

MM2

LA FABRIQUE
DES MÉTIERS
D'ART

JB | BS

Jean-Baptiste Sibertin-Blanc | STUDIO



Le COLLEGE.M2 est un atelier de Recherche & Innovation réunissant 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 COLLEGE.M2 propose une réflexion active sur les croisements fertiles des richesses tactiles des savoir-faire connectés à l'immatérialité de l'intelligence numérique.

Le COLLÈGE.M2 est porté par la Communauté d'Agglomération Seine-Eure et la Fabrique des Métiers d'Art. Il est animé par Jean-Baptiste Sibertin-Blanc*.

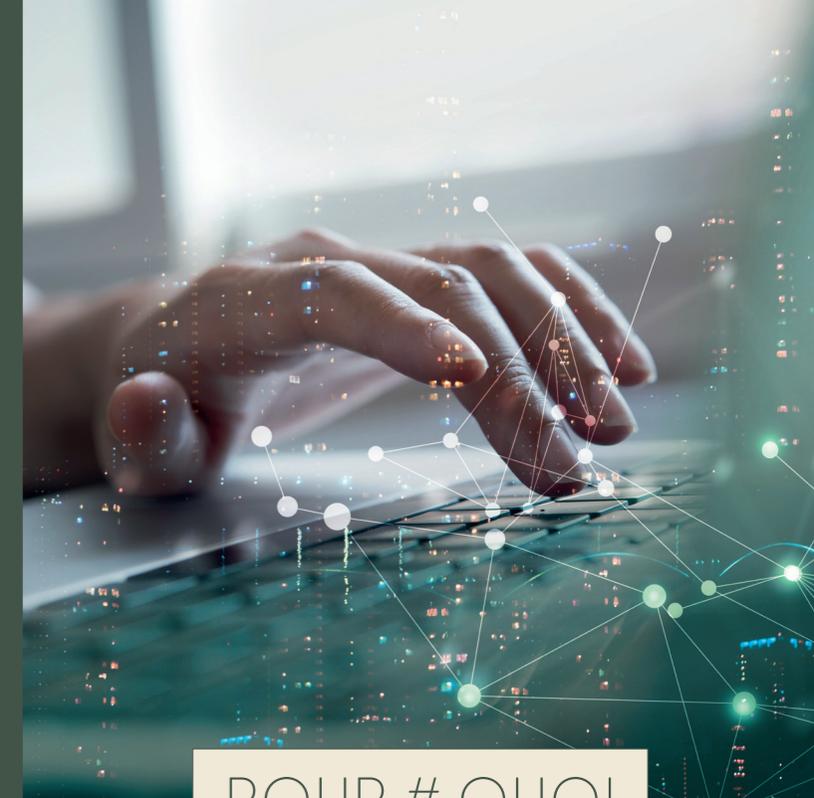
** Enseignant, designer et fondateur du Studio JBSB, Jean-Baptiste Sibertin-Blanc est à l'origine de ce projet. Ses recherches et ses travaux l'orientent depuis plusieurs années à une réflexion sur les mutations d'une culture de l'objet au culte de l'expérience. Il dédie une partie importante de son activité aux partages de connaissances aux croisements des savoir-faire et de la modernité.*



Au milieu du XIX^e siècle, des architectes, des artistes et des artisans portés par des utopies sociales et culturelles fortes, se donnent pour mission de tisser des liens entre les arts et métiers et les industries naissantes. Au tournant du XX^e siècle, l'électricité est une des révolutions majeures qui nous oblige à de nouveaux desseins. Aujourd'hui, l'intelligence numérique engendre des scénarii d'usage méconnus. Nous passons d'une culture de l'objet au culte de l'expérience qui nous interroge quant à l'absence physique des choses.

Dans ce paysage et ces environnements nouveaux, les imaginaires du monde numérique ont bien conscience qu'une soif de nature au sens propre du terme est omniprésente dans nos quotidiens, comme elle le fut aux temps de l'Art Nouveau. Les acteurs des métiers d'art portent dans leur imaginaire cette confrontation avec le réel comme un souffle de modernité.

Le **COLLÈGE.M2** est le lieu attendu d'un dialogue entre des imaginaires dont les logiques sont bien dédiées aux services et aux objets mais dont les valeurs créatives sont en pleines mutations. Les professionnels des métiers d'art associés aux designers et aux créateurs numériques, deviennent les complices de nouveaux scénarios à imaginer.



POUR # QUOI

POUR # QUOI
POUR # QUI
COMMENT
QUAND # OU
RESTITUTION



POUR # QUI

ARTISAN

- × # 8 professionnels des métiers d'art représentatifs de matériaux iconiques tels que le bois, le métal, le cuir, les textiles, le verre, les céramiques, le béton...

CREATEUR NUMERIQUE

- # 8 professionnels de l'intelligence numérique recouvrant des approches multiples autour des 5 sens, l'ouïe, la vue, le toucher, le goût et l'odorat.

DESIGNER

- + # 8 designers issus de formations ou exerçant dans des milieux divers tels que le Design produit, le Design sensoriel, le Design d'espace, le Design d'interface, le Bio design...

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 des savoir-faire à la rencontre de l'intelligence numérique.

Le **COLLÈGE.M2** embrasse plusieurs matériaux, dont la matière numérique.

Le **COLLÈGE.M2** est un espace prospectif à moyen terme.

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 ».

Le **COLLÈGE.M2** réunit 8 acteurs des métiers d'art, 8 créateurs numériques et 8 designers. Chaque trinôme concevra un projet associant la matérialité des savoir-faire à l'immatérialité du monde connecté.

Le **COLLÈGE.M2** se déroule sur 9 journées de rencontre en 2023 et en 2024 réparties en 3 phases :

#1 – LE TEMPS DE L'IMMERSION

3 journées dédiées à la culture de l'objet, à l'environnement des métiers d'art, aux technologies de l'intelligence numérique, aux approches contemporaines du design pour développer une culture commune entre les participants de 3 univers complexes. Elles sont organisées autour d'interventions entrecoupées de temps de réflexion privilégiant le partage des expertises et l'intelligence collective.

#2 – LE TEMPS DE L'AVANT-PROJET

3 journées de rencontres associant méthodologie et conception, management de l'innovation et recherches de scénarios d'usage prospectifs.

3 journées pour esquisser des pistes de développement combinant des approches croisées et structurer des sources d'inspirations multiples.

#3 – LE TEMPS DU PROJET

3 journées dédiées aux développements des projets croisant design, savoir-faire et intelligence numérique.

Modélisation et réalisation des 8 projets à travers des maquettes fonctionnelles.

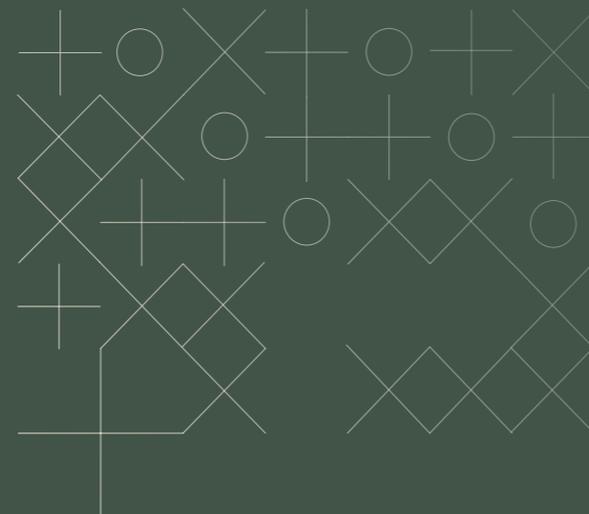
COMMENT

Le **COLLÈGE.M2** se déroule sur 9 journées de rencontre en 2023 et en 2024 réparties en 3 phases :

#1 – LE TEMPS DE L'IMMERSION

#2 – LE TEMPS DE L'AVANT-PROJET

#3 – LE TEMPS DU PROJET



QUAND # OU

Le **COLLÈGE.M2** se déroule sur 9 journées de rencontre en 2023 et en 2024 réparties en 3 phases :

#1 – LE TEMPS DE L'IMMERSION

18 sept. - 16 octobre - 20 novembre

#2 – LE TEMPS DE L'AVANT-PROJET

18 décembre - 22 janvier - 19 février

#3 – LE TEMPS DU PROJET

18 mars - 15 avril - 13 mai

RESTITUTION

Les projets issus du **COLLÈGE.M2** feront l'objet de deux restitutions :

La première au travers d'une exposition pendant la Paris Design Week en septembre 2024,

La seconde, sous la forme d'un Opus racontant la démarche créative des 8 trinomes constitués pour la conception et la réalisation des 8 projets.

Les rencontres du **COLLÈGE.M2** se déroulent aux Ateliers Saint Cyr au Vaudreuil le lundi.

**LES
ATELIERS
SAINT
■ CYR**



COLLÈGE. **IM**²

