

1. Record Nr.	UNINA9910495948203321
Autore	Abiker Séverine
Titolo	Le Moyen Âge en jeu // Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas
Pubbl/distr/stampa	Pessac, : Presses Universitaires de Bordeaux, 2020
ISBN	979-1-03-000816-6
Descrizione fisica	1 online resource (408 p.)
Collana	Eidôlon
Altri autori (Persone)	BartholeynsGil BernardKaty BessonAnne BonvoisinDaniel BougetHélène BozonnetCamille ChandèsGérard CorbellariAlain Cristina PanzeraMaria DauphragneAntoine DenoyelleCorinne DragomirescuCorneliu FoscalloCaroline HenrietPatrick Isabelle FrançoisAnne LarueAnne LeclercqArmelle LéonardAlexis LetourneuxMatthieu LeymerégieLoïc LinderOlivier MazouerCharles NadotSébastien PérierIsabelle PeyletGérard Plet-NicolasFlorence Quella-VillégerAlain RagnardIsabelle RenaudeauOlivier Santana PaixãoRosário SeláfLevente WinklerAlexandre ZanonTobia AbikerSéverine

Soggetti

Cultural studies
théâtre
opéra
Moyen Âge
BD
jeu vidéo
réécriture
cinéma
histoire vivante
jeu
jeu de rôle
medfan
reconstitution

Lingua di pubblicazione

Francese

Formato

Materiale a stampa

Livello bibliografico

Monografia

Sommario/riassunto

À la fin du Moyen Âge, la noblesse jouait déjà à imiter les chevaliers de la Table Ronde. Aujourd'hui encore, notre rapport à l'époque médiévale reste intimement lié à l'esprit du jeu, des déguisements enfantins aux jeux vidéo, du spectacle vivant aux grands et petits écrans, des univers de Fantasy et autres jeux littéraires aux reconstitutions historiques. Quand l'érudition rencontre l'imagination, la re-création d'un Moyen Âge récréatif tient-elle d'un plaisir puéril ou d'une démarche esthétique, d'une fascination nostalgique ou d'une démocrati-sation des savoirs historiques ? Pour mieux comprendre l'inflation considérable des jeux médiévalisants du XIXe au XXIe siècle, ce volume réunit les travaux de chercheurs en sciences humaines et de praticiens, professionnels de la conservation ou de la médiation du patrimoine, scénaristes, musiciens... et joueurs à l'occasion. Cette perspective interdisciplinaire offre des rapprochements féconds sur des sujets encore peu abordés : pratiques proprement ludiques, mais aussi arts du spectacle et fictions populaires.
