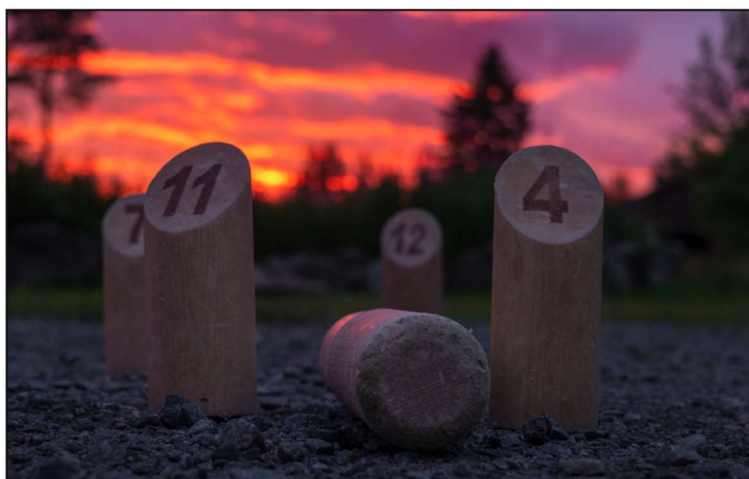


Sorbonne Université – Faculté des Lettres
U.F.R. d'Études germaniques et nordiques

Semaine de l'U.F.R. 2026
30 mars – 3 avril 2026

Faites vos jeux !



Présentation
Modalités de validation
Programme détaillé

Semaine de l'UFR (30 mars-03 avril 2026)
« Le jeu »

Cette année, le thème de la semaine de l'UFR sera le jeu. Jeux et enjeux de pouvoir, jeux d'alliances, jeux de mots et jeux sur les mots, espaces de jeu et jeux dans l'espace, jeux de société et société du jeu: chacune de nos composantes et de nos disciplines aura – c'est le cas de le dire - tout loisir pour aborder ce thème sous l'angle qui lui plaira, la règle du jeu étant de (se) faire plaisir en apprenant, d'instruire et de divertir, en se rappelant, avec le Friedrich Schiller des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, que « l'être humain ne joue que là où il est pleinement humain et n'est pleinement humain que là où il joue ». Alors faites vos jeux et à vous de jouer !

Cette semaine de l'UFR a pour vocation d'être un espace de réflexion commune et de dialogue transculturel et transdisciplinaire. Au cours des années précédentes, la semaine de l'UFR a été un carrefour des différentes langues, cultures et disciplines enseignées en son sein. Cette année encore, elle vous propose de voyager dans des formats divers, transdisciplinaires et plurilingues. Profitez de cette occasion de découvrir cette richesse !

Modalités de la validation de la semaine de l'UFR

Comme les années précédentes, la semaine du 30 mars au 3 avril est « banalisée », c'est-à-dire que les C.M. et T.D. d'allemand, de néerlandais et d'études nordiques de Licence et Master recherche n'ont pas lieu.

Toutefois, les étudiantes et étudiants doivent valider cette semaine en assistant à un nombre minimal de manifestations (**10 pour la Licence LLCER, 7 pour les bi-licences, L.AS et Master**). Les manifestations de 2h et plus comptent pour deux « unités ».

Pour valider, c'est simple : présentez-vous à l'un des enseignants présents à la manifestation et faites-lui signer votre fiche (voir modèle de fiche à imprimer à la fin de ce programme, p. 20). Suite à la semaine de l'UFR, la fiche est à remettre à Mme Séverine Adam (casier à l'accueil ou par courriel : adam.severine@gmail.com)

Attention, certaines manifestations ont un nombre de places limitées. Veillez à envoyer un courriel assez tôt à l'avance au courriel figurant dans le programme, en pensant à bien préciser vos **nom, prénom, cursus** et **le nom de la manifestation concernée**.

10 :00-11 :00 Salle 209

Atelier art et performance nordique (A.Ballotti / F.Toudoire-Surlapierre)

Le son des machins

On y pense tout le temps, on l'écoute tout le temps, mais on ne le joue pas assez. Les artistes du duo collectif Alt Går Bra / Tout Va Bien vous proposent de jouer, de le jouer. Pendant un petit atelier de trois jours, vous allez devenir un musicien pro. Étant artistes dans l'art contemporain, nous n'allons pas jouer du piano ni du violon ni de la guitare. Ça, c'est sûr! Nous allons faire des concerts avec des machins, des trucmuches que vous n'avez jamais imaginé qu'on peut utiliser pour faire de la musique.

10 :30-12 :00 Salle 211

Jeux linguistiques en néerlandais (T.Heiremans/A.Beer mann)

Dans le cadre de la Semaine de l'UFR consacrée au thème « Le jeu », nous vous proposons un atelier ludique pour découvrir le néerlandais. À travers des jeux interactifs et accessibles, les participants débutants apprendront leurs premiers mots et expressions en s'amusant. Aucune connaissance préalable n'est requise : curiosité et bonne humeur suffisent ! Au programme : petits défis, jeux de rôle, quiz et activités collaboratives pour se familiariser avec la langue néerlandaise. L'objectif est de montrer qu'apprendre le néerlandais peut être simple, dynamique et motivant. Cet atelier sera animé par deux collègues passionnés par la langue et la pédagogie ludique. Venez tester vos talents, relever des défis et découvrir le néerlandais autrement.

Les places sont limitées : inscrivez-vous dès maintenant via le lien suivant:

https://docs.google.com/document/d/1rYO_cGvDd26bb7WtGoiYzzU_Xfbn0FEIfcGZeNnOKoo/edit?usp=sharing.

Nous vous attendons nombreux pour jouer, apprendre et partager un moment convivial !

11 :00-12 :00 Salle 344

Jouer chez les Inuit : s'amuser, apprendre, transmettre (C.Ruffinengo / A.Ballotti)

Chez les Inuit (Groenland, Nunavut, Sibérie), le jeu recouvre depuis toujours une grande diversité d'activités. Autrefois, les jeux des enfants étaient élémentaires et d'esprit pratique : des osselets, un fouet, une poupée en peau. Les adultes, quant à eux, s'adonnaient à divers passe-temps, comme le jeu des ficelles ou le « jeu de gorge », un chant féminin fait « de sons et de bruits » qui provoquait le rire du public.

Les explorateurs des siècles passés interprétaient la bonne humeur des Inuit comme une naïveté enfantine. En réalité, leur rire et leur goût du jeu ne relevaient pas seulement du divertissement, mais d'éléments plus complexes liés à la cohésion sociale et à la transmission des savoirs.

Aujourd'hui encore, ce patrimoine ludique traditionnel demeure une composante essentielle de leur identité culturelle, tout en coexistant avec les loisirs modernes, comme par exemple les jeux vidéo. Les peuples inuit ont su adapter et intégrer beaucoup de nouveautés à leur vie, tout en maintenant une séparation nette entre la modernité venue d'ailleurs et leurs traditions ancestrales.

Les Jeux d'hiver de l'Arctique en offrent une illustration significative : aux côtés des disciplines hivernales plus classiques figurent, en effet, des épreuves traditionnelles telles que le « coup de pied en hauteur », témoignant de la vitalité et de la continuité de cet héritage culturel.

13 :00-15 :00 Salle 207

Jeux de société en allemand (T.Intlekofer / N.Rathje)

Dans le cadre de la semaine de l'UFR, un atelier de jeux est organisé pour les étudiants.

L'atelier s'adresse aux apprenants ayant au minimum le niveau A2.2. Au total, jusqu'à 40 étudiants peuvent y participer. L'objectif est de pratiquer l'allemand de manière ludique et active.

Plusieurs jeux interactifs sont proposés dans l'atelier. Les participants peuvent choisir librement les jeux auxquels ils souhaitent participer. Les jeux favorisent l'expression orale, la compréhension et l'écoute de la langue allemande. Le plaisir, l'échange et le travail d'équipe sont au centre de l'attention.

Les jeux se jouent en petits groupes. Ainsi, tout le monde a la possibilité de participer activement et d'utiliser l'allemand sans pression. Les erreurs sont autorisées et font partie du processus d'apprentissage. L'atelier offre une atmosphère ouverte et conviviale où l'apprentissage et le jeu sont combinés.

L'atelier de jeux est une bonne occasion de découvrir l'allemand en dehors des cours, de rencontrer de nouvelles personnes et d'améliorer sa pratique de la langue.

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : nadischa.rathje@sorbonne-universite.fr

14 :00-16 :00 Salle 349

Jouer avec Thor aux pays nordiques ? (L.Pagès/A.Ballotti)

Où en est le colonialisme danois au Groenland ? Comment concilier amour de la nature, avancées écologiques et industrie pétrolière en Norvège ? Qu'en est-il vraiment de l'égalité de genre dans les pays nordiques ? Les étudiant·es du master en études nordiques vous ouvrent les portes de leurs recherches en 4 minutes et vous invitent à (re)découvrir les sociétés nordiques à travers un regard critique. De l'époque viking à nos jours, de la littérature au cinéma, du Groenland à la Suède en passant par l'Islande, partons ensemble pour un autre Nord !

15 :30-18 :00 Institut Goethe (17, Avenue d'Iéna – 75016)

Atelier de traduction (S.Keromnes)

Atelier de traduction de poèmes d'Odile Kennel de l'allemand vers le français, en présence de l'autrice.

Salle de séminaire – 2^e étage

25 participants maximum.

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : sven.keromnes@gmail.com

16 :00-17 :00 Salle 349

Jouer Hedda : traduire, adapter, incarner (C.McKeown)

À partir d'extraits de Hedda Gabler de Henrik Ibsen et de son adaptation cinématographique récente par Nia DaCosta, nous explorerons la traduction comme un jeu d'interprétation. Nous traduirons un court passage, l'adapterons à un nouveau contexte, puis le mettrons en voix. Comment la traduction transforme-t-elle le jeu d'acteur, le ton d'un personnage ou une situation ?

19 :00-20 :30 Institut Goethe (17, Avenue d'Iéna – 75016)

Soirée Odile Kennel (A.Marquer/S.Foezon / MEGEN)

L'autrice franco-allemande Odile Kennel se distingue par une écriture attentive aux déplacements de la langue et aux nuances poétiques de l'expérimentation. Dans ses textes, la poète, romancière et essayiste explore des questions fondamentales autour du corps et du désir, de l'amour et de la mortalité, de l'ordre et du désordre. Son travail se caractérise par une grande liberté d'écriture et une attention soutenue au rythme.

Loin de se cantonner à une seule langue, Odile Kennel écrit de la poésie, de la prose et des essais en allemand, et traduit en allemand des œuvres littéraires françaises, espagnoles et portugaises.

Placée sous le signe de la liberté, l'édition 2026 du *Printemps des Poètes* offre, au cours de cette soirée littéraire, l'occasion de découvrir avec Odile Kennel comment la poésie peut créer des espaces de liberté — dans la langue, la pensée, la forme ou encore la voix.

Poète, romancière et traductrice franco-allemande, Odile Kennel vit à Berlin. Elle écrit principalement en allemand, parfois en français, tout en faisant dialoguer d'autres langues au sein de son œuvre. Elle traduit également de la poésie contemporaine ainsi que de la littérature jeunesse du français, du portugais, de l'espagnol et de l'anglais vers l'allemand. Parmi les poètes francophones qu'elle a traduits figurent notamment Édith Azam, Jacques Darras, Lisette Lombé, Jean Portante et Valérie Rouzeau. Quelques-uns

de ses poèmes en français ont paru dans la revue Décharge, n°190 (2021). Son œuvre a reçu plusieurs prix et bourses en Allemagne. En 2025 est paru *anderswo wohnen. habiter ailleurs*, un choix de poèmes traduits vers le français par Ursula Hurson et publié aux éditions Blancs Volants.

Dans le cadre du *Printemps des Poètes 2026*

En coopération avec le master MEGEN (Sorbonne Université), la Maison Heinrich Heine, le CIERA (Centre interdisciplinaire d'études et de recherches sur l'Allemagne) et Litterallae

Animation par les étudiant·e·s du Master MEGEN (Sorbonne Université)

Entrée libre sur inscription: https://www.goethe.de/ins/fr/fr/ver.cfm?event_id=27225044

9h00-11h30 Salle 213

Atelier jeux de société (E.Chevrel)

Depuis au moins les années 2000, les jeux de jeux de société modernes ont connu un fort développement : qu'ils soient compétitifs ou coopératifs (plusieurs joueuses et joueurs doivent s'entendre pour atteindre un objectif commun, contre le jeu), ou encore collectifs (collaborer, parfois en silence, pour remporter la partie).

Avec l'aide de la bibliothèque, nous vous invitons à pratiquer plusieurs de ces jeux, tous proposés en français, et dont les règles seront expliquées sur place.

- L'île interdite* (de 2 à 4) : quittez l'île avec ses trésors avant qu'elle ne disparaisse dans les flots
- Décripto* (au moins 4) : faites deviner des mots à votre équipe sans que l'autre ne les comprenne
- Codenames* (au moins 4) : suivez l'indice donné pour retrouver le plus de cartes de votre équipe
- Dixit* (au moins 4) : faites choisir votre carte grâce à des mots suffisamment ambigus
- The Crew* (de 2 à 4) : atteignez des objectifs toujours plus difficiles en faisant des plis
- Sea, Salt & Paper* (de 2 à 4) : jeu de cartes de collection et d'opportunisme
- Rasende Roboter* (de 1 à ∞) : amenez le bon robot sur sa cible en le faisant ricocher dans un labyrinthe
- Azul* (de 2 à 4) : réalisez la mosaïque la plus réussie en jetant le moins de carreaux

En raison d'un nombre de personnes limité par les jeux disponibles et la place dans la salle, il faudra s'inscrire au préalable et remplir le formulaire sur les jeux !

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : eric.chevrel@sorbonne-universite.fr

11 :00-12 :00 Salle 116

Atelier art et performance nordique (A.Ballotti / F.Toudoire-Surlapierre)

Le son des machins

On y pense tout le temps, on l'écoute tout le temps, mais on ne le joue pas assez. Les artistes du duo collectif Alt Går Bra / Tout Va Bien vous proposent de jouer, de le jouer. Pendant un petit atelier de trois jours, vous allez devenir un musicien pro. Étant artistes dans l'art contemporain, nous n'allons pas jouer du piano ni du violon ni de la guitare. Ça, c'est sûr! Nous allons faire des concerts avec des machins, des trucmuches que vous n'avez jamais imaginé qu'on peut utiliser pour faire de la musique.

11 :30-13 :00 Salle 201

Atelier « Jeux de mailles, jeux de mots » (S.Adam / A.Le Goff--Angoujart)

Dans cet atelier, ouvert aux débutant.e.s comme aux plus confirmé.e.s, et aux étudiant.e.s de toutes les composantes de l'UFR, nous nous proposons de mêler mailles et mots – tricot, crochet et poésie... L'idée serait de partager un moment autour de textes choisis, lus par les participant.e.s, tout en pratiquant le tricot ou le crochet, chacun.e à son niveau.

Selon les envies, la motivation et les prouesses des participant.e.s, nous pourrions réaliser un patchwork – un jeu de textures et de couleurs – qui concrétisera le moment partagé...

La laine et les aiguilles seront fournies.

L'atelier pourra être suivi plusieurs fois, mais ne pourra être validé qu'une fois dans la semaine.

Inscription obligatoire avant le 27 mars sous le lien suivant : <https://evento.renater.fr/survey/atelier-jeu-de-mailles-jeu-de-mots-semaine-de-l-ufr-re00lqjn>

13:00-15:00 Salle 212 bis

Wortspiel und Kalauer mit Kraus und Kennel (G.Reussner)

En présence et avec la participation d'Odile Kennel, autrice en résidence, nous nous intéresserons aux pouvoirs poétiques mais aussi politiques du jeu de mots sous toutes ses formes : calembours (Kalauer), mot-valise (Kofferwort), paronomases, lapsus (Fehlleistungen), double-sens... et plus généralement tout ce

que la langue allemande nomme Witz. Nous partirons d'extraits choisis d'un des maîtres du jeu de mots : le satiriste autrichien Karl Kraus, qui attaqua par ses jeu de mots les maux de son époque, notamment lors de la Première guerre mondiale et en 1933 ; avant, grâce aux poèmes et aux textes essayistiques d'Odile Kennel, d'apporter un éclairage plus contemporain sur le(s) jeu(x) de mots. Les étudiant-e-s seront incité à commenter les procédés linguistiques, à analyser les déplacements et détournements de sens parfois inattendus des Wortspiel et, même si les jeux de mots sont souvent intraduisibles, à faire preuve de créativité en envisageant des transpositions en français.

Cet atelier est ouvert à toutes et à tous quel que soit le niveau d'allemand, de la L1 au master.

Il est par ailleurs fortement recommandé aux étudiants de L2 assistant au séminaire Littérature et médias avec l'enseignant, offrant des compléments sur l'écriture de Karl Kraus étudiée dans ce cadre.

13:00-15:00 Salle 116, salle 344

Jeux de cartes, jeux de mots – Océan et humanités bleues (S.Briens / C.Cartron)

Au travers d'un jeu de tarot (illustrations évoquant le monde marin), l'objectif est de discuter collectivement des enjeux et défis de l'Océan et humanités bleues.

Grâce aux images et au travers des représentations de chacun, il s'agira d'interroger le ressenti et les nouveaux regards, notamment sous le prisme original du décloisonnement des matières.

15 :00-16 :30 Salle 116

L'art du jeu – le jeu de l'art (K.Vanhamel/E. van Erdewijk)

Nombre maximum de participant·e·s : 25

Cet atelier propose une exploration ludique et interactive autour de la place du jeu dans l'art flamand et néerlandais, en particulier dans la peinture des XVI^e et XVII^e siècles. À travers l'observation et l'analyse d'œuvres de Pieter Bruegel l'Ancien, et d'autres peintres comme Jan Steen et Judith Leyster, les participant·e·s découvriront comment le jeu, loin d'être un simple divertissement, devient un véritable langage artistique, qui transmet des messages et des critiques sociales.

Après une introduction consacrée aux enjeux du jeu dans l'histoire de l'art, l'atelier se consacra en deux temps complémentaires :

- **Jeux de langage avec Bruegel**

À partir de l'œuvre Kinderspelen (Jeux d'enfants) et des proverbes représentés dans ses tableaux, les participant·e·s seront invité·e·s à explorer les jeux de mots, les expressions imagées et les significations cachées.

- **Décryptage de tableaux** (entre autres Jan Steen et Judith Leyster)

L'atelier propose d'observer et de discuter ensemble des scènes de jeu. Nous allons analyser les règles et les transgressions, l'ordre et le désordre, la morale, le plaisir et la vie quotidienne. Les œuvres serviront de point de départ à l'échange et à l'interprétation.

Cet atelier est ouvert à toutes et tous, sans prérequis en histoire de l'art.

Inscription obligatoire via le lien suivant avant le 27 mars
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTc9y3gfYT0RvF9PdOUguE6duglPuO8mdM2x_tfKmAZTPJUA/viewform?usp=header

15:00-17:00

Inauguration de l'exposition H.C. Andersen (F.Toudoire-Surlapierre)

Découvrez l'œuvre d'Andersen par les illustrations de ses contes. Assistez au vernissage le 31 mars 2026 de 14h à 15h15, au sein du campus Malesherbes (Hall d'entrée). Les étudiants du Master MEGEN vous présenteront les œuvres exposées.

15:00-17:30 Salle 349

Le festival de Salzburg et l'idée du *Festspiel* (S.Pesnel/A.Schodterer)

Cette conférence à deux voix s'intéressera à l'un des événements culturels majeurs de l'espace germanophone : le Festival de Salzbourg. On reviendra sur l'histoire de ce festival de musique et de théâtre, fondé au lendemain de la Première Guerre mondiale, et sur l'idée de Festspiel. Seront également présentés les lieux dans lesquels se déroulent les représentations, leur signification et leur disposition dans la topographie salzbourgeoise. Quelques extraits de spectacles seront diffusés. La conférence sera donnée en langue française.

Nombre de participant.e.s : 20 personnes

Inscriptions à l'adresse suivante avant le 27 mars : stephanepesnel.sorbonne@gmail.com

17 :00-18 :00

Salle 116

Jouer avec les mots : du lexique à la création (C.McKeown)

Dans cet atelier, nous découvrirons et pratiquerons le vocabulaire autrement, à travers des jeux de mots, d'images et de collage. En utilisant brochures, journaux et supports visuels, nous associerons images et mots pour composer de courts textes à partir de fragments : une façon ludique d'enrichir son vocabulaire tout en expérimentant avec la langue.

18 :00-19 :30

Grand Amphi

Atelier de théâtre nordique (L.Pagès)

Venez vous initier au théâtre nordique par le jeu ! L'atelier consistera à découvrir et à jouer une scène du répertoire nordique. Il n'y a aucun prérequis : le texte sera joué en français, et il n'y a pas besoin d'avoir déjà fait du théâtre pour participer.

9h00-11 :00 Salle 213 bis

La politique étrangère de Bismarck ou 'le jeu des cinq billes' – 1871-1890. (C.Robert)

Cet atelier, accessible à partir de la 2^e année de licence, se tiendra en allemand et accueillera au **maximum 15 participant.e.s.**

Après la naissance de l'Empire allemand au coeur de l'Europe en 1871, Bismarck met en place un système d'alliances complexe et équilibré. A partir d'un travail en petits groupes sur des textes, on tentera de comprendre le subtil jeu d'alliances de Bismarck avec les puissances voisines. Son successeur, Leo von Caprivi, inventeur de l'expression, affirmera, lui, ne pas maîtriser le "jeu des cinq billes". A la fin du XIX^{ème} siècle se développe par ailleurs le Grand Jeu (the Great Game), la rivalité entre la Grande-Bretagne et la Russie en Asie centrale. L'atelier sera aussi l'occasion de réfléchir à l'application du concept de "jeu" à la géopolitique.

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : c.robort.sorbonne@gmail.com

9 :00-11 :30 Salle 213

Atelier jeux de société (E.Chevrel)

Depuis au moins les années 2000, les jeux de société modernes ont connu un fort développement : qu'ils soient compétitifs ou coopératifs (plusieurs joueuses et joueurs doivent s'entendre pour atteindre un objectif commun, contre le jeu), ou encore collectifs (collaborer, parfois en silence, pour remporter la partie).

Avec l'aide de la bibliothèque, nous vous invitons à pratiquer plusieurs de ces jeux, tous proposés en français, et dont les règles seront expliquées sur place.

- L'île interdite* (de 2 à 4) : quittez l'île avec ses trésors avant qu'elle ne disparaisse dans les flots
- Décrypto* (au moins 4) : faites deviner des mots à votre équipe sans que l'autre ne les comprenne
- Codenames* (au moins 4) : suivez l'indice donné pour retrouver le plus de cartes de votre équipe
- Dixit* (au moins 4) : faites choisir votre carte grâce à des mots suffisamment ambigus
- The Crew* (de 2 à 4) : atteignez des objectifs toujours plus difficiles en faisant des plis
- Sea, Salt & Paper* (de 2 à 4) : jeu de cartes de collection et d'opportunisme
- Rasende Roboter* (de 1 à ∞) : amenez le bon robot sur sa cible en le faisant ricocher dans un labyrinthe
- Azul* (de 2 à 4) : réalisez la mosaïque la plus réussie en jetant le moins de carreaux

En raison d'un nombre de personnes limité par les jeux disponibles et la place dans la salle, il faudra s'inscrire au préalable et remplir le formulaire sur les jeux !

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : eric.chevrel@sorbonne-universite.fr

10 :00-11 :00 Salle 348

Atelier art et performance nordique (A.Ballotti / F. Toudoire-Surlapierre)

Le son des machins

On y pense tout le temps, on l'écoute tout le temps, mais on ne le joue pas assez. Les artistes du duo collectif Alt Går Bra / Tout Va Bien vous proposent de jouer, de le jouer. Pendant un petit atelier de trois jours, vous allez devenir un musicien pro. Étant artistes dans l'art contemporain, nous n'allons pas jouer du piano ni du violon ni de la guitare. Ça, c'est sûr! Nous allons faire des concerts avec des machins, des trucmuches que vous n'avez jamais imaginé qu'on peut utiliser pour faire de la musique.

11 :00-12 :30 Salle 213 bis

La société comme jeu : Simmel et Plessner (O.Agard)

Dans les théories sociologie de Georg Simmel et Helmuth Plessner, le jeu joue un rôle central. Chez les deux auteurs, la valorisation du jeu vise à défendre l'individu et sa liberté contre des conceptions communautaristes fondées sur l'identité et la transparence. Pour Georg Simmel, il y a une dimension ludique fondamentale dans toute interaction sociale : c'est ce qu'il appelle « Geselligkeit » (ou forme ludique de socialisation), qui renvoie à un plaisir pur de la participation à la société. Le jeu, c'est-à-dire aussi le tact et la distance, ouvrent un espace de liberté, qui n'existerait pas si toutes les relations étaient intimes et personnelles. Dans les années 1900, Helmuth Plessner reprend ces thèmes simmeliens pour défendre une certaine idée de la démocratie contre les utopies communautaires. Toutefois, par rapport à Simmel, Plessner insiste dans la contexte de la République de Weimar davantage sur la vulnérabilité des individus, et sur la dimension conflictuelle du jeu social.

11 :00-12 :30 Salle 348

Conférence 'Homo Ludens' (L.Bergmans)

"Homo Ludens" (l'homme qui joue) de Johan Huizinga, contextualisé

Après une brève présentation de la théorie du jeu comme élément constitutif de toute culture, nous considérerons d'abord quelques sources d'inspiration probables, comme la pensée d'Erasmus de Rotterdam, telle qu'elle s'exprime dans "L'Éloge de la Folie", ou encore l'imaginaire de Pierre Bruegel l'Ancien, notamment dans le tableau avec les jeux d'enfants.

Nous proposerons ensuite un rapprochement de "Homo Ludens" avec la "Philosophie du Comme si" de Hans Vaihinger, dont les idées circulaient à Leipzig, au moment où Huizinga y a séjourné pour ses études. Enfin nous mettrons en évidence la continuité de la pensée de Huizinga, lorsque dans un discours prononcé pendant l'entre-deux-guerres, ses avertissements contre les totalitarismes contenaient des références explicites à sa théorie du jeu.

12 :30-14 :00 Salle 348

Atelier « jeux de maille-jeux de mots » (S.Adam / A Le Goff--Angoujart)

Dans cet atelier, ouvert aux débutant.e.s comme aux plus confirmé.e.s, et aux étudiant.e.s de toutes les composantes de l'UFR, nous nous proposons de mêler mailles et mots – tricot, crochet et poésie... L'idée serait de partager un moment autour de textes choisis, lus par les participant.e.s, tout en pratiquant le tricot ou le crochet, chacun.e à son niveau.

Selon les envies, la motivation et les prouesses des participant.e.s, nous pourrions réaliser un patchwork – un jeu de textures et de couleurs – qui concrétisera le moment partagé...

La laine et les aiguilles seront fournies.

L'atelier pourra être suivi plusieurs fois, mais ne pourra être validé qu'une fois dans la semaine.

Inscription obligatoire avant le 27 mars sous le lien suivant : <https://evento.renater.fr/survey/atelier-jeu-de-mailles-jeu-de-mots-semaine-de-l-ufr-re00lqjn>

13 :00-14 :00 Salle 213

Lecture-mise en scène de *La Comédienne* d'A-C. Leffler (M.Hansson)

Les étudiants du CM « Spectacles et mises en scènes » donneront une lecture d'extraits de *La Comédienne* d'Anne Charlotte Leffler.

14 :00-16 :00 Salle 348

Atelier jeux de société en langues scandinaves (S.Arent/L.Sandberg/A. Strömholm)

Venez approfondir votre connaissance de suédois, norvégien et danois tout en jouant ! Au programme : Code Names (jeu d'association de mot), Scrabble (jeu de vocabulaire) et Ego (jeu de connaissance de soi et les autres participants). Certains jeux sont en danois mais ils s'apprennent tous à l'intercompréhension des différents langages Scandinaves. Velkommen til brøtspilscafé! - Välkommen till brädspelscafé! - Velkommen til brettspillkaféen!

L'atelier se déroulera en 2 séances d'une heure.

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : anelin@lektor.no

14 :00-16 :00 Salle 349

(Dé)construire le Héros ou l'art de jouer avec les codes (T.Sähn)

Dans ce workshop, nous nous plongeons dans les bandes dessinées et dessins animés les plus populaires en France et en Allemagne afin d'identifier les codes qui régissent les récits de notre enfance. Après avoir mis en lumière les traits qui caractérisaient le héros durant les années 1950 et 1960, nous endosserons ensemble le rôle d'auteur·es de littérature jeunesse afin de proposer des récits héroïques plus modernes.

En jouant avec les codes communément établis des récits visuels de jeunesse, nous retracerons non seulement leur histoire de 1945 à aujourd'hui, mais nous chercherons également à mieux comprendre ce que sont les codes narratifs, les raisons qui nous poussent à vouloir rompre avec eux et les limites auxquelles nous sommes alors confronté·es.

L'atelier est ouvert aux germanistes de tous les niveaux ; il comptera un nombre maximal de 15 participant.e.s.

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : thomasaehn@googlemail.com

14 :30-15 :30 Salle 212bis

Sound – Music – Body. Musical Aspects of Contemporary, Swedish Poetry (M.Monus)

In this presentation, the relationship between sound, music and the body will be examined in Swedish modernist and contemporary poetry.

Music is often thought of as something abstract, but it usually implies a very physical experience. Music is heard when the soundwaves hit our bodies and enter our ear canals, and when creating music, one often plays instruments – musical bodies – or sings. But how can one understand music in a *poetic* context? This presentation will focus on two relational aspects of music in poetry: the relationship – and difference – between sound and music, and the relationship between music and the body, exemplifying with poems by Gunnar Ekelöf, Katarina Frostenson and Eva Runefelt.

15 :30-16 :30 Salle 213

Lecture en musique des poèmes d'O.Kennel (S.Keromnes / MEGEN)

Dans la continuité du workshop de traduction co-animé par Stéphane Pesnel et Sven Keromnes autour des textes d'Odile Kennel, les étudiant.es en Master MEGEN et Recherche vous proposent une mise en voix et en musique (guitare acoustique) d'une sélection de poèmes de l'autrice, entre traduction poétique et langue originale

15 :30-16 :30 Amphi 117

Jeu de voix, jeu de cordes – duo folk scandinave (I.Turton /G.Belos)

Cette intervention propose une immersion dans l'univers des musiques folk scandinaves, à travers un dialogue intime entre une voix et une guitare. Le programme alterne ballades traditionnelles, chants d'inspiration médiévale et réinterprétations contemporaines, en faisant dialoguer différentes langues et esthétiques du Nord. Des figures mythologiques (Tor i Helheim), des récits surnaturels (Lygtemanden), ou encore des chansons de transmission orale (Ramund) composent un parcours musical et narratif.

17 :00-18 :30 Grand Amphi

Danser et chanter autour du mât de la Saint-Jean (ou presque) (L.Sandberg)

Envie de découvrir la culture suédoise autrement que par les livres ? Venez chanter, danser et... sauter comme des grenouilles ☐ lors de cet atelier consacré aux chansons et danses traditionnelles de la Saint-Jean suédoise (midsommar).

Autour d'une « fausse » couronne de Saint-Jean (mais avec un vrai esprit festif), nous apprendrons des chansons incontournables chantées en dansant en ronde, comme l'inévitable Små grodorna. Ces chants joyeux, parfois un peu absurdes, sont au cœur des célébrations estivales en Suède et font partie intégrante de l'imaginaire collectif nordique.

Aucune compétence en chant ou en danse n'est requise : il suffit d'avoir envie de bouger, de chanter (plus ou moins juste ☐) et de partager un moment convivial. Cet atelier remplacera exceptionnellement le chœur d'études nordiques et promet une approche vivante, ludique et collective de la culture suédoise.

Une heure de culture, de mouvements circulaires et de bonne humeur garantie sans couronne de fleurs obligatoire !

18 :30-20 :00 Grand Amphi

Atelier théâtre allemand (G.Darras)

Comme chaque année, l'atelier de théâtre allemand de deuxième année (Théâtrallemmand Vôte) ouvre sa répétition au public en proposant un filage de la pièce qu'il jouera au mois de juin. Cette année, il s'agit de la comédie de Christian Dietrich Grabbe: Scherz, Satire, Ironie und tiefere Bedeutung (1822).

9 :30-16 :30

Visite de la cité internationale de la langue française (D.Choffat/D.Dias/D.Pasques)

Dans le cadre de la semaine de l'UFR, nous proposons une sortie à la **Cité internationale de la langue française**, un lieu où l'on explore la créativité linguistique à travers des dispositifs interactifs, ludiques et immersifs. Cette visite permettra d'expérimenter la langue comme un terrain de jeu : manipuler les mots, tester les dispositifs numériques, découvrir des installations qui jouent avec les sonorités, les sens et les imaginaires.

L'inscription est obligatoire. La sortie aura lieu le jeudi 2 avril (prévoir un départ depuis Gare du Nord à 9h34 – horaire à confirmer) dans la limite de 45 participant·es. Pour les moins de 26 ans, le tarif est de **9 euros** (correspondant au train A/R, l'entrée du site étant gratuite).

Inscription obligatoire avant le 26 mars sous le lien suivant : <https://evento.renater.fr/survey/sortie-cite-de-la-la...-58mhg7t0>

9 :30-11 :00

Salle 116

Le jeu des temps verbaux dans les traductions du Zarathoustra de Nietzsche (S.Adam)

Ainsi parlait Zarathoustra – c'est généralement de cette façon qu'on mentionne aujourd'hui en français l'ouvrage de Nietzsche, c'est-à-dire avec une forme d'imparfait de l'indicatif. Et pourtant, à la lecture de l'œuvre, on se rend compte que cette formule, qui en conclut chacune des sections, pourrait, voire devrait se trouver à une autre forme temporelle – au passé simple notamment – afin de respecter la cohérence textuelle : *ainsi parla Zarathoustra*. C'est d'ailleurs le choix qu'ont fait certains des (nombreux) traducteurs de l'œuvre pour le titre. Dans l'exposé proposé, nous aimerions illustrer la pertinence de cette alternance temporelle, ainsi que l'importance de la cohérence des choix des temps dans les traductions vers le français, à l'aide d'un passage tiré de l'œuvre – *Der Wahrsager*. Nous montrerons que le passage en question est construit de manière rigoureusement symétrique en allemand, et qu'il est impératif que les choix temporels du traducteur à des endroits stratégiques du texte soient cohérents afin de refléter cette symétrie, ce qui démontrera plus généralement l'importance des formes temporelles du français dans la constitution d'un récit.

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : adam.severine@gmail.com

10 :00-12 :00

Salle 349

Les jeux des vikings – atelier pratiques d'arts martiaux historiques européens (A.Ballotti / F. Toudoire-Surlapierre)

Les AMHE sont une discipline à la fois pratique et théorique, qui se fonde sur les textes anciens pour redécouvrir les pratiques martiales européennes qui se sont perdues avec la modernisation de la guerre et des sociétés (au contraire des arts martiaux japonais dont la tradition s'est maintenue de manière continue). La discipline étant tributaire des sources historiques, plusieurs approches sont nécessaires. Avant le XIVe siècle, il s'agit avant tout de méthodes se rapprochant de l'archéologie expérimentale en se basant sur des sources iconographiques, archéologiques et narratives. Ensuite, nous disposons de véritables traités de combat à partir des années 1300. Je peux présenter les bases de nombreuses armes et périodes, mais je suis avant tout spécialisé dans l'épée longue de la fin du Moyen Âge, plus particulièrement la tradition du maître frioulan Fiore dei Liberi.

11 :00-12 :30

Salle 119 bis

Le Petit Prince à l'Opéra – Un jeu d'enfant (M.Hansson)

Une création de Simon Bång et Clairemarie Osta, une collaboration franco-suédoise.

Simon BÅNG, compositeur, chef d'orchestre et violoncelliste travaille à la création du ballet *Le Petit Prince*, qu'il a composé et créé en collaboration avec la chorégraphe Clairemarie Osta et qui sera présenté sur la scène principale du Palais Garnier du 15 au 19 avril.

11 :30-13 :00

Salle 116

Atelier « jeux de mailles-jeux de mots » (S.Adam)

Dans cet atelier, ouvert aux débutant.e.s comme aux plus confirmé.e.s, et aux étudiant.e.s de toutes les composantes de l'UFR, nous nous proposons de mêler mailles et mots – tricot, crochet et poésie... L'idée serait de partager un moment autour de textes choisis, lus par les participant.e.s, tout en pratiquant le tricot ou le crochet, chacun.e à son niveau.

Selon les envies, la motivation et les prouesses des participant.e.s, nous pourrions réaliser un patchwork – un jeu de textures et de couleurs – qui concrétisera le moment partagé...

La laine et les aiguilles seront fournies.

L'atelier pourra être suivi plusieurs fois, mais ne pourra être validé qu'une fois dans la semaine.

Inscription obligatoire avant le 27 mars sous le lien suivant : <https://evento.renater.fr/survey/atelier-jeu-de-mailles-jeu-de-mots-semaine-de-l-ufr-re00lqjn>

13 :00-15 :00

Salle 344

Atelier dessin et peinture nordique (S.Arent)

Envie de jouer avec les couleurs, lignes et motif et découvrir les œuvres d'art Scandinaves ? On va dessiner et peindre en laissant nous inspirer des jeux de couleurs, techniques et motifs des peintres Scandinaves, notamment danois. Il y a du papier et des couleurs sur place mais n'hésitez à apporter vos propres matériaux aussi. Ouvert pour tout niveau.

Nombre de place : 10

Pour prendre votre place, écrivez à : sari.mathilde.arent@gmail.com

13 :30-15 :00

Bibliothèque Malesherbes

Double jeu – Lecture croisée Odile Kennel / Jacques Darras (S.Arlaud / G.Darras)

Deux poètes et traducteurs entre deux rives et plusieurs langues présentent une lecture à deux voix de leurs textes en français et en allemand à la Bibliothèque Malesherbes (Sorbonne Université) dans le cadre de la Semaine de l'UFR d'études germaniques et nordiques.

Modération par Gilles Darras et Sylvie Arlaud

Odile Kennel est franco-allemande, vit à Berlin et écrit en allemand, mais parfois aussi en français. Elle est poète, romancière et essayiste (*Wimperfing* (2000), *Was Ida sagt* (2011), *oder diese interplanetare Luft* (2013), *Mit Blick auf See* (2017), *Hors-texte* (2019), *irgendwas dazwischen* (2023), *anderswo wohnen- habiter ailleurs* (2025)), mais aussi traductrice du portugais, de l'espagnol, de l'anglais et du français. En 2017 et 2018, elle a transposé deux recueils de poésie de Jacques Darras en langue allemande : *Endlich raus aus dem Wald. 1914 noch einmal von vorne. Ein rasendes Thesengedicht* (KLAK-Verlag, Berlin 2017) et *Ode an den Champagner*. (KLAK-Verlag, Berlin 2018).

Jacques Darras, originaire de Picardie maritime, est poète, éditeur et essayiste (*Petite Somme chantante* (1998), *Vous n'avez pas le vertige ?* (2003), *La Maye réfléchit* (2009), *Je sors enfin du Bois de la Gruerie* (2014), *L'indiscipline de l'eau, une anthologie personnelle* (2016), *Je suis une rivière* (2022), *Je m'approche de la fin* (2025)) ; ancien professeur d'études anglo-américaines à l'Université de Picardie Jules Verne il est aussi traducteur de Whitman, Williams et Blake...

Tous deux ancrent leur poésie dans la matérialité du corps et partagent le souci du mot juste et l'ivresse du rythme, des sonorités et des consonances. Ils font tanguer les langues et les représentations à renfort d'anaphores, de redoublements et de paronomases, déplacent les sens et les sons pour mieux nous faire entendre le bruissement de leurs mondes sans cesse en mouvement : rivières et forêts de l'enfance, noires ou verdoyantes, paysages transfrontaliers, horizons maritimes du Cotentin à la Somme, choses vues, lues et entendues...

Que se disent deux passeurs de passage à Paris ?

Cette lecture partagée marquera la clôture de la résidence d'Odile Kennel à Sorbonne Université.

Inscription obligatoire avant le 31 mars 2026 (nombre de places limitées) : Bu-Malesherbes@sorbonne-universite.fr

14 :00-15 :30 Salle 126

Pyrame et Thisbé ou « **das Spiel im Spiel** » (E.Rothmund)

Lecture (en allemand) par les étudiantes du séminaire de master d'extraits de la comédie baroque « Herr Peter Squentz » d'Andreas Gryphius (1616-1664), librement inspirée du *Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare, et discussion / échange autour du « théâtre dans le théâtre », du jeu, de l'illusion.

15 :00-16 :00 Amphi 120

Jeu de voix, voix de Dieu (I.Turton)

Intervention de Mathias Lunghi

Cette intervention propose une exploration sensible et approfondie de l'univers musical et spirituel de Hildegarde de Bingen, figure majeure du Moyen Âge allemand. Mathias Lunghi, chanteur professionnel et spécialisé en musique médiévale, propose une découverte du répertoire d'Hildegarde par le biais des manuscrits les conservant, en s'intéressant notamment à la notation musicale de l'époque et son interprétation.

Inscription obligatoire avant le 26 mars auprès de : turtonindrani@gmail.com

15 :00-16 :30 Salle 405

Atelier 'Petit bac' en langues nordiques (S.Harchaoui)

La ludification, c'est apprendre en jouant. Et ce n'est pas qu'une formule accrocheuse : de nombreuses recherches en sciences de l'éducation montrent que le jeu favorise l'engagement et améliore la mémorisation. En jouant, on participe davantage, on ose plus facilement... et on retient mieux!

Cet atelier s'adresse à tous les étudiants en études nordiques, quelle que soit leur année de formation, qui souhaitent pratiquer les langues nordiques autrement. À partir du jeu bien connu du Petit Bac, les participants seront amenés à mobiliser leur vocabulaire, leur créativité et leur intuition linguistique autour de différentes catégories (mots du quotidien, noms de métiers, animaux, émotions, etc.). Il faudra réfléchir rapidement et oser prendre la parole, seul ou en groupe, dans une ambiance conviviale.

L'objectif n'est pas la performance, mais le plaisir d'apprendre, de progresser et de partager un moment collectif autour des langues nordiques !

16 :00-17 :00 Amphi 120

Le jeu de la représentation du Danemark en musique (I.Turton / T.Gérard)

Cette intervention propose une réflexion musicale autour de la représentation du Nord à travers la musique, en explorant les liens entre traditions folk, chanson populaire et musiques actuelles danoises. Portée par un duo voix et instruments, elle met en regard différentes esthétiques afin de questionner la construction d'une identité musicale nationale.

À travers l'interprétation et l'analyse de morceaux issus du folk et de la variété danoise, l'intervention interroge les thèmes récurrents de la culture musicale : du rapport à la langue, au paysage, au quotidien, à l'intime et au collectif. La musique devient ainsi un espace de narration et de représentation, où se croisent héritage culturel et formes d'expression actuelles.

Pensée comme un moment d'écoute, d'échange et de contextualisation, cette intervention invite à comprendre comment la musique participe à la mise en récit du Nord, entre tradition, modernité et réappropriation artistique.

16 :00-17 :30 Salle 126

Atelier théâtre allemand – *Draußen vor der Tür* (S.Arlaud)

Vous avez toujours rêvé de converser avec l'Elbe, Dieu ou La Mort et vous aimez les portes qui claquent ? Venez alors assister ou participer à une mise en espace de la pièce à scandale de Wolfgang Borchert. En 1947, Borchert écrit « une pièce qu'aucun théâtre ne voudra jouer et que personne ne voudra voir ». Un homme rentre en Allemagne après trois ans de captivité en Sibérie. Personne ne l'attend plus, toutes les

portes se ferment sur son passage. Délaissé et rongé par la culpabilité, Beckmann se jette dans l'Elbe. Mais le fleuve le recrache aussitôt. Ainsi commence une longue errance entre conte fantastique, satire sociale et drame existentiel. Beckmann retrouvera-t-il le chemin vers la vie ? A vous de jouer.

18h00-20h00 Cafétéria du Centre Malesherbes

Moment convivial

Nous vous proposons de nous retrouver à la cafétéria pour un petit moment de partage et de convivialité, aussi bien étudiants qu'enseignants. Apportez quelque chose à boire et à grignoter ! (Malheureusement, ce moment de partage ne pourra pas compter dans la validation de la semaine...)

09 :00-11 :00 Salle 301

La boîte noire de l'IA, un serious game animé par Elsa Bres [avec la participation des formatrices de la direction Archives, Bibliothèques et Collections muséales](A.L.Briatte)

Comment se positionner face à une technologie fascinante autant qu'inquiétante ? Comment appréhender les enjeux multiples de l'IAg, comment prendre la mesure d'une technologie en pleine expansion mais qui nous reste toujours en partie opaque ? La boîte noire de l'IA est un jeu de plateau pédagogique créé par Dataactivit qui permet de :

- Comprendre le fonctionnement d'une IA générative de texte, en resituant son cycle de vie depuis l'extraction des minéraux jusqu'au coût énergétique des data centers
- Débattre des conséquences sociétales, environnementales et éthiques des IA
- Faire des choix en conscience de nos usages de cette technologie

En 2h, ce jeu pédagogique favorise la discussion, l'apprentissage et la prise de recul face à l'utilisation des IAg.

12 participant.e.s maximum en fonction des places disponibles

Pour s'inscrire, suivre le lien : <https://evento.renater.fr/survey/la-boite-noire-de-l-ia-xzczl9dj>

09 :00-11 :30 Amphi 120

Projection-débat : *Funny games* de Michael Haneke (A.Kostner)

Une petite famille bourgeoise voudrait passer quelques jours de vacances dans sa belle maison au bord du lac. L'idylle est brusquement interrompue par l'arrivée de deux inconnus: Peter et Paul kidnappent la famille dans leur propre maison et se divertissent en exerçant des „funny games“ ("drôles de jeux") empreints d'une violence latente.

La projection du film (109 minutes) sera suivie d'une brève discussion.

10 :00-12 :00 Amphi 122

Les jeux durant l'âge viking et le Moyen Âge scandinave (P.B. Stahl)

Cette session examine les pratiques ludiques dans les mondes scandinaves, de l'âge viking au Moyen Âge. Les interventions abordent successivement les liens entre jeu et l'univers cognitif, les jeux de dés, ainsi que le Sahlkku envisagé sous l'angle de ses origines plurielles. L'analyse s'étend également aux formes de jeu verbal dans la Lokasenna, avant de considérer les jeux d'adresse médiévaux à partir de démarches de reconstitution. L'ensemble met en lumière la diversité des formes et des fonctions du jeu dans les sociétés scandinaves anciennes.

Stahl, Pierre-Brice, « Le mythe et le jeu »

Turton, Indrani, « Taflkast et Meier jeu de dés 'vikings' »

Kipfer, Léa, « Le Sahlkku, des origines plurielles d'un jeu symbole de la Sapmi »

Delamare, Odric « Aux limites de ce qui est jeu : Jouer avec les règles de la joute verbale dans la Lokasenna »

Flucher, Josquin et Deplanque, Léa, « Jeux d'adresse et pratiques ludiques médiévales : entre reconstitution et hypothèses »

10 :30-12 :00 Salle 116

Le jeu de la reconstruction (D.Pasques/ D.Petit)

Daniel Petit vient de publier un ouvrage consacré à l'histoire de la syntaxe des langues indo-européennes (*Historical Syntax of the Indo-European Languages*, Brill, septembre 2025). Il nous présentera son ouvrage et nous expliquera les méthodes utilisées en syntaxe historique des langues indo-européennes. La comparaison des structures syntaxiques est souvent considérée comme moins avancée que la comparaison des formes et des lexèmes. Il montrera qu'il est possible de comparer la syntaxe des langues indo-européennes et de reconstruire leur source commune à travers la méthode comparative.

Daniel Petit est professeur de linguistique indo-européenne (ENS Ulm / EPHE)

11:00-12:00 Salle 211

Je(ux) dans un contre-monde (V.Bettelheim)

Notre siècle se tient sous l'égide de l'image, plurielle et infinie, qui renvoie à une réalité atomisée du monde. Apparemment libéré de l'iconoclasme métaphysique, l'individu semble désormais pouvoir s'émanciper du carcan assigné par son être même : libre de créer autant d'avatars et de simulacres que seuls inspirent son désir, son imagination ou son opportunisme, chacun dispose d'un jeu multiple dont les limites s'élargissent à la mesure de la technologie. Or cette apparente liberté n'assigne-t-elle pas paradoxalement le sujet à sa propre disparition de l'autre côté du miroir ?

11 :00-12 :30 Amphi 117

Das Spiel rund ums Spiel© : un jeu de culture générale sur les jeux en Allemagne (A.L.Briatte)

Das Spiel rund ums Spiel© est un jeu de culture générale conçu et réalisé par les étudiantes et étudiants de 3e année de licence d'allemand. En équipes, tentez de gagner un maximum de points en répondant correctement aux questions qu'ils et elles ont imaginées pour vous faire explorer toutes les dimensions du jeu en Allemagne.

Le jeu se déroulera en allemand.

25 participant.es maximum

Pour s'inscrire, suivre le lien : <https://evento.renater.fr/survey/das-spiel-rund-ums-s...-tjpyz012>

15 :00-16 :00 Salle 119

Vestfold Felaghi – combat (I.Turton / J.Flucher)

Cette intervention propose une introduction aux combats médiévaux simulés où sera abordé la reconstitution dans une démarche de médiation culturelle et d'expérimentation archéologique. L'objectif est d'explorer la manière dont la guerre peut être représentée sous forme de jeu ou de pratique codifiée, et en quoi ces formes de "jeu martial" permettent d'approcher certains gestes, techniques et imaginaires du Moyen Âge

17 :30-18 :30 Amphi 111

Jeu sous tension – folk scandinave version rock-metal (I.Turton / N. Herbert)

Cette intervention propose une relecture du folk scandinave, réinterprété à travers les codes et les sonorités du rock et du metal. Porté par un duo mêlant voix et instruments amplifiés, *Jeu sous tension* explore la manière dont des matériaux musicaux issus de la tradition peuvent être transformés, intensifiés et projetés dans des esthétiques contemporaines. À la fois performance et réflexion sur l'hybridation des genres, cette intervention met en lumière les circulations entre musiques traditionnelles et musiques actuelles, et interroge les processus de réappropriation et de réinterprétation du patrimoine musical scandinave.

Intervention contexte metal danois

Sélection documentaire à la Bibliothèque Malesherbes

Découvrez une sélection d'ouvrages et de jeux à la Bibliothèque, ainsi que sur le portail documentaire Primo, dans la rubrique « Nouveautés & Sélections » / Sélections thématiques ».

VALIDATION DE LA PARTICIPATION À LA SEMAINE DE L'UFR



NOM :PRÉNOM :

NUMÉRO D'ÉTUDIANT :

CURSUS :

SEMESTRE : L2 L4 L6 M2 M4

	Date	Créneau	Titre de la manifestation	Signature du responsable
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				