

# МАТЬЕ ЛЕАННЕР И ЕГО ТАНЕЦ С ПРИРОДОЙ



У нас есть несколько любимых дизайнеров, Матье Леаннер - один из них. Чувствительный интеллектуал, поклонник технокракта, технарь и эзотерик в одном лице. Конечно, мы о нем уже писали (вот здесь). Но в январе появился повод еще раз встретиться во время мероприятия French Collection, и вот что он нам рассказал.



## О БУДУЩЕМ ДИЗАЙНА

Парадокс: я, предметный дизайнер, глубоко уверен, что мир просто перенасыщен предметами. Я приступаю к работе с мыслью, что человек на самом-то деле не нуждается в большом количестве вещей. Когда вы открываете дверь квартиры или дома, внутри все заставлено, захламлено, и с этим, согласно статистике, живут 80% людей во Франции. Когда их спрашивают, зачем столько вещей, ответ всегда один: "Мы думали, что вещи сделают нашу жизнь комфортнее, а нас счастливее". Думаю, в будущем всех нас ждет глобальная переоценка ценностей и генеральная уборка. После того, как пространство будет расчищено, мы начнем дольше выбирать и медленнее покупать, и только тот предмет, который действительно необходим. Человеку нужны разные дивайсы, да, но не в меньшей степени ему нужны произведения искусства. В не меньшей степени ему нужно прикасаться к прошлому. Все предметы, которые я проектирую, должны получаться такими концентратами: мне нужно наделить их функцией, душой, историей, сделать их частью нашей цивилизации, так чтобы современный искушенный потребитель сказал: "Хочу только это и больше ничего".

19\_in/ex/алхимики/дизайн



#### О ПОКОЛЕНИИ ЗУМЕРОВ

Веками информация передавалась от родителей к детям. Сейчас это почти не работает. Зумеры получают информацию отовсюду, а значит они непредсказуемы. Они более открыты и способны перекроить все в этом мире. Да, у этого поколения, возможно, самый большой потенциал для преобразований, чем когда бы то ни было. Но нам есть, чему их научить. Например, тому, что вся эта стимуляция - экранная, развлекательная, информационная (инфополе просто забито фейками всех мастей), так вот, что вся эта стимуляция - главный враг творческого процесса. Вдохновение приходит тогда, когда вам скучно. Когда вы в одиночестве. Когда вам чего-то не хватает. Именно в этот момент появляется желание что-то сделать, изобрести. Если вы окружены информацией, музыкой, картинками, ваш мозг пассивно все это потребляет. Ему не хватает ни времени, ни пространства, чтобы что-то создать.

#### О ПРАВИЛАХ ИНТЕРЬЕРА

Ну не то чтобы у меня были правила... Для меня интерьерный дизайнер - это психоаналитик. Который должен прежде всего понять, что за пациент, то есть клиент, перед ним. А дальше проектировать пространство, целиком и полностью посвященное клиенту. Если вы явитесь к нему со своими готовыми рецептами, это будет провал. Интерьер придумывается всякий раз заново под конкретного человека. У меня, кстати, сейчас много именно интерьерных проектов. Новый магазин в Опера Гарнье. Интерьер и предметы для Гранд-Палэ, который в следующем году закроется на реставрацию и откроется уже к Олимпийским играм. К сожалению, не могу опубликовать эскизы... но там будет очень интересный дизайн.

Архитектор идет от целого к частному, у меня все наоборот - я начинаю с деталей. Потом они вырастают до пространства.



#### ИСТОРИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ

Особый проект в моей практике - церковь Сэнт-Илер XI-го века. Здесь не было цели копировать язык архитекторов прошлого, нужно было найти свой собственный словарь выразительных средств, который бы при этом сочетался с архитектурной традицией XI-го века. Я сложил слои из тонких мраморных слэбов, чтобы создать в центре храма новый ландшафт, словно выросший из-под земли. Так я возвращал зрителя в те времена, когда романские церкви возводились в местах с самой сильной гео-энергетикой, и этот процесс был чем-то средним между наукой и религией.

#### О СТИХИЯХ И ДВИЖЕНИИ

Для хосписа я проектировал экран, на котором показывалось небо завтрашнего дня в любой точке планеты. А в проекте бизнес-лаунжа аэропорта Шарля де Голля мне хотелось сказать путешественникам о том, что их полет - это часть чего-то большего, это часть общего движения планеты. Их перемещение между городами равноценно вечному ходу облаков.

Эта идея не дает мне покоя. Образ времени и образ неба всегда присутствуют в моих работах - так я пытаюсь ввести природное начало в свой дизайн. Особый опыт, сильное переживание - когда вы смотрите в большое открытое небо. Такое же переживание - когда вы один на один с морем. Как выразить то же самое с помощью дизайна? Как сделать так, чтобы вы смотрели на предмет, и испытывали эту наполненность, и покой, и особое медитативное состояние, в которое вы приходите, созерцая водную гладь? Я решил передать эти ощущения через мрамор и компьютерную графику. Было сделано много проб и расчетов для того, чтобы твердый камень превратился в нечто текучее, жидкое. Потом меня захватил образ огня. Я уверен: чувство тепла возникает, даже если просто смотреть на огонь. Главное в этом деле - правильный выбор материала. Я остановился на полированной бронзе.

#### РЕМЕСЛО

Самое энергозатратная часть работы - найти хороших мастеров. Искать надо в Италии, Франции и Швейцарии. Хороший мастер сделает так, что предмет станет красноречивым, он сам будет говорить за себя.



20\_ in/ex/алхимики/дизайн

**"Вдохновение приходит тогда, когда вам скучно".****О МАТЕРИАЛЕ**

Мой идеальный материал - это ртуть. Металл, который всегда в движении. В своих проектах я всегда стараюсь добиться ощущения, что предмет расширяется, дышит, переливается. Ну раз из ртути ничего сделать нельзя, пусть будет стекло - оно может быть и твердым, и жидким. А я решил показать, что оно и хрупкое, и прочное одновременно.

**О ЗАГАДКЕ ВЫБОРА**

Главный признак того, что предмет удался, - когда хочется его потрогать. Мои дети всегда подтверждали это. Когда они были маленькими, я выкладывал на стол всякие разные штуки и звал малышей. Мне было интересно посмотреть, что они захотят взять в руки, и понять, почему. И это магнитное притяжение не объясняется внешним видом предмета - проверьте на своих детях!

Для того, чтобы понять, как же мы все-таки выбираем, я открыл два пространства в Нью-Йорке - нечто среднее между шоу-румом и студией. Там можно будет встречаться с клиентами, и главное - я смогу отслеживать реакцию на свой дизайн. Я все-таки решил проектировать/ производить/ продавать вещи под своим именем, контролировать, так сказать, всю цепочку. Продвигать собственный бренд - для меня это новый шаг.

**О САДАХ**

Есть один сад, который занимает мои мысли. Это Маркессак, топиарное царство во французском Перигоре. Люди всегда пытались контролировать природу, с доисторических времен. Но здесь мы видим не подавление, не освоение, не покорение природы, а некое подобие танца. Движение в едином ритме, умение слышать друг друга. Да, танец с природой - это то, что мне нравится.

