

COLLÈGE. | M²

seine
-eure
agglomération

JB | BSB

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc | STUDIO

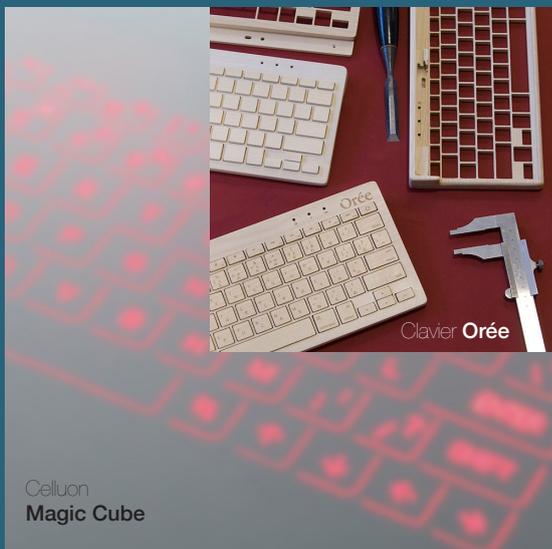
Le COLLÈGE.M2 est un atelier de Recherche & Innovation qui réunit des acteurs des métiers d'art, de l'intelligence numérique et du design.

A la rencontre de deux axes stratégiques majeurs de la Communauté d'agglomération Seine-Eure, les métiers d'art et les métiers du numérique au devant des territoires, le COLLÈGE.M2 est porté par la CASE.

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc, designer, anime le COLLÈGE.M2, afin de mener une réflexion créative et productive sur l'immatérialité du monde numérique connecté aux richesses tactiles de la matière et des savoir-faire.

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc, créateur du Studio JBSB, est à l'origine de ce projet. Enseignant à l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, il dédie une partie de son activité aux partages de connaissances à la rencontre des savoir-faire et de la modernité. Ces recherches l'amènent à une réflexion sur la manière de croiser une culture de l'objet au culte de l'expérience, portée par l'intelligence numérique. Il appelle cette approche du projet, une Éclipse de l'objet.

C'EST QUOI



POUR QUI

8 ARTISANS PROCHES DE MATÉRIAUX ICONIQUES TELS QUE LE BOIS, LE MÉTAL, LE VERRE, LE BÉTON, LA TERRE, LES MATÉRIAUX SOUPLÉS...

8 TECHNOPHILES ASSOCIÉS À L'INTELLIGENCE NUMÉRIQUE AUTOUR DES 5 SENS, L'OÛÏE, LA VUE, LE TOUCHER, LE GOUT ET L'ODORAT.

8 DESIGNERS INTERVENANT DANS DES CHAMPS D'APPLICATIONS DIVERS TELS QUE LE DESIGN SENSORIEL, LE DESIGN D'ESPACE, LE DESIGN INDUSTRIEL, LE DESIGN D'INTERFACE, LE BIO DESIGN...

Au milieu du XIXe siècle, des artistes et des artisans portés par des utopies sociales et culturelles fortes, se donnent pour mission de créer des liens entre les arts et métiers et les industries naissantes. Au tournant du XXème siècle, l'électricité est une des innovations majeures qui nous oblige à de nouveaux desseins. Aujourd'hui, le génie numérique est une révolution qui engendre des valeurs d'usage méconnues et nous confronte à une absence physique des choses. Nous passons d'une culture de l'objet au culte de l'expérience.

Dans ce contexte nouveau, les imaginaires du monde numérique prennent conscience qu'il y a dans nos attentes une soif de nature au sens propre du terme, que les métiers d'art portent dans leur ADN. En parallèle, les imaginaires des savoir-faire ont soif d'un souffle de modernité.

Le COLLÈGE.M2 est le lieu privilégié d'un dialogue entre ces deux imaginaires dont les logiques sont respectivement dédiées aux services et aux objets, autour de valeurs créatives à partager. Les professionnels des métiers d'art associés aux experts de l'intelligence numérique et aux designers, deviennent les complices d'un nouvel environnement à imaginer.

Le COLLÈGE.M2 réunit des acteurs des métiers d'art, de l'intelligence numérique et du design afin de mener une réflexion productive sur les dialogues possibles entre les richesses tactiles de la matière et des savoir-faire à la rencontre de l'intelligence numérique.

Chaque trinôme concevra un projet associant la matérialité des savoir-faire à l'immatérialité du monde connecté.

LE COLLÈGE.M2 EST UN ESPACE PROSPECTIF À MOYEN TERME.

LE COLLÈGE.M2 EMBRASSE PLUSIEURS MATÉRIAUX, DONT LA MATIÈRE NUMÉRIQUE.

LE COLLÈGE.M2 ANALYSE DES TRANSITIONS NUMÉRIQUES QUI ENGENDRENT DES COMPORTEMENTS NOUVEAUX.

LE COLLÈGE.M2 ABORDE LA COMPLEXITÉ QUI « COMPREND PLUSIEURS ÉLÉMENTS AYANT DE NOMBREUX RAPPORTS ENTRE EUX ».

COMMENT

- I SAVOIR-FAIRE ET MATIÈRES NUMÉRIQUES
- II CRÉATEURS ET MATIÈRES NUMÉRIQUES
- III DESIGN ET MATIÈRES NUMÉRIQUES

QUAND

LE TEMPS DE LA RÉFLEXION :

21 SEPTEMBRE - 12 OCTOBRE - 9 NOVEMBRE

LE TEMPS DE L'AVANT-PROJET :

30 NOVEMBRE - 21 DÉCEMBRE - 11 JANVIER

LE TEMPS DU PROJET :

1^{ER} FÉVRIER - 1^{ER} MARS - 22 MARS

Le COLLÈGE.M2 se déroule sur 9 journées de rencontre en 2020 et en 2021 réparties en 3 phases :

#1 LE TEMPS DE LA RÉFLEXION

3 journées de rencontres pour développer une culture commune entre les participants de 3 univers complexes, afin de capitaliser sur la diversité des approches et des talents. Chacune de ces 3 journées est dédiée à un univers créatif confronté à l'intelligence numérique, afin de construire une vision partagée des objectifs du COLLÈGE.M2.

#2 LE TEMPS DE L'AVANT-PROJET

3 journées de rencontres co animées avec Pierre Paris, expert de l'intelligence collective, afin de structurer les pistes de développement combinant les approches croisées.
Esquisser les sources d'inspiration les plus structurées et les traduire en scénario d'usage.

#3 LE TEMPS DU PROJET

3 journées pour modéliser les scénarios retenus à travers des maquettes fonctionnelles.
Créer la matérialité des projets à la rencontre du design, des savoir-faire et de l'intelligence numérique.

Le COLLÈGE.M2 constitue un groupe de 24 personnes accompagné d'une équipe technique de 2 à 4 personnes. Les rencontres se déroulent à La Pépinière 4.0* à Louviers.



* La Pépinière 4.0, inaugurée le 6 février 2020, est un espace de co-working et pépinière d'entreprises qui promeut une approche globale de développement et de mutation économique.