
Sources

🔗 <https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=383>

DOI : 10.57086/radar.383

Electronic reference

« Sources », *RadaЯ* [Online], 2 | 2017, Online since 01 janvier 2017, connection on 27 septembre 2023. URL : <https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=383>

Copyright

Licence Creative Commons - Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

Sources

OUTLINE

Ouvrages

Sites internet

Articles

Sources audio-visuelles

Jeux vidéos

TEXT

Ouvrages

- 1 AGEMBEN Gorgio, *La communauté qui vient, Théorie de la singularité quelconque*, 1990.
- 2 APPIAH Kwame Anthony, « Is the Post-in Postmodernism the Post-in Postcolonial ? », *Critical Inquiry*, vol. 17, n°2, 1991.
- 3 APPIAH Kwame Anthony, « Postmodernisme et post-colonialisme », party IV, in Bill Ashcroft, Gareth Griffiths, Helen Tiffin (éd.), *The Post-Colonial Studies Reader*, Londres, New York, Routledge, 1995.
- 4 BACHELLERIE Clément, « L'image dans le jeu vidéo », in LEJADE Olivier et TRICLOT Mathieu (dir.), *La fabrique des jeux vidéo. Au cœur du gameplay*, Paris, Éditions de La Martinière : Cité des sciences et de l'industrie, 2013.
- 5 BECKER Howard S., *Les Mondes de l'art*, traduit de l'anglais par Jeanne Bouniort, Paris, Flammarion, 2006 [1988].
- 6 BERGSON Henri, *Matière et Mémoire : essai sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, Flammarion, 2012 [1939].
- 7 CARTER Paul, *The Road to Botany Bay: An Exploration of Landscape and History*, Londres, Faber & Faber, 1987.
- 8 DE CERTEAU Michel, *L'Invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 1990 [1980].
- 9 DEWEY John, *L'art comme expérience*, Paris, Gallimard, 2010 [1934].

- 10 DURAS Marguerite, *Hiroshima mon amour*, Paris, Gallimard, collection «Folio », 2012 [1971].
- 11 ELLISON Ralph, *Homme invisible pour qui chantes-tu ?*, traduit de l'anglais par Magali et Robert Merle, Paris, Grasset, 1969 [1952].
- 12 ETHIS Emmanuel (dir.), *L'art dans le jeu vidéo. L'inspiration française*, catalogue édité par Art Ludique – Le Musée, 2015 [exposition, Paris, Musée Art Ludique, septembre 2015 – mars 2016].
- 13 FLECHET Anaïs, « L'«exotisme» comme objet d'histoire », in *Hypothèses*, vol. 11, no. 1, 2008. Publié en ligne sur le site Cairn (<https://www.cairn.info/revue-hypotheses-2008-1-page-15.htm>).
- 14 FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975.
- 15 FOUCAULT Michel, *Il faut défendre la société*, Cours au collège de France, Paris, Gallimard – Seuil, 1997.
- 16 GAUTHIER Michel, *Les Promesses du zéro : Robert Smithson, Carsten Höller, Ed Ruscha, Martin Creed, John Armleder, Tino Sehgal*, Dijon, Les presses du réel, coll. Mamco, 2009.
- 17 GEYER Andrea, *Spiral Lands/Chapter 1*, Londres, Koenig Books, 2008.
- 18 GRINDE Donald A. Jr., JOHANSEN Bruce E., *Ecocide of Native America: Environmental Destruction of Indian Lands and Peoples*, Santa Fe, Clear Light Publishers, 1994.
- 19 FOSTER Hal, « Portrait de l'artiste en ethnographe », in *Le Retour du réel*, situation actuelle de l'avant-garde, traduit en français par Yves Cantraine, Franck Pierobon et Daniel Vander Gucht, Bruxelles, La Lettre volée éd., coll « essais », 2005 [1996].
- 20 HALBWACHS Maurice, *La mémoire collective*, Paris, Albin Michel, 1997 [1950].
- 21 JOREIGE Lamia, *Ici et peut-être ailleurs*, Berlin, Haus der Kulturen der Welt, 2003.
- 22 KINSMAN Phil, « Landscape, Race and National Identity The Photography of Ingrid Pollard », *Area*, vol. 27, n°4, 1995.
- 23 LE GOFF Jacques, « L'histoire nouvelle » in *La nouvelle histoire*, Paris, éd. Complexes, 2006 [1988].

- 24 LEVI-STRAUSS Claude, *La Pensée sauvage*, Paris, Pocket, coll. Agora, 1990 [1962].
- 25 LIPPARD Lucy R., *The Lure of the Local : Senses of Place in a Multicentered Society*, New York, The New Press, 1997.
- 26 MACDONALD Dwight, *Masscult and Midcult : Essays Against the American Grain*, New York, New York Review Books Classics, 1960.
- 27 NANCY Jean-Luc, *La communauté désœuvrée*, Paris, Christian Bourgois Editeur, 2004 [1983].
- 28 RANCIERE Jacques, *Le maître ignorant*, Paris, Fayard, 1987.
- 29 RICOEUR Paul, *Temps et récit*, Tome I : L'intrigue et le récit historique, Paris, Seuil, 1983.
- 30 ROQUE Georges (dir.), *Majeur ou mineur ? Les hiérarchies en Art*, Nîmes, éditions J.Chambon, 2000.
- 31 SAID Edward W., *Culture et Impérialisme*, traduit de l'anglais par Paul Chemla, Paris, Fayard, Le Monde Diplomatique, 2000 [1993].
- 32 SAID Edward W., *L'Orientalisme, l'Orient créé par l'Occident*, traduit en français par Catherine Malamoud, Sylvestre Meininger et Claude Wauthier, Paris, Seuil, 2005 [1978].
- 33 SCHMIDT Eva, « Four Conversations Between Dennis Wheeler and Robert Smithson » [1969-1970], in Jack Flam (éd.), *Robert Smithson: The Collected Writings*, traduit de l'anglais par l'auteure, Berkeley, Los Angeles, Londres, University of California Press, 1996.
- 34 SMITHSON Robert, « Incidents of Mirror-Travel in the Yucatan » [1969], in Jack Flam (éd.), *Robert Smithson: The Collected Writings*, Berkeley, Los Angeles, Londres, University of California Press, 1996.
- 35 URBAIN Jean-Didier, *L'idiot du voyage. Histoire de touristes*, Paris, Payot, 2002.
- 36 VAN WYCK Brooks, *America's Coming-of-age*, New York, B. W. Huebsch, 1915.

Sites internet

- 37 BERNSTRUP Tobias et TORSSON Palle (<http://www.palletorsson.com/mm.php>).
- 38 BURKE Karl, *The Harvest of Death V2.0* (<http://www.karlburke.com/the-harvest-of-death-v20>).
- 39 MINNE Lucie (<https://www.facebook.com/Lucie-Minne-715934501870808>).
- 40 OVERWEG Richard (http://www.shotbyrobert.com/?page_id=102).
- 41 PAILLE Benoît, *Crossroad of realities, 2014* (<https://gbuffer.myportfolio.com/crossroad-of-realities>).
- 42 PEREIRA GOMES Fernando (<http://fpgomes.photoshelter.com/index>).
- 43 PREVIEUX Julien (<http://www.previeux.net>).
- 44 RAYNAL Frédéric, *Editeur numérique « Gloomy Voxel Editor », Gloomywood* (<http://gloomywood.eu/gloomy-voxel-editor>).
- 45 Exposition « Hot Circuits: A Video Arcade », Museum of Moving Image de New York City, 1989 [consulté le 20 octobre 2017] (<http://www.movingimage.us/collection/videogames>).
- 46 Musée Art Ludique de Paris (https://www.facebook.com/pg/ArtLudiqueLeMusée/about/?ref=page_internal).
- 47 [Exposition les « Les Magiciens de la terre », Centre Pompidou et Grande Halle de la Vilette, 1989].

Articles

- 48 ANTONELLI Paola « Video Games : 14 in the Collection, for Starters », 2012. Publié en ligne sur le site du MoMa (https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters).
- 49 BOURGATTE Michaël, « Notes sur le cinéma social de Michel Gondry », in *Celluloid en ligne* (<http://celluloid.hypotheses.org/476>), mars 2013.
- 50 COVILLE Marion, « L'exposition en jeu ». Publié en ligne sur le site de *expojeu* (<http://expojeu.hypotheses.org>).

- 51 GREENBERG Clement, « Peinture à l'américaine », in *Partisan Review*, 1955.
- 52 HAVARD Jean-François, « Histoire(s), mémoire(s) collective(s) et construction des identités nationales dans l'Afrique subsaharienne postcoloniale », in *Cités*, n°29, 2007, p.72. Publié en ligne sur Cairn (<https://doi.org/10.3917/cite.029.0071>).
- 53 JONES Jonathan « Sorry MoMA, video games are not art », in *The Guardian* en ligne (<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>), 2012.
- 54 MAEDA John, « Videogames Do Belong in the Museum of Modern Art », in *Wired* en ligne (<https://www.wired.com/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art>), 2012.
- 55 ORTIZ Pierre-Henri, « Le Sujet de l'histoire – entretien avec Arlette Farge », in *nonfiction* en ligne (http://https://www.nonfiction.fr/article-5835-le_sujet_de_lhistoire_entretien_avec_arlette_farge_23.htm), 29 mai 2012.
- 56 JV - *Culture jeu vidéo*, n°24, novembre 2015.

Sources audio-visuelles

- 57 Chronique video « Le Voxel » [en ligne]. Pause Process, jeuxvideo.com, 2015 [consulté le 20 octobre 2017]. Disponible sur <https://www.jeuxvideo.com/videos/chroniques/416387/le-voxel.htm>.
- 58 Conférence filmée « Why I brought Pac-Man to MoMA » [en ligne]. TED, 2013 [consulté le 20 octobre 2017]. Disponible sur https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma.
- 59 ZABUNYAN Dork, conférence « Les Serious Game d'Harun Farocki », séminaire de l'Ecole de Recherche Graphique : *Entretiens infinis, Arts - sciences : quels dialogues ?*, Bruxelles, 2012. En ligne sur Vimeo (<https://vimeo.com/40997560>).

Jeux vidéos

- 60 *Alone in the Dark* [1992] concepteur : Frédérick Raynal, développé et édité par Infogrames, multiplateforme.

- 61 *Assassin's Creed Unity* [2014], développeur : Ubisoft Montréal, éditeur : Ubisoft, multiplateforme.
- 62 *Dear Esther* [2008-2012] développeur : The Chinese Room, distributeur : Steam, plateformes : PC Windows et Linux, OS X.
- 63 *Dishonored 2* [2016] développeur : Arkane Studios, éditeur : Bethesda Softworks, multiplateforme.
- 64 *GTA V* [2013] concepteur : Dan Houser, développeur : Rockstar North, éditeur : Rockstar Games, multiplateforme.
- 65 *Half Life 2* [2004] développeur : Valve Corporation, éditeur : Vivendi Universal Games et Valve Corporation (Steam), distributeur : Electronic Arts et Valve Corporation (Steam), multiplateforme, site Internet officiel : <http://orange.half-life2.com>.
- 66 *Resident Evil* [1996] concepteur : Shinji Mikami, développeur et éditeur : Capcom, originellement sur PlayStation puis multiplateforme.