

Récits de traumatisme, pensée planétaire et pédagogie d'Érasme

3 avril 2026

Lecture idéamorphique – Notes de lecture quotidiennes filtrées par le cadre idéamorphiste

Synthèse du jour

Les articles du flux d'aujourd'hui mettent en lumière les concepts idéamorphiques de dilution, de codex, d'ouverture et d'effet ricochet dans une gamme de contextes – du journalisme humanitaire à l'utilisation de la forme de l'atlas et aux méthodes d'enseignement d'Érasme. Ces exemples montrent comment le cadre idéamorphique peut être appliqué pour comprendre la dynamique de la transmission, de la transformation et de l'engagement créatif dans des domaines diversifiés.

3 sélectionnés

Aeon

0.85

When trauma becomes trope

Cet article explore comment la représentation de la souffrance humaine dans le journalisme humanitaire peut devenir un trope, une forme standardisée qui perd son pouvoir d'évoquer l'empathie et de susciter l'action. C'est un exemple de la 'crise de dilution' décrite dans le cadre idéamorphique - la situation où l'émission maximale (d'images et d'histoires de traumatisme) conduit à un minimum de diffraction (un véritable engagement et une réponse de la part du récepteur). L'article souligne la nécessité d'approches plus nuancées, contextuelles et éthiquement fondées pour rendre compte des crises humanitaires, ce qui s'aligne avec les principes idéamorphiques de résister à la 'tyrannie de la reconnaissance' et d'ingénierie de la diffraction par une incomplétude stratégique.

[https://aeon.co/essays/how-might-humanitarian-journalism-be-done-better?
utm_source=rss-feed](https://aeon.co/essays/how-might-humanitarian-journalism-be-done-better?utm_source=rss-feed)

dilution ouverture generative-loss

engineering-diffraction

La Vie des idées

0.8

La planète des hommes

Cet article traite de l'utilisation de l'atlas comme forme pour représenter des phénomènes mondiaux qui relie des processus aussi divers que le climat, les océans, l'agriculture, l'urbanisation et les flux de ressources. L'atlas peut être vu comme un codex - une contrainte systématique qui façonne l'émission d'informations sur le monde, tout en exigeant que le récepteur s'engage dans un processus de diffraction pour construire sa propre compréhension. L'article souligne comment la forme de l'atlas médiatise notre perception du monde, s'alignant sur les principes idéamorphiques de l'ouverture et de l'effet ricochet, où la révélation du codex génère de nouvelles diffractions plutôt que de simplement corriger la représentation initiale.

<https://laviedesidees.fr/La-planete-des-hommes>

codex ouverture

ricochet

Using the Absurd: How Erasmus Challenges His Students

Cet article examine comment l'humaniste de la Renaissance Érasme a utilisé l'absurde et le paradoxe dans ses méthodes d'enseignement pour défier ses étudiants et provoquer de nouvelles façons de penser. Cela s'aligne sur les principes idéamorphiques de l'ingénierie de la diffraction - introduire délibérément des lacunes, de la résistance et une tension productive afin d'activer les capacités créatives propres du récepteur. L'approche d'Érasme peut être considérée comme une forme de 'conception de jeu', où il structure 'l'émission' (son enseignement) pour générer de multiples 'diffractions' possibles (réponses et idées des étudiants) plutôt qu'un seul résultat 'correct'.

<https://blog.apaonline.org/2026/04/02/using-the-absurd-how-erasmus-challenges-his-students/>

engineering-diffraction game-framework

codex

Sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Généré par Foundation V3 / T50 RSS Aggregator