



Utopie, illusion, chimère

[Si veda la versione italiana *infra*]

Appel à contribution pour la revue *Italie*s

Coordination : Perle Abbrugiati, Martin Ringot, Raffaele Ruggiero

Au temps des mondes virtuels, on tend à prendre pour la réalité ce qui ne l'est pas. Mais c'est une tendance de toujours que de projeter sur le monde une réalité intérieure, qu'elle soit celle de l'espoir (politique), du rêve (affectif), ou du leurre (psychologique). Au réel, on opposera alors les dimensions utopique, poétique ou névrotique, et l'on voit bien que ces sphères permettent d'aborder tous les siècles, en littérature et en civilisation, sans oublier la dimension linguistique, qui avec ses lapsus, néologismes, jeux de mots, hybridations, crée des prolongements à la langue par une langue d'abord irréelle : sabirs, poésie et novlangue sont peut-être les projections de l'utopie, de l'illusion, de la chimère, sur le plan verbal. Enfin, les créations multimédiales de l'époque récente sont peut-être des châteaux de rêves croisés où ces trois dimensions se rencontrent. On examinera les domaines suivants :

Utopie

Dans la création de mondes inexistant, le projet politique et le rêve se rencontrent. C'est vrai aussi de prismes par lesquels on présente le monde réel. On examinera :

- Comment l'utopie essaie d'inventer un nouveau lien social avec une charge de projet
- Comment elle rend compte d'un lien social qui a changé, en lui donnant une torsion dans une dimension onirique
- Comment le discours politique dénonce les illusions politiques tout en n'étant pas étrangers à la notion d'utopie
- Comment le discours politique crée une illusion collective, un leurre par la propagande

Illusion

On voit que la notion n'est pas étrangère à la pensée politique, mais elle se déploie aussi sur le versant artistique et sur le versant philosophique

- La notion d'illusion est centrale en poésie. Elle est à la fois un mécanisme et un thème. On envisagera à la fois les formes d'idéalisation que comporte la poésie ancienne, et plus récemment l'illusion romantique, ou les formes de la modernité qui ont un lien avec l'irréel.
- En art évidemment on pourra privilégier la notion d'illusion d'optique, mais sont concernées aussi les méthodes de représentation qui magnifient le réel ou essaient de lui échapper.
- La notion d'illusion a bien sûr un retentissement philosophique. De Vico à Gramsci, en passant par Leopardi, on peut suivre le sens qu'a le mot dans diverses formes de pensée.

Chimère

Au-delà du message qu'on essaie de loger dans les formes artistiques, toutes les formes d'art sont des périmètres où se logent les « monstres » merveilleux ou cauchemardesques qui naissent de notre psyché tourmentée ou créatrice. Sans entrer dans le domaine de l'analyse introspective, on s'intéressera aux formes impensables :

- Personnages hybrides
- Langues improbables
- Idées folles (aux deux sens du terme)

Intermédiarité

Une forme particulière de chimère est peut-être liée aux vecteurs intermédiaires, particulièrement propices à abriter l'illusion et à héberger l'utopie :

- Mondes impossibles : L'émergence du transmédia et de la transfictionnalité (R. Saint-Gelais) a encouragé la création de mondes fictionnels qui dépassent largement les modalités de représentation. Traversant les media qui les disent, organisant les conditions de leur propre exploration, ces mondes vivent et évoluent comme autant d'utopies parallèles, voire persistantes (mondes en lignes, jeux massivement multijoueurs)
- Chimères narratives : de la nouvelle chimère de la « narration interactive » à la résurgence vivace de créatures monstrueuses du passé, les chimères peuplent ces mondes impossibles
- Chansons, opéras, films, jeux vidéo où l'illusoire a une place centrale et propose un retour à son sens étymologique (*in-lusio*). L'illusoire intermédiaire invite à entrer dans le jeu, musical, théâtral ou numérique. Un illusoire accepté et recherché par des récepteurs avides de « feintise ludique partagée » (J.-M. Schaeffer)

Les propositions de contribution (500 caractères, espaces comprises) sont à envoyer **avant le 31 mai 2019** à l'adresse caer-italies-utopie@univ-amu.fr, accompagnées d'un bref paragraphe indiquant le statut de l'auteur de la proposition. Les réponses seront envoyées avant le 30 juin 2019 et les contributions seront envoyées **avant le 27 septembre 2019**.

La publication est prévue dans le numéro de la revue *Italies* du dernier trimestre 2020.

Utopia, illusione, chimera

Coordinamento: Perle Abbrugiati, Martin Ringot, Raffaele Ruggiero

Nell'età del virtuale si può avere la tendenza a considerare reale ciò che non lo è: ma è una tendenza di lunga durata quella di proiettare sulla nostra visione del mondo una realtà interiore, sia quella della speranza (politica), che del sogno (sentimentale), o ancora dell'abbaglio (psichico). Al cospetto della realtà si rispecchieranno allora le dimensioni utopiche o poetiche o nevrotiche: si tratta di ambiti che alimentano il dibattito in tutte le epoche, sotto il profilo strettamente letterario o più latamente culturale; senza trascurare una dimensione linguistica che attraverso lapsus, neologismi, giochi di parole, forme d'ibridazione, determina un'estensione del linguaggio, fino a concepire lingue irreali o dell'irrealtà (ibridazioni, neolingua, lingua della poesia sono forse le proiezioni linguistiche dell'utopia, della chimera, dell'illusione). Infine le produzioni multimediali più recenti appaiono veri e propri castelli di sogni intrecciati, dove queste differenti prospettive possono incontrarsi.

Proponiamo di prendere in considerazione i seguenti ambiti:

Utopia

Nella creazione di mondi inesistenti, il progetto politico e il sogno si incontrano e producono prismi attraverso cui leggere il presente. Si considerino:

- l'utopia come strategia per la costruzione di nuove società con una forte spinta progettuale;
- l'utopia che si misura con i mutamenti sociali del presente, anche attraverso una dimensione onirica;
- il discorso politico come denuncia delle illusioni politiche e il ruolo giocato in questo ambito dal concetto di utopia;
- il discorso politico che crea un'illusione collettiva, anche attraverso la strategia della propaganda.

Illusione

Si tratta di una nozione non estranea al terreno del pensiero politico, ma che trova un suo sviluppo particolare nell'ambito delle arti e sul versante filosofico:

- la centralità della nozione d'illusione in poesia, come meccanismo produttivo e come tema: dall'idealizzazione della poesia antica e classica, all'illusione romantica e fino alle forme moderne che si protendono nella sfera dell'irrealtà;
- nell'ambito delle arti figurative: dall'illusione ottica alle forme della rappresentazione che tendono a nobilitare o a deformare la realtà, o mirano a sfuggire dalle sue costrizioni;
- in ambito filosofico, da Vico a Gramsci attraverso Leopardi, si potranno proporre analisi delle diverse articolazioni di queste forme del pensiero.

Chimera

Al di là del contenuto che l'artista cerca di veicolare attraverso le diverse forme della sua produzione, tutte le sperimentazioni artistiche costruiscono recinti in cui trova posto il *monstrum*

ora meraviglioso, ora terrorizzante, che nasce dalla psiche tormentata o creativa. Senza entrare nell'ambito dell'analisi introspettiva, potremo studiare le forme dell'impensabile:

- personaggi ibridi;
- lingue artificiali;
- idee folli.

Intermedialità

Una particolare forma di «chimera» può essere legata a vettori di comunicazione multimediale, particolarmente propizi ad accogliere l'illusione o a dare spazio all'utopia:

- mondi impossibili: creazione di mondi fittizi che oltrepassano le potenzialità della rappresentazione. Essi attraversano i *media* in modo trasversale, determinando le condizioni della loro stessa esistenza e possibile ricezione/esplorazione, sviluppandosi come utopie parallele e talora persistenti (realtà allargate o potenziate, o vere e proprie 'seconde vite' *on-line*);
- chimere narrative: dalla narrazione interattiva al ritorno di creature mostruose del passato mitologico che popolano i mondi impossibili dei nuovi *media*;
- canzoni, opere, film, videogiochi in cui l'illusione riveste un ruolo centrale prospettando una vera e propria *in-lusio*, prospettando una partecipazione attiva al gioco, alla musica, alla rappresentazione, alle forme espressive digitali. Un universo illusorio accettato e ricercato da utenti partecipi, avidi di «finzioni ludiche condivise».

Le proposte di collaborazione, in lingua italiana o francese, dovranno essere inviate **entro il 31 maggio 2019**, possibilmente accompagnate da una nota biobibliografica del proponente, scrivendo a: caer-italies-utopie@univ-amu.fr

Le proposte saranno valutate e accettate dalla direzione e redazione di *Italies* **entro il 30 giugno 2019**. I contributi accettati dovranno essere consegnati in forma definitiva **non oltre il 27 settembre 2019**.

La pubblicazione è prevista nel numero di *Italies* 2020 (uscita ottobre-dicembre 2020).