

PHILOSOPHIE
ET EXPÉRIMENTATION SONORE

Cet ouvrage s'approche des pensées de divers philosophes, notamment Alain Badiou, Jacques Rancière et Bernard Stiegler, pour essayer une pensée de l'expérimentation sonore. Celle-ci relève pour nous d'une préoccupation différente de celle de sa *définition* ou de sa *fixation* dans le champ des études esthétiques. Elle n'est pas un *objet* que nous pouvons trouver dans le cours de l'histoire et du monde afin de nous en approcher philosophiquement. Autrement dit, elle ne se tient pas là, simplement, comme quelque chose qu'il faudrait saisir, pouvant constituer la spécificité d'une recherche ou une certaine spécialisation de la philosophie – philosophie de la musique, de l'art sonore, de l'expérimentation sonore. Même si, pour diverses raisons, académiques, communicationnelles, publicitaires, etc., on finit par parler d'une philosophie de l'expérimentation sonore, dans son double sens (celui d'une approche philosophique de l'expérimentation sonore et celui d'une pensée qui serait propre à cette dernière), il faut toujours niveler et égaliser les deux pôles. Une telle égalisation évoque ainsi une double affection : la philosophie peut se trouver elle-même affectée et modifiée par une telle approche, tout comme l'expérimentation sonore peut y trouver des éléments qui étaient cachés pour elle.

Gustavo Celedón est professeur d'esthétique à l'Université de Valparaíso (Chili). Il est docteur en philosophie de l'Université Paris VIII – Vincennes – Saint-Denis et membre du Conseil scientifique du Laboratoire d'études et de recherches sur les logiques contemporaines de la philosophie (LLCP). Il a également suivi des études doctorales de philosophie au Chili.

LA PHILOSOPHIE EN COMMUN

Collection dirigée par Stéphane Douailler, Jacques Poulain et Patrice Vermeren

En couverture : illustration de l'auteur.

ISBN : 978-2-343-05045-4

32 €

L'Harmattan



Gustavo CELEDÓN

PHILOSOPHIE
ET EXPÉRIMENTATION
SONORE



Gustavo CELEDÓN

PHILOSOPHIE ET EXPÉRIMENTATION SONORE

L'Harmattan