

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos, Gérard PEYLET

Préface, Séverine ABIKER, Florence PLET-NICOLAS
Les deux Moyen Âge

Introduction, Anne BESSON
Extension du domaine du ludique. Fiction et imaginaire médiéval.

Première partie. PRATIQUES LUDIQUES

Gil BARTHOLEYNS

Manières de faire des mondes grandeur nature.

Katy BERNARD

La croisade des Albigeois. Une mise en jeu de société.

Daniel BONVOISIN

Il était une fois mon personnage. Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge.

Antoine DAUPHRAGNE

Le Moyen Âge dans les jeux de rôle. Simulation ludique et matière historique.

Anne LARUE

La *wicca*, un GN pour les filles ?

Loïc LEYMERÉGIE

De l'atelier pédagogique à la "muséographie vivante" : la notion de "jeu" dans les techniques de médiation du patrimoine médiéval.

Alexis LÉONARD

"Le Moyen Âge de loin". Créations et créativité autour des jeux vidéo.

Matthieu LETOURNEUX

Mon joystick gagne la guerre de cent ans. Le Moyen Âge des jeux vidéo.

Sébastien NADOT

Les joutes : racines oubliées des jeux sportifs contemporains.

Isabelle PÉRIER

Structures du genre médiéval fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge.

Olivier RENAUDEAU

Du folklore médiéval à l'expérimentation archéologique, la révolution culturelle de la reconstitution du Moyen Âge en Europe.

Alexandre WINKLER

Miles Christi, l'Orient ludique des croisades.

Deuxième partie. ARTS DU SPECTACLE

Séverine ABIKER

Le Moyen Âge en écho dans l'opéra du XIX^e siècle : une référence historique en deux dimensions.

Hélène BOUGET

Chevaliers en péril : parodie et déconstruction des héros arthuriens dans *Kaamelot*.

Camille BOZONNET

Kaamelot : "faire dérailler les mythes en leur insufflant du quotidien" ?

Corneliu DRAGOMIRESCU

Le théâtre médiéval au cinéma : référence, métaphore, métamorphose.

Caroline FOSCALLO
De la théâtralité à la scène : l'exemple du
fabliau.

Olivier LINDER
Tristan tragi-comique. *Le Tristan de
Léonois* d'Armand Silvestre.

Charles MAZOUER
Le regain du genre des mystères dans la
première moitié du XX^e siècle.

Alain QUELLA-VILLÉGER
Une fête médiévale chez Pierre Loti en
1888.

Isabelle RAGNARD
La renaissance musicale du théâtre
médiéval. Deux représentations du *Jeu de
Robin et Marion* d'Adam de la Halle à la
fin du XIX^e siècle.

Rosario SANTANA PAIXÃO
Perceval le Gallois : entre le texte de
Chrétien de Troyes et le film d'Eric
Rohmer.

Troisième partie. JEUX DE MOTS ET D'IMAGES

Alain CORBELLARI
Le Moyen Âge, un jeu d'enfants ?
Nouvelles tendances de la BD
médiévalisante.

Corinne DENOYELLE
Jeux parodiques et jeux chevaleresques :
les tournois dans les bandes dessinées
médiévalisantes.

Anne-Isabelle FRANÇOIS
"Ein höherer Spaß" ou Dieu a-t-il le sens
de l'humour ? Jeu et écriture "médiévale"
dans *L'Élu* (1951) de Thomas Mann.

Patrick HENRIET
Super-héros espagnol et Reconquête, ou
les enjeux idéologiques d'une bande

dessinée dans l'Espagne franquiste et post-
franquiste : *El Guerrero del antifaz*.

Armelle LECLERCQ
Louis Aragon et le jeu médiéval.

Maria Cristina PANZERA
Réécrire le *Décameron* : un jeu de
miroirs.

Levente SELAF
Ouvroirs et consistoires. Imitation et
reprise des genres médiévaux dans une
œuvre de Jacques Roubaud.

Tobia ZANON
Les réélaborations ludiques du Moyen
Âge dans l'Italie du XX^e siècle.

Conclusion, Gérard CHANDÈS

Table du DVD-ROM joint au volume

Conception : S. Abiker et F. Plet-Nicolas
Réalisation : L. Cazaux

COMPLEMENTS DES ARTICLES

Présentation des auteurs, bibliographies et illustrations des articles

BANQUE DOCUMENTAIRE

Page 1- Banquet médiéval chez Pierre Loti en 1888

- Visite virtuelle de la maison de Rochefort et de sa salle gothique

- Photographies récentes de la maison et de la salle gothique
- Photographies d'époque de la salle et de la soirée
- Dessins et croquis du banquet Louis XI

Page 2- *Tristan de Léonois*, d'Armand Silvestre, 1897

- Résumé de la pièce (Olivier Linder)
- Edition intégrale de la pièce en *fac simile*
- Reproduction intégrale de la revue *Les Feux de la rampe*, n° 59, octobre 1897
- Portraits d'Armand Silvestre

Page 3- *Qualia*, un ensemble contemporain de musique médiévale

- Présentation du collectif *Qualia*
- Documentaire
- Extraits de concert

Page 4- Jeux de rôles grandeur nature

- Quelques exemples d'« historique » des personnages
- *Arkhan* (1996-2005) : livre de jeu et documentaire
- *Samaël* (1996-2005) : livre de jeu
- *Ite Missa Est* (2001- en cours) : règles du jeu, documentaire et diaporama
- *Warbands - Land of Belgae* (2007) : diaporama de présentation

Page 5- Le jeu de la Croisade contre les Albigeois

- Plaquette de présentation
- Livret de jeu
- Livret historique

ANNEXES

Glossaire,

Imagier du colloque

L'association *Modernités Médiévales*.