

Journéed'étude“Antiquité 2.0” – Inventions antiques à l'èrenumérique

(Paris, 11 décembre2014)

11 Décembre 2014, Institut National D'histoire De L'art, Salle W. Benjamin, Paris

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

11h15

Antiquités Télévisuelles

Modérateur : Fabien Bouilly 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

Pause

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 Chabalier Actrice et metteur en scène

Cassandra: l'expérience d'un dialogue homme-machine à partir de l'Alexandra de Lycophon

Discussion

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)

Perspectives pour le projet «Antiquité 2.0»

Don't Violate Mother Earth

18h15

Sequenturque (sqq.)

Perspectives pour le Project «Antiquité 2.0»