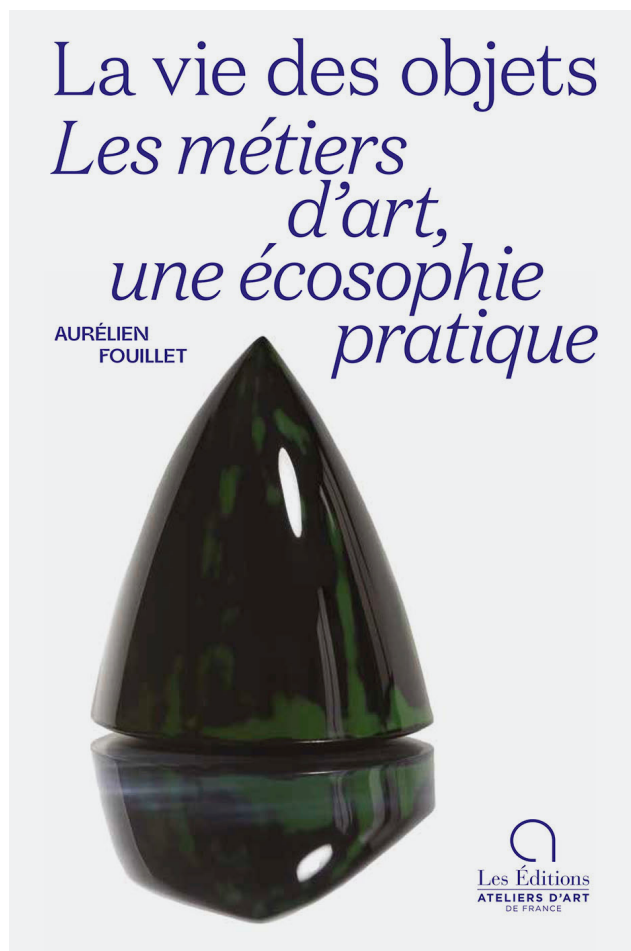


À L'INVITATION #35
AURÉLIEN FOUILLET — POUR
UN CARNAVAL ONTOLOGIQUE

CENTRE DE DOCUMENTATION
ENSCI-LES ATELIERS



LE MERCREDI 12 OCTOBRE À 18H

À l'invitation de la documentation de l'ENSCi Aurélien Fouillet nous présentera ses deux derniers livres. Ils explorent les infinis mondes des jeux et les multiples mondes que façonnent nos poésies matérielles : *Playtime, comment le jeu transforme le monde* & *La vie des objets, Les métiers d'art, une écologie pratique*.

La rencontre est ouverte au public extérieur sur inscription :
documentation@ensci.com

Et retransmise par vidéoconférence : <https://zoom.us/j/9922155902>

À L'INVITATION #33 NUMÉRIQUE. LA TENTATION DU SERVICE

CENTRE DE DOCUMENTATION
ENSCI-LES ATELIERS

INVITÉ AURÉLIEN FOUILLET



Ontonaute (imaginaire, forme, fabrication)
Fondateur de la Tête Qui Manque
(Atelier de recherche et création)
Chercheur Associé (Centre de Recherche en Design,
ENS paris Saclay/ENSCi – Les ateliers)
Co-directeur éditorial de la revue Sociétés
(De Boeck Supérieur)
Membre de la rédaction des Cahiers Européens
de l'Imaginaire
Enseignant à l'ENSCi – Les ateliers
Enseignant à l'Ecole Camondo

PRÉSENTATION DES LIVRES

Playtime, c'est le temps du jeu, le temps où l'on fait l'expérience que l'on pourrait vivre autrement. C'est le moment qui précède le grand carnaval ontologique. La vie des objets, c'est la façon que nous avons de toucher le monde par la technique et par notre imagination. C'est proposer des pistes de réflexion pour une pratique non anthropo-centrée de la création et l'ouverture de multiples mondes. Que nous dit le jeu d'une société qui passe son temps à se dire par le travail ? Que nous propose l'artisanat comme relation au monde ? Deux questions qui, si elles semblent étrangères l'une à l'autre, dessinent les contours des possibles du monde.

À L'INVITATION #33

NUMÉRIQUE.

LA TENTATION DU SERVICE

CENTRE DE DOCUMENTATION
ENSCI-LES ATELIERS

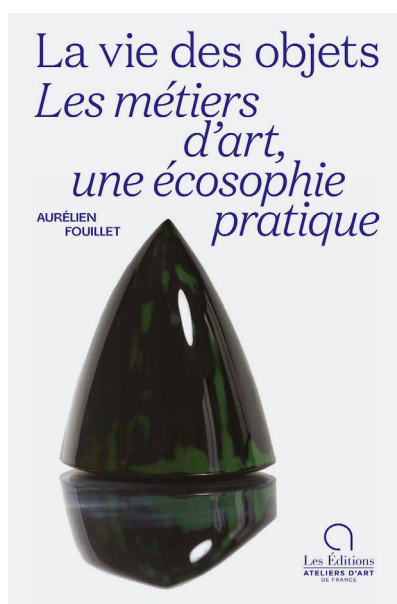
PLAYTIME
COMMENT LE JEU
TRANSFORME LE MONDE



Comment expliquer qu'une société obsédée par le travail ait pu propulser le jeu au sommet des activités de loisirs, des arts contemporains et des industries mondiales ? Les jeux de société, d'apéro, les jeux vidéo, le cosplay, les applications de rencontre, les désormais vieillissants réseaux sociaux, ou, plus récemment, les projets de « metavers », la réalité augmentée, ou même le télétravail, sont autant de signes de ce qui se joue dans la civilisation occidentale. Il y a plus de vingt ans que les mondes numériques se sont déployés, que ces tiers lieux, qu'étaient d'abord les blogs, suivis des réseaux sociaux « préhistoriques » que sont Facebook et Instagram, nous offrent des espaces d'expérimentation de nouveaux récits collectifs et de nouvelles formes sociales (couple, travail, genre, famille, communautés). Loin de regretter un monde révolu, et plutôt que de cantonner les activités ludiques à l'enfance, l'auteur choisit d'en faire la clé de lecture de notre époque et de ses mutations, une échappatoire, un ensemble de mondes où se forment les sociétés à venir.

Playtime,
Comment le jeu transforme le monde
Aurélien Fouillet
Éditions Les Pérégrines
Parution : 6 octobre 2022
ISBN : 979-10-252-0569-3
Prix : 19 €

LA VIE DES OBJETS
LES MÉTIERS D'ART,
UNE ÉCOSOPHIE PRATIQUE



L'auteur explore dans le présent ouvrage les imaginaires des métiers d'art et leurs ressources pour le monde contemporain. Après plusieurs années d'enquête et d'apprentissage, il montre les dynamiques qui habitent les créations des artisans d'art et comment ces derniers peuvent être considérés comme des diplomates, des voyageurs, des explorateurs du monde des objets. Ils deviennent alors des ontonautes, des voyageurs de l'être qui, par leurs savoir-faire et leurs connaissances matérielles, ouvrent de nouvelles perceptions et représentations du monde. Cet essai vous invite à découvrir les métiers d'art sous un angle sociologique et philosophique, et à prendre conscience de leur influence déterminante dans le questionnement de notre société contemporaine et des enjeux de demain.

La vie des objets,
Les métiers d'art, une écologie pratique
Aurélien Fouillet
Les éditions – Ateliers d'Art
Parution : janvier 2022
ISBN : 979-10-96404-28-5
Prix : 26 €

« À l'invitation » est une rencontre initiée par la Documentation de l'ENSCI – Les ateliers, pour faire découvrir, autrement, un de ses ouvrages aux élèves. Les élèves et le public rencontrent ainsi un auteur, des auteurs, une pensée. L'ouvrage est abordé comme un projet de design avec ses différents protagonistes, auteur, éditeur, graphiste... de la conception à sa fabrication.



© Veronique Hughe

Née d'une volonté politique en 1982, l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI – Les Ateliers) est la seule école nationale exclusivement consacrée à la création industrielle et au design. Il s'agissait alors de rompre avec les modèles académiques en plaçant la création au cœur des préoccupations de la production industrielle et ainsi renouer avec l'esprit du Bauhaus ou du Black Mountain College.

Dès son origine, l'ENSCI – Les Ateliers a mis en place une pédagogie innovante basée sur le projet et le cursus individualisé, selon une approche centrée sur l'élève et son parcours. À l'ENSCI – Les Ateliers, on « apprend par le faire » : on expérimente, on procède par itération, on manie les incertitudes. On apprend à gérer la complexité, à concevoir des usages et des systèmes dans une démarche socialement responsable.

Deux diplômes sont proposés en formation initiale : Designer textile et Créateur industriel, chacun élevé au grade de Master. Établissement public à caractère industriel et commercial, l'ENSCI – Les Ateliers est placé sous la double tutelle des ministères chargés de la Culture et de l'Industrie et jouit d'une reconnaissance et d'une insertion nationale et internationale de premier plan. Depuis 2020, Frédérique Pain est directrice de l'école.