

Mathieu Lehanneur

un explorateur de bien-être

Il investit des terres inconnues du design,

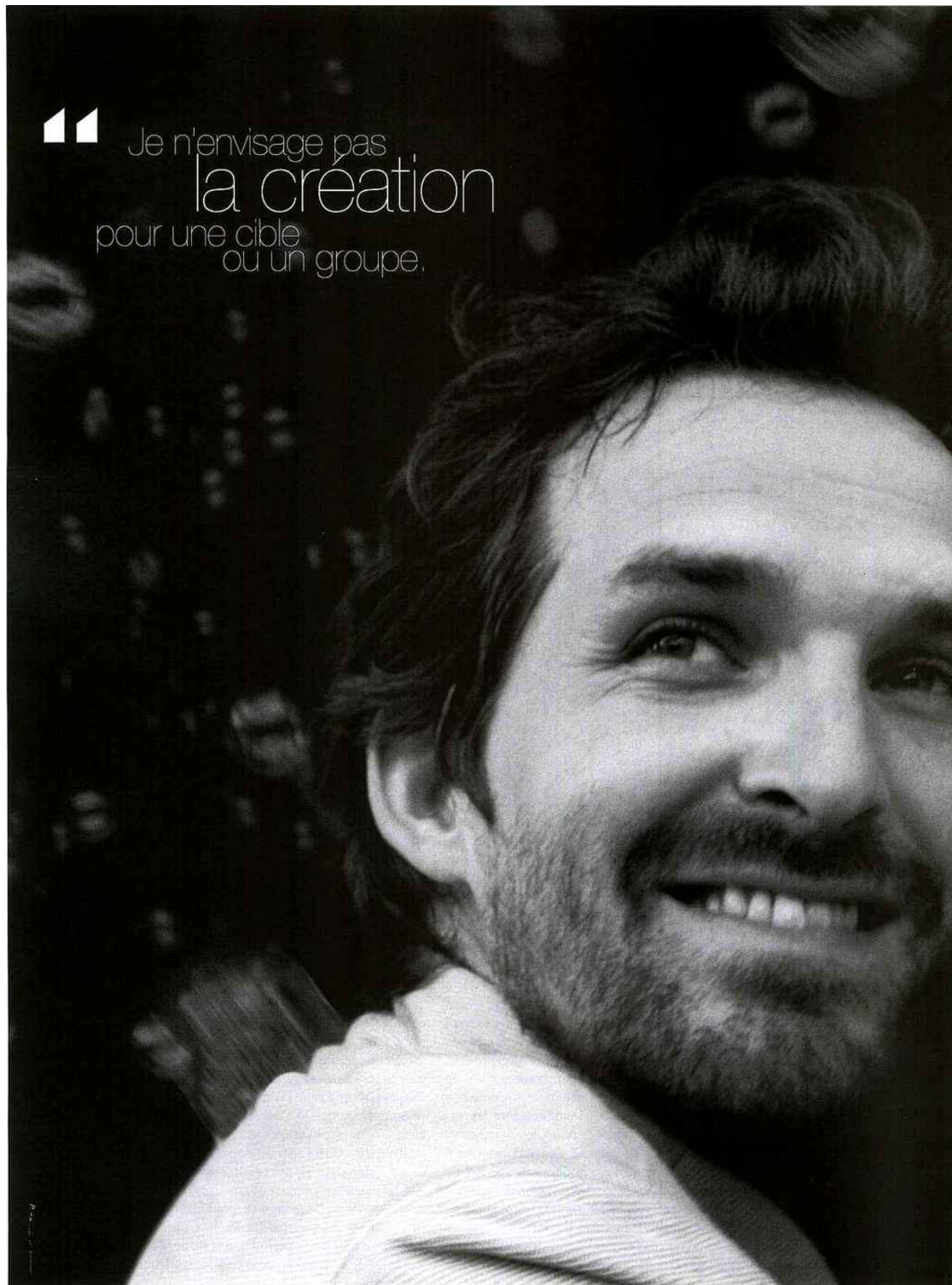
pense la technique non pas comme un élément en plus, mais

comme un moyen de contribuer directement

au bien-être corporel comme mental.

Rencontre avec un explorateur audacieux.

REPORTAGE : CAROLE SCHMITZ



Je n'envisage pas
la création
pour une cible
ou un groupe.



Il y a encore des zones blanches en matière de design qui n'attendent qu'à être révélées. En témoigne le travail de Mathieu Lehaneur, explorateur de territoires où l'on n'imagine pas l'intervention d'un designer. À 34 ans, Mathieu Lehaneur est considéré comme l'un des designers les plus innovants de ces dernières décennies. Il crée des objets et du mobilier, réinvente des espaces, réalise des scénographies et intervient dans des domaines assez inattendus. Diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers en 2001, il fonde immédiatement sa propre agence. 2004 sera l'année de sa nomination au poste de directeur du postdiplôme Design&Recherche à l'école des beaux-arts de Saint-Étienne. En 2006, il obtient la Carte blanche du VIA et se voit décerner le Grand Prix de la Ville de Paris. Mais l'artiste n'en reste pas moins un électron libre dans ce milieu souvent trop formaté pour lui. Il flirte avec l'architecture avec aisance, se joue des codes établis, se promène aux limites du design ou encore explore avec une grande curiosité toutes les avancées technologiques susceptibles de le faire évoluer. Si sa démarche artistique est résolument originale, son principe de travail se veut en apparence simple : il aime imaginer des histoires, « écrire » des scénarios afin de valider de nouvelles hypothèses. Son imaginaire et sa fascination pour les sciences n'ont pas de limite. Il s'intéresse à l'univers du médicament, s'interroge sur le rapport de l'homme à son environnement. Il travaille sur la réalisation d'objets domestiques intelligents et interactifs afin de permettre aux consommateurs de bénéficier d'un maximum de bien-être. L'homme est prioritaire dans l'univers de ce créateur, non pas en tant que maître absolu, mais davantage en tant qu'acteur. En quelque sorte, Mathieu Lehaneur cherche à sa façon à passer de l'utopie au réel.

Quelle est votre définition du mot « design » ?

Mathieu Lehaneur : Oh ! là, là ! vous êtes dure ! Très franchement, je ne me suis jamais posé la question ! Non pas faute de l'avoir entendu à moult reprises – que ce soit à l'école, lors de salons et autres – mais il se trouve, et c'est très flagrant dans mon travail, que je ne veux surtout pas me poser la question. Cela sous-entendrait que je prédéfinis un territoire, un champ d'intervention qui se passe au niveau de l'échelle, de l'humain ou encore de l'espace. Mais je reste attentif, une fois que les choses sont posées, à la manière dont elles vont être perçues par les gens dont « c'est le métier » afin de savoir si c'est du design ou pas. Il me semble en effet que cette question appartient plus aux journalistes ou aux historiens d'art, qu'à quelqu'un comme moi qui « fait » parce que je me dis que c'est comme cela qu'il faut faire, sans me demander si je sors ou non du champ traditionnel de ce qui est supposé être du design ou pas.

Vous avez travaillé sur le design de médicaments. Comment vous est venue cette idée ? Ce fut mon projet de diplôme. C'est d'ailleurs un exemple parfait pour illustrer ce que je viens de vous dire. Il a soulevé de nombreux débats, dont : « ça, ce n'est pas du design ! » ou encore « Tu ne peux pas poursuivre ce projet, car le médicament ne fait pas partie du champ du designer ». Ainsi, à tous les écouter, je ne faisais pas du design, et lorsque le projet fut réalisé, tout à coup, tous ont dit : « Ah oui, en effet, on ne le pensait pas, mais c'est bien du design ». Depuis je continue à « faire » et à laisser aux autres le soin de décider si c'est du design ou non !

Mais pourquoi cet intérêt pour le médicament ? C'est le rapport entre le malade, sa maladie et l'objet médicament qui me fascine surtout. Cette relation joue avec les croyances, la psychologie et l'effet placebo. Le médicament, en se « sur-scientisant », en se « sur-technologisant », a totalement oublié le patient, qui reste l'acteur premier de cette histoire, car c'est lui qui, une fois le médicament dans ses mains, décide ou non de l'absorber. L'aspect est donc primordial. Je travaille ainsi sur la nécessité de reconnecter le monde pharmaceutique avec l'individu qui est son destinataire.

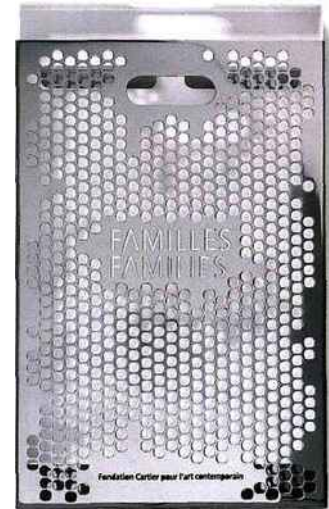
Comment naissent vos projets ? La façon dont un projet émerge est souvent liée à la manière dont on perçoit et dont on ressent les choses. Mais aussi aux champs et aux domaines qui nous intéressent. Chacun de mes projets est le fruit d'une histoire ou encore d'une recherche. J'établis des scénarios avant même de penser à la forme ou à la fonction de ce qui existera... et enfin je dessine.

Qu'est-ce qui vous a donné envie de devenir designer ? Il y a eu plusieurs choses en parallèle. Tout d'abord, contrairement à beaucoup de designers, je n'ai jamais dessiné, le dessin ne m'intéressait pas. En revanche, deux éléments ont été moteurs dans mon parcours. Collégien, j'ai envisagé de faire médecine, puis j'ai eu envie de devenir artiste sachant qu'il n'y avait ni médecin ni artiste dans ma famille. Comment l'un a amené l'autre, je ne saurais vous le dire. En définitive, je n'ai jamais tenté la médecine pure et dure, en revanche, j'ai commencé des études dans la filière artistique. Des études qui m'ont néanmoins frustré car un peu trop tournées, à mon goût, sur elles-mêmes. Cependant, le fait que je me retrouve aujourd'hui ici à vous parler en tant que designer, avec un certain nombre de réalisations à mon actif, dont pas mal tournent autour du corps, de l'air, est une conséquence logique de ce parcours.

Quel est votre rêve en matière de design ? Je vais probablement vous décevoir, mais je n'ai pas plus de rêve en la matière que de définition. C'est la discipline qui me passionne, mais le sujet n'a pas plus d'intérêt que cela. Qu'il s'agisse d'un grille-pain, d'un meuble, ou de quoi que ce soit d'autre, ce n'est pas cela qui me motive. J'aime les nouveaux projets, les nouvelles aventures, les nouveaux contextes... mais je ne me dis jamais. « Wahoo ! je ferais bien un avion ou un hôtel » ou que sais-je encore ! Tout est une question de rencontre, de manière dont est faite la demande. Le paramètre est humain et ne tient pas au sujet. J'aime surtout l'idée que l'on me propose un sujet sur lequel je ne me sois jamais posé de questions.



Arbre artificiel ■ L'idée ici était clairement de revisiter le principe du portemanteau en bois et son devenir en misant sur « une mutation génétique inhérente à la multiplication et la reproduction d'une même chose ». Le bois s'emballe et n'en finit plus d'investir l'espace, tel un arbre artificiel...



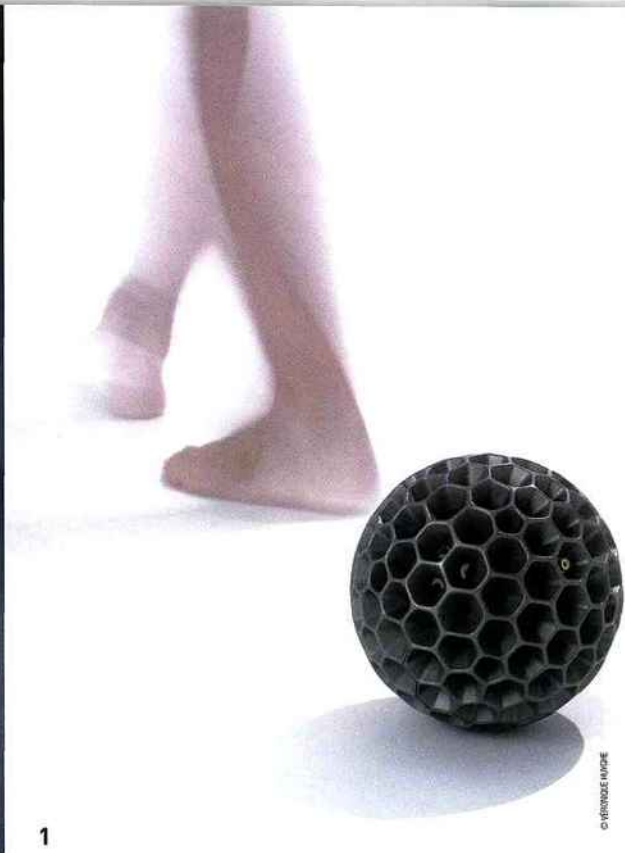
© VERVOULF HINDE

1 Nous ne sommes pas étanches ! ■ En s'associant avec le scientifique américain David Edwards, Mathieu Lehanneur a conduit ses recherches en vue d'assainir un environnement quotidien trop pollué. L'état d'immersion dans lequel se trouve notre corps assure à la fois notre subsistance, notre équilibre et représente un danger. Les Elements qu'il a imaginés inversent ce processus. Ils n'obligent plus le corps à s'adapter, mais génèrent des micro-environnements domestiques dédiés à chaque habitant. C^o est un capteur qui détecte les points de notre corps inférieurs à 37°C pour les réchauffer en émettant une chaleur localisée par infrarouge. dB détecte les sources sonores nuisibles, puis pour camoufler la plus intolérable, diffuse un bruit blanc. **2 Album de famille** ■ Créé en 2005 pour la fondation Cartier, ce portfolio édité à 37 exemplaires numérotés et signés a été réalisé en inox poli miroir et découpé au laser. L'idée a été de représenter la division cellulaire comme première étape de l'appartenance familiale. **3 Objet filtrant** ■ Regard neuf sur les plantes, uniquement considérées comme ornement. Ce nouvel élément pour nos espaces domestiques nous projette dans un futur où les objets veilleront sur nous comme des anges gardiens.





3



1

© RENEEE WIPKE

Bel Air capture les particules nocives puis les transforme à l'intérieur du système et corrige ainsi la qualité de l'air. **4 Poumon d'oxygène** ■ Dans ce restaurant le designer a développé l'idée d'une nourriture globale tant dans l'assiette que dans l'air. Le Flood reprend le principe de l'élément O sorte de poumon domestique 100 litres de *Spirulina platensis* produit de l'oxygène pur. **5 Machine humaine** ■ En créant Gary Copper dans le cadre de la Carte blanche du VIA Mathieu Lehanneur a voulu donner au radiateur le statut d'un foyer central de l'habitat. L'efficacité thermique est améliorée grâce à la multiplicité des ailettes tandis que le cuivre a été choisi pour ses propriétés de conduction de chaleur. **6 Ondes parfumées** ■ Pour la réalisation de l'eau de la nouvelle édition limitée de *L'Eau d'Issey* la maison Issey Miyake a invité Mathieu Lehanneur à évoquer la chute d'une goutte et le réfléchissement des ondes provoquées sur l'eau. **Reflets d'une goutte, 62 € les 50 ml**. **7 « Jardins » intérieurs...** ■ Local River est une ferme piscicole domestique basée sur l'aquaponie. Un concept de réfrigérateur aquarium qui permet d'élever des poissons tout en faisant pousser des légumes. Les plantes légumineuses purifient l'eau des nitrates et autres minéraux.



6 7





© DINE, 2008

Le design est aujourd'hui omniprésent. Quelle explication donnez-vous à cet état de fait ? Bizarrement, je ne pense pas exactement que tout devienne « design ». Je dirais plutôt que tout est « fini » par les designers. Nous sommes plus en phase de « starification » du designer que du design lui-même. Rien n'est aujourd'hui mieux dessiné qu'il y a vingt ou cinquante ans, la différence est que l'intervention d'un tiers appelé « designer » donne une autre dimension au produit. En ce qui me concerne, je ne perçois pas une amélioration de la qualité des objets en eux-mêmes, car lorsqu'on les regarde, on ne se dit pas : « Wahoo, que les années 2000 sont bien designées ! » Non. En revanche, « qu'est-ce qu'elles mettent en avant les designers », oui !

Pensez-vous par ailleurs que les industriels soient en mal de sensations ? Si j'étais mauvaise langue, je dirais qu'ils sont en mal d'argumentaires. Et qu'effectivement la mention « cela a été designé par » devient un argumentaire de poids, voilà tout. Mais cela n'induit ni une recherche ni un besoin de qualité ou de sensation supplémentaires.

En quoi votre démarche est-elle différente de celle des autres créateurs ? Et qu'apportez-vous au design ? J'ai le sentiment de revenir ou, en tout cas, d'essayer de revenir à des fondamentaux en incorporant des choses possibles aujourd'hui qui ne l'étaient pas il y a peu de temps encore, tout en étant attentif au fonctionnement humain, relationnel, physiologique et psychologique, au fonctionnement alimentaire aussi, et, de fait, les objets sont pour moi souvent axés sur cette approche la plus attentive possible à l'individu. À ce titre, je pense que ma démarche se différencie de celles d'autres designers en m'intéressant davantage à la façon dont la chose va être vécue et perçue qu'à la façon dont elle va être photographiée par exemple.

Quel est votre regard sur le fait que le high-tech devienne lui-même un « élément » de décoration ? Tout d'abord, l'appellation « high-tech » est aujourd'hui utilisée de manière abusive. Il y a dix ans, on aurait pu y coller l'étiquette « vu à la télé ». Tout cela ne sont que des arguments marketing, ce qui est encore un autre métier.

Avez-vous le sentiment que l'on stagne en matière de design ? Si l'on regarde uniquement et exclusivement le champ du design, je dirais que oui, relativement. En revanche, je ne le pense pas en termes de création globale. Il y a toujours des moments fulgurants dans certains domaines à certaines périodes. Ce qui est évident, c'est que les choses n'avancent pas en même temps dans tous les secteurs. Mais chaque fois que l'une d'entre elles stagne, cela booste un autre champ à réagir par rapport à cette stagnation. Ce qui est sûr, c'est que ce n'est pas la meilleure période en matière de design.

Cela expliquerait-il en partie les raisons de la grande vague du vintage ? Oui, peut-être, même si le vintage existe depuis toujours et continuera à exister. Il évoque quelque chose de rassurant sur lequel on va pouvoir se comparer à nos prédécesseurs, mais il fait également montre d'une période où la création n'est pas au meilleur de sa forme. Il est l'équivalent du protectionnisme en économie.

Quel est pour vous le pays le plus avant-gardiste en matière de design aujourd'hui ? Honnêtement, je ne sais pas. Ce qui est sûr, c'est qu'étrangement l'un des moins avant-gardistes reste les États-Unis. Cela reste pour moi un mystère, car on sait parfaitement que dans tous les autres domaines, c'est un des pays les plus puissants, les plus prolifiques. Dans le domaine du design, les Américains sont d'une tristesse et d'un immobilisme à mourir. Donc j'attends avec impatience le moment (car il va forcément y en avoir un !) où ils vont se réveiller, reprendre de l'assurance et arriver à nous épater. C'est de là que viendra un véritable vent frais.

Pouvez-vous nous dire quelles sont vos sources d'inspiration ? Les livres anciens... de médecine, les dictionnaires par exemple. En revanche, le design ne constitue pas vraiment pour moi une source d'inspiration. Je n'y trouve pas la matière qui pourrait nourrir mon imaginaire. Se nourrir de quelque chose qui a déjà été digéré n'a, à mes yeux, plus de nutriment ou de force vive. J'aime les choses brutes, intactes. Arriver à un diamant taillé est bien plus excitant que de reprendre un diamant qui a déjà été travaillé.

Sur quel support travaillez-vous lorsque vous créez ? Je ne travaille sur aucun support. Tout se passe dans ma tête. Avoir un support conditionnerait trop mon processus de création. Il m'enfermerait dans ce que je sais faire. Je ronronnerais. Si je prenais une feuille de dessin, instinctivement, comme une machine je dessinerais des formes que je sais dessiner. Je me suis donc toujours méfié du crayon et de la feuille de papier pour ne pas entrer dans une routine. Je travaille souvent sur rien, en fait je travaille beaucoup sur mon scooter. Une fois que la chose se précise un peu – et c'est assez long –, je prends moins de risque à attraper une feuille ou à demander à un collaborateur de mettre tout cela en 3D.

Avez-vous l'impression que la conscience écologique existe réellement aujourd'hui dans le domaine du design ? Je crois sincèrement qu'elle s'intègre de plus en plus. Elle a certes longtemps été une sorte d'argument marketing, mais l'urgence a réveillé les consciences. Aujourd'hui, il est nécessaire de savoir argumenter ses choix et de les assumer en toute connaissance de cause.

À qui vous adressez-vous lorsque vous créez ? Disons que je m'adresse en priorité à moi-même comme une sorte de cobaye, comme premier utilisateur. Et dans un second temps à l'individu perdu au milieu d'une foule d'individus. Je n'envisage en effet pas la création pour une cible ou un groupe. C'est pourquoi mes références sont plutôt la médecine et la science que le marketing. La médecine acceptant le cas particulier.

Quelle est pour vous la chose la plus inconcevable en matière de décoration ? Copier un magazine !

Quelle est votre couleur préférée ? Le rose. Je lui voue une véritable fascination. Je souhaite que cette couleur n'appartienne plus exclusivement à tout ce qui est féminin.

Comment imaginez-vous la « maison de demain » ? Je me méfie des prophéties... car elles évoquent pour moi une sorte de hold-up sur les créations à venir. Je laisse donc le soin aux futurs designers d'être pertinents et légitimes pour leur génération. Je préfère le plus possible évoluer en temps réel. Les projections figent les choses.

Y a-t-il des designers dont vous aimez tout particulièrement le travail ? Castiglioni, car c'est un personnage imprévisible... J'aime les gens qui élaborent des scénarios réalistes, qui savent être critiques.

Quels sont vos projets ? Nous faisons l'aménagement de la boutique et des bureaux du [Laboratoire](#) lieu dédié à l'art et à la science à Paris. Nous travaillons également sur le projet d'un concept car, mais aussi sur l'aménagement d'une église romane du XVIII^e siècle. Nous collaborons avec un groupe coréen sur des toilettes électroniques, sur des médicaments pour un laboratoire pharmaceutique, sur une ligne pour Chnstofe... Bref, sur pas mal de choses très différentes afin de toujours veiller à ne pas me copier moi-même et me réinventer...

Coupoles de lumière ■ Restituer une véritable lumière du jour en plein cœur d'une boutique, tel fut le défi de Mathieu Lehanneur pour Christofie à l'occasion des Designer's Days en 2007. Paris réussit avec l'installation d'une coupole de lumière de 5 mètres de diamètre réalisée à partir de néons industriels de différentes tailles.