

Métiers d'Art & Modernité

4 septembre 2020

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Les métiers d'art sont un vecteur culturel dans lequel les professionnels s'illustrent à travers des savoir-faire précieusement gardés depuis des siècles. Ce patrimoine immatériel a su élargir sa palette de connaissances et une nouvelle forme d'expression et d'intelligence a émergé.



En septembre 2020, le territoire Seine-Eure fait place à la modernité, à l'expérimentation et à l'excellence, en proposant un concept innovant : le COLLÈGE.M2

Des ateliers créatifs qui sortent des dogmes académiques et cassent les codes en initiant une nouvelle forme de créativité : trois compétences mêleront leurs savoir-faire, pour donner naissance à un projet unique.

Ainsi les métiers d'art, le design et l'intelligence numérique vont travailler ensemble pour élaborer une œuvre dans une logique d'intelligence collaborative.



Jean-Baptiste Sibertin-Blanc, designer, est à l'origine de ce projet. Créateur du Studio JBSB, enseignant à l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, Jean-Baptiste Sibertin-Blanc 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. Il sera le maître de cérémonie du Collège.M2.

LE CONCEPT

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 l'ensemble du territoire.

Le COLLÈGE.M2 constitue un groupe de 24 personnes accompagné d'une équipe technique de 2 à 4 personnes.

LA GENESE DU PROJET

Au milieu du XIX^{ème} 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 XX^{ème} siècle, l'électricité est une des innovations majeures qui oblige à de nouveaux desseins. Aujourd'hui, le génie numérique est une révolution qui engendre des valeurs d'usage méconnues et confronte à une absence physique des choses. Ainsi la culture de l'objet devient le culte de l'expérience.

Dans ce contexte nouveau, les imaginaires du monde numérique prennent conscience qu'il y a dans les 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.

POUR QUI ?

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.

- 8 artisans proches de matériaux iconiques tels que le bois, le métal, le verre, le béton, la terre, les matériaux souples...
- 8 technophiles associés à l'intelligence numérique autour des 5 sens, l'ouïe, la vue, le toucher, le goût 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...

COMMENT ?

Le COLLÈGE.M2 se déroule sur 9 journées de rencontres, réparties en 3 phases, entre septembre 2020 et mars 2021.

#1 Le temps de la Réflexion

3 journées de rencontres (21 septembre - 12 octobre - 9 novembre) 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

- I Savoir-faire et matières numériques
- II Créateurs et matières numériques
- III Design et matières numériques

#2 Le temps de l'Avant-Projet

3 journées de rencontres (30 novembre – 21 décembre – 11 janvier) co-animées avec un expert de l'intelligence collective, Pierre PARIS, Dialogue-IC, 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 (1^{er} février – 1^{er} mars – 22 mars) 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 PLANNING DES CONFERENCES INAUGURALES



Intuition © Flavien They

21 septembre 2020

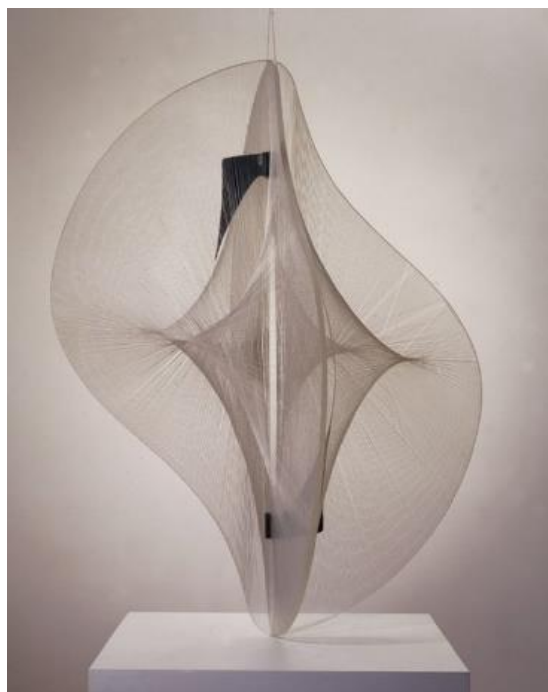
Savoir-faire et matières numériques

11h00 Pierre CHARRIE, designer
13h45 Jason COOK, Le Dôme
15h00 Christine GUILLOUET
François BUVRY, Pôle ATEN

12 octobre 2020

Design et matières numériques

10h00 François BRUMENT et Sonia LAUGIER,
collectif In-flexions
14h00 Alexandra DESPRES, Certesens



Linear Construction in Space © Naum Gabo



Ron Gilad © Flos

9 novembre 2020

Créateurs et matières numériques

10h00 Pierre GARNER,
co-fondateur de l'agence Elium Studio
14h00 Basile BOHARD,
Président, Directeur de création Néodigital

UN PROJET SOUTENU ET ENCOURAGE PAR DES PERSONNALITES

Pierre Charrié

Diplômé des Beaux-Arts de Nîmes et de l'Ensci les ateliers, Pierre Charrié travaille en tant que designer indépendant. Il mène ses recherches sur la dimension sensorielle des objets du quotidien. Il s'intéresse à la manière dont les gestes, les matières ou les sons permettent de questionner les usages et de créer de nouvelles interactions. Ces projets prospectifs, récompensés et exposés, alimentent ses collaborations avec les clients qu'il accompagne dans la conception, le développement et l'industrialisation de produits innovants.

Il détaillera la genèse et les étapes de conception de certains de ses projets faisant se rencontrer technologies et savoir-faire.

Jason COOK

Diplômé de la School of the Art Institute of Chicago (USA), Jason Cook, expert numérique du Dôme*, présentera son parcours et notamment son « mix » singulier entre électronique/art/métiers d'art et design.

* Le Dôme, Centre de sciences de Caen Normandie, est un espace collaboratif d'innovation ouvert à tous les publics. Il propose des actions de culture scientifique et technique autour de projets réels de recherche et d'innovation. Le Dôme s'adresse aux jeunes adultes et aux professionnels de la recherche, de l'innovation et de la transition numérique. Il utilise tout particulièrement les méthodes de LivingLab pour faire interagir des communautés professionnelles différentes (chercheurs, créateurs numériques, industriels, artistes, agents des services publics) entre elles et avec le public. Le Dôme dispose d'espaces événementiels, d'un FabLab et d'une Résidence de projets

Christine GUILLOUET et François BUVART, Pôle ATEN

Depuis plusieurs années, Le Pôle ATEN* et Le Dôme collaborent autour d'un seul objectif, faciliter l'appropriation des technologies numériques de celles et ceux qui aiment «Faire», fabriquer. La singularité de leur approche réside dans deux facteurs. Le premier est le brassage des publics. Les opérations montées en commun s'adressent ainsi tout autant au grand public qu'aux artisans. Le second facteur est la mobilisation des compétences, des espaces et du Fablab présents au Dôme. C'est de cette expérience, de ces réussites et de ces échecs qu'ils viendront nous parler. * Le Pôle ATEN, Pôle d'innovation pour l'artisanat, fait partie du réseau des Chambres de Métiers et de l'Artisanat de Normandie. Centre de ressources nationales au service des entreprises artisanales et des TPE, il a pour mission de les accompagner dans l'innovation via les technologies numériques. Le Pôle ATEN a intégré la résidence de projet du Dôme dès 2015.

François Brument et Sonia Laugier, collectif In-flexions

Ils nous parleront du duo qu'il forme au sein du collectif In-flexions et la façon dont ils conçoivent et se servent du numérique dans leur domaine. Si il s'agissait traditionnellement de « jeter » les idées sur du papier, de concevoir un projet par le dessin, l'arrivée du numérique a considérablement modifié cet état de fait. Aussi, quelle place occupe le code ? De quelle manière sont envisagées les datas ? Ils ont été à l'origine de la création de la coopérative d'entreprises Les Arts Codés proposant de nombreux services, réunissant plusieurs acteurs ayant la volonté commune de faire converger savoir-faire traditionnels et numériques.

Alexandra Despres, responsable du développement du Certesens

Certesens, le Centre d'études et de recherches sur les technologies du sensoriel, dévoile Mat & Sens, une matériauthèque sensorielle inédite pour en proposant un service de découverte, de recherche, de sélection, de comparaison, de caractérisation des matières et des matériaux d'un point de vue sensoriel. Alexandra Despres précise : Les matériauthèques classiques ont une approche des matériaux purement technique. Nous proposons 29 descripteurs sensoriels pour caractériser les matériaux et ainsi éveiller et accompagner la curiosité des concepteurs, designers, architectes, artisans. Trois ans de recherches ont permis de faire aboutir ce projet et de mettre à disposition 12 000 échantillons sur place, mais aussi un logiciel de recherche multicritère unique en Europe, qui associe les besoins et les exigences techniques aux réponses sensorielles.

Pierre Garner, cofondateur de l'agence Elium Studio

Pierre Garner dessine des montres, des balances, des piluliers et tensiomètres intelligents... pour les sociétés les plus en vogue du nouveau monde des objets connectés. Dans le monde des objets connectés, Elium Studio a notamment dessiné la quasi-totalité des créations du français Withings. Or sur ce créneau, le design est devenu fondamental. Effet waouh! oblige, les marques veulent des produits toujours plus beaux pour se différencier de la concurrence. Mais, depuis quelques années, elles intègrent le design dans une réflexion plus large, directement liée à l'usage de leurs créations. Pour les objets connectés, l'enjeu est vital, « puisqu'une même technologie peut être embarquée dans des supports très différents », souligne Pierre Garner.

Basile Bohard, Président, Directeur de création Néodigital

Néodigital est une agence expérientielle multimédia. Grâce à l'émotion que nous faisons naître en chacun, nous réinventons la façon de transmettre des savoirs à vos publics. En combinant la création de contenus multimédias, la scénographie et le développement de nouvelles formes d'interactivité, nous créons des expériences immersives pour donner envie d'apprendre et susciter la curiosité de vos publics. Qu'il s'agisse d'une exposition, d'une installation interactive, d'un son et lumière, d'un road show immersif ou de contenus multimédias, nous nous efforçons d'insuffler un sentiment d'émerveillement afin d'explorer de nouvelles connaissances collectivement et créer des environnements immersifs.

OÙ ?

Les rencontres se dérouleront à la Pépinière au Hub 4.0 à Louviers, inaugurée le 6 février 2020. Elle promeut une approche globale de développement et de mutation économique. Lieu idéal pour mettre en lumière les compétences des trinômes.



À PROPOS DE LA COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION SEINE-EURE

L'Agglomération Seine-Eure est située à 30 minutes de Rouen, 1h de Paris et 1h de la mer. Elle compte 60 communes, avec près de 103 285 habitants. Premier pôle économique du Département de l'Eure, avec un environnement industriel fort de multiples expertises comptant plus de 1 500 entreprises. Ce territoire à Haute Qualité de Vie en Normandie dispose de nombreuses infrastructures : 3 gares SNCF, autoroutes A 13 et A 154, un parc des loisirs, les centres aquatiques intercommunaux Caséo et Aquaval, et la patinoire intercommunale Glacéo.

CONTACT PRESSE - Direction de la valorisation du territoire et de la communication

Agnieszka Rochowicz - Chargée des relations presse et médias
02 76 46 03 54 / 07 72 37 51 42 - agnieszka.rochowicz@seine-eure.com



agгло-seine-eure.fr



[@agгло.seine.eure](https://www.facebook.com/agгло.seine.eure)



[@AgглоSeineEure](https://twitter.com/AgглоSeineEure)



[@territoireseineure](https://www.instagram.com/territoireseineure)