

1. Record Nr.	UNINA9910324953803321
Autore	Blaquart Jean-Luc
Titolo	Technologies de l'enchantement : Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion // Yves Citton, Angela Braitó
Pubbl/distr/stampa	Grenoble, : UGA Éditions, 2016
ISBN	2-84310-353-3
Descrizione fisica	1 online resource (384 p.)
Altri autori (Persone)	BraitóAngela CittonYves GamboniAurélien GellAlfred GirardAnnick GoovaertsVanille Hock-KoonSébastien HohnsbeinAxel JobezRomain LimareSophie Martin-JuchatFabienne PascuitoElsa SalicetiMarion TrentiniBruno VigazziMichel WoronowIlona ZerbibOlivier
Soggetti	Philosophy illusion philosophie
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	Peut-on faire une « histoire de l'illusion » qui ne se confonde pas avec une litanie de dénonciations ? C'est le pari de ce livre qui propose une

quinzaine de plongées ponctuelles dans différentes formes d'illusions - allant d'un tableau de Jérôme Bosch au jeu vidéo Eternal Darkness, de l'aménagement des jardins des Lumières au marketing d'Apple, des fantasmagories scientifiques du xixe siècle aux modélisations de l'économie néolibérale, de l'effet placebo à l'art contemporain, des premiers rayons X aux derniers drones, en passant par Lucrèce, Descartes, Diderot, Lessing, Freud, Hitchcock, Winnicott et Baudrillard. Cette réflexion collective est placée sous les auspices d'un article célèbre de l'anthropologue britannique Alfred Gell, « La technologie de l'enchantement et l'enchantement de la technologie », traduit ici pour la première fois en français. Des proues de canoë mélanésiennes à une sculpture de Picasso, prouesses techniques et créations artistiques semblent relever d'un même enchantement, par lequel les humains élèvent leurs cultures en s'illusionnant sur ce qu'ils sont capables de faire. Au carrefour des imaginaires scientifiques et des pratiques interprétatives développées par les savoirs littéraires, ce volume multiplie les perspectives et les croisements disciplinaires, pour finalement s'inscrire dans le champ émergent de l'archéologie des médias. À travers un parcours en six parties - consacrées à l'anthropologie (« Technologies et enchantements »), à l'esthétique (« Tromper l'œil »), à la philosophie (« Capter les croyances »), à la scénographie (« Scénariser le monde »), aux nouvelles technologies (« Machiner le virtuel ») et à l'économie (« Vendre du vent ») - il espère aider à nous orienter dans un monde déroutant, où les enchantements médiatiques nous immergent dans un bain d'illusions toujours plus prégnantes. Les dix-sept études réunies ici gravitent autour d'une même question : comment et pourquoi apprendre à vivre avec les illusions, au lieu...
