

JOURNÉE D'ÉTUDE

ANTIQUITE

INVENTIONS ANTIQUES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

20



8h45 Accueil

9h00 **Présentation**
Anne-Violaine Houcke

9h15 **Antiquités Cinématographiques**

Modératrice : Marguerite Chabrol Paris Ouest Nanterre La Défense

Pantelis Michelakis Université de Bristol
The future of epic in cinema : tropes of reproduction in Ridley Scott's Prometheus

Marc Hiver Paris Ouest Nanterre La Défense
Influence de l'Antiquité sur la franchise La Guerre des Etoiles

Gaspard Delon Paris Diderot-Paris 7
L'Antiquité sous franchise, distributed by Warner Bros

Joanna Paul Open University
Ruins and (digital) reconstructions : The cinematic city in Pompeii and other recent films

Discussion

11h00 Pause

11h15 **Antiquités Télévisuelles**

Modérateur : Fabien Bouly Paris Ouest Nanterre La Défense

Jean-Pierre Esquenazi Lyon 3
Rome, sous et sur l'histoire

David Buxton Paris Ouest Nanterre La Défense
De quoi Rome est-il le nom ?

Estelle Debouy Université de Poitiers
L'utilisation des technologies numériques dans la série Rome : effacement ou nouvelle esthétique

Gideon Nisbet Université de Birmingham
Televising the Antichrist: Nero in documentary and docudrama

Discussion

13h00 Déjeuner

14h30 **Antiquités Scéniques**

Modératrice : Tiphaine Karsenti Paris Ouest Nanterre La Défense

Angeliki Poulou Sorbonne Nouvelle-Paris 3
Les nouvelles technologies de l'image dans la mise en scène de la tragédie grecque

Estelle Baudou Paris Ouest Nanterre La Défense
Exploration du numérique et tragédie grecque : Katie Mitchell au National Theatre

Clara Chabalié Actrice et metteur en scène
Cassandra: l'expérience d'un dialogue homme-machine à partir de l'Alexandra de Lycophon

Discussion

16h00 Pause

16h15 **Antiquités Vidéoludiques**

Modérateur : Alain Kleinberger Paris Ouest Nanterre La Défense

Alexis Blanchet Sorbonne Nouvelle-Paris 3
Comme un air de playplum : thématiques antiques et mythologiques dans le jeu vidéo

Dunstan Lowe Université du Kent
The Gory as Revolution: How Bloodshed Revived Antiquity From Cinema to Videogames

Jean-Pierre Girard MSH Maison de l'Orient et de la Méditerranée
«Truelles & Pixels», ou la scénarisation de la connaissance au service de l'archéologie

Discussion

17h45 **Don't Violate Mother Earth**

Eleonora Cavallini Université de Bologne
Présentation, projection et discussion du film *Don't Violate Mother Earth* (2012, 7'31. Scénario : Eleonora Cavallini, réalisation : Alessandro Bozzato).

18h15 **Sequenturque (sqq.)**

Perspectives pour le projet Antiquité 2.0

19h00 Fin

Le projet Antiquité 2.0 est né d'une interrogation sur les trois coordonnées fondamentales d'un des premiers succès cinématographiques du troisième millénaire, *Gladiator* (R. Scott, 2000): un marqueur temporel fort, l'an 2000 ; un retour de l'Antiquité cinématographique (on parle d'un « troisième âge d'or » du péplum) ; un recours affiché au numérique. Ce sentiment est redoublé par une actualité particulièrement sensible qui témoigne de l'intérêt pour l'Antiquité et conduit à s'interroger sur les nouvelles formes de manipulation et médiation de ce passé.

Quels sont les nouveaux outils de reproduction de l'Antiquité ? Quelle(s) Antiquité(s) inventent aujourd'hui le cinéma, les séries, les jeux vidéo, l'art vidéo, les créations multimédia, l'internet ?

Ce projet vise à étudier le rôle du numérique sur les manipulations et médiations contemporaines de l'Antiquité, selon deux axes privilégiés : celui de la création artistique d'une part, celui de la recherche et de la diffusion des connaissances d'autre part. Le champ retenu est celui de l'histoire et de la mythologie gréco-romaines.

La réflexion que le projet Antiquité 2.0 se propose d'initier aimerait se situer à la croisée de plusieurs angles d'approche et niveaux d'analyse : esthétiques, sociologiques, culturels, technologiques, économiques, historiques, idéologiques, politiques.

Antiquity 2.0 is a response to Gladiator, Ridley Scott's cinematic marvel from 2000. The film marked the return of antiquity to the big screen (one talks of the epic's "third golden age") along with prominent recourse to filming in digital. Thus, a particularly sensitive and current event that demonstrates general interest in antiquity and new forms of manipulating and mediating this historical period.

What new tools are used to reproduce antiquity? Which antiquity is invented by today's cinema, television, video games, video art, multimedia installations, and the Internet?

This project aims to analyze the role of the digital medium in contemporary manipulations and mediations of antiquity along two privileged axes: (1) artistic creation and (2) the research and dissemination of knowledge. Specifically, reflection on Greco-Roman history and mythology will be at the intersection of several approaches and levels of analysis: aesthetic, sociological, cultural, technological, economic, historical, ideological, and political.

Journée d'étude organisée par **Anne-Violaine Houcke** et **Alain Kleinberger**

Contact :

anne-violaine.houcke@u-paris10.fr