



Mondes imaginés : Le médiévalisme dans l'imaginaire ludique québécois

Date : 26 octobre 2023, de 13h à 17h15

Lieu : Bibliothèque centrale de l'UQAM

400, rue Sainte-Catherine Est, Pavillon Hubert-Aquin (A)

Local : A-1280 (1er étage), accès par la Bibliothèque centrale, niveau métro (A-M100)

Mise en contexte

Le jeu est un matériau riche, mais souvent négligé, pour éclairer l'histoire des mentalités. Nous le mettons ici à contribution pour aborder un moment charnière dans le développement des imaginaires au Québec. Il s'agira de revisiter ce que Fernand Dumont et ses collaborateurs ont nommé au tournant des années 1970 la « crise du merveilleux ». Le terme renvoyait alors au désenchantement du monde associé à la sécularisation de la société québécoise et à la mise à distance des imaginaires folkloriques et traditionnels. La question était de savoir par quoi le merveilleux d'antan serait remplacé. Une option était de puiser dans un imaginaire endogène et fruit de la rencontre entre l'Amérique française et les Premiers peuples. Une autre était de réenchanter le monde en se nourrissant aux imaginaires utopiques qui insufflaient l'espérance d'une transformation sociale radicale à la fin des années 1960. Ces deux options sont bien connues dans l'histoire intellectuelle du Québec. Elles se rejoignent d'ailleurs dans leur condamnation de ce qu'elles voyaient comme un merveilleux « anglo-saxon », lié à la culture de masse, aliéné et potentiellement aliénant ; ce « merveilleux artificiel », comme l'appellera Jean-Paul Montminy, inspiré des « grimoires de Walter Scott » et de son Moyen Âge de carton-pâte.

Si le médiéval-fantastique n'était pas tenu en haute estime par l'intelligentsia québécoise, le public, lui, commençait à se l'approprier avec une ferveur qui n'a fait que croître depuis le milieu des années 1970. L'histoire de cette relation ne peut être saisie sans faire référence à de multiples formes de jeu. L'univers de Tolkien est donné à connaître au public via le théâtre de marionnettes. Le médiéval-fantastique est lu, mais aussi joué par l'entremise de jeux de rôle tels Donjons et Dragons et ses émules. Des jeux sont créés. Des fanzines connectant entre elles diverses pratiques créatives et ludiques sont imprimés. Ce bouillonnement prend place en marge des curriculums d'institutions collégiales et universitaires où il n'était pas question, jusqu'à récemment, de considérer sérieusement le médiéval-fantastique dans les salles de cours. Les présentations réunies ici, de même que l'exposition accompagnant l'atelier, nous permettront d'amorcer l'histoire de cette appropriation populaire du médiéval-fantastique par le jeu au Québec.

Programme de l'atelier

◆ **Accueil** | 13h à 13h30

◆ **Mot de bienvenue et introduction** | 13h30 à 14h

Introduction à l'atelier et présentation du projet pilote de Laboratoire ludique au sein du Service des bibliothèques de l'UQAM.

Intervenants :

- Frédéric Giuliano, directeur général du Service des bibliothèques (UQAM)
- Sébastien Pitre, bibliothécaire, responsable du Laboratoire ludique (UQAM)
- Martin Hébert, professeur, département d'anthropologie (Université Laval)

◆ **Les représentations du Moyen Âge au Québec : du XIXe siècle à l'exposition Gratia Dei** | 14h à 14h15

Intervenante :

- Elsa Guyot (Historienne de l'art, Ph.D.)

◆ **Manikeamania : jeu de rôle et enseignement de la littérature au début des années 80** | 14h15 à 14h30

Intervenant :

- André Durand (Professeur retraité, Collège Jean-de-Brébeuf)

◆ **Jeux grandeur nature et arts martiaux médiévalistes** | 14h30 à 14h45

Intervenante :

- Marie-France Bonsaint (Historienne anthropologue, M. Sc.)

◆ **Tolkien et bien plus dans le théâtre de marionnettes des années 1970** | 14h45 à 15h

Intervenant :

- André Viens (Fondateur et directeur, Théâtre Sans Fil)

◆ **Table ronde** | 15h à 16h

◆ **Pause** | 16h à 16h15

◆ **Exposition d'artéfacts témoignant du médiévalisme dans l'imaginaire ludique québécois au Laboratoire ludique (A-R110)** | 16h15 à 17h

◆ **Mot de clôture** | 17h à 17h15

Pour toute question ou information :

Sébastien Pitre, bibliothécaire, projet Laboratoire ludique, pitre.sebastien.2@uqam.ca

Martin Hébert, professeur d'anthropologie, Université Laval, Martin.Hebert@ant.ulaval.ca