

### RadaЯ

ISSN: 2825-9696

2 | 2017 Quand l'art compose avec ses hiérarchies

# Sources

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

#### Référence électronique

« Sources », *RadaЯ* [En ligne], 2 | 2017, mis en ligne le 01 janvier 2017, consulté le 17 mars 2025. URL : https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=383

#### **Droits d'auteur**

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

### Sources

#### **PLAN**

Ouvrages Sites internet Articles Sources audio-visuelles Jeux vidéos

#### **TEXTE**

# **Ouvrages**

- AGEMBEN Gorgio, La communauté qui vient, Théorie de la singularité quelconque, 1990.
- APPIAH Kwame Anthony, « Is the Post-in Postmodernism the Post-in Postcolonial? », *Critical Inquiry*, vol. 17, n°2, 1991.
- 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.
- 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.
- BECKER Howard S., Les Mondes de l'art, traduit de l'anglais par Jeanne Bouniort, Paris, Flammarion, 2006 [1988].
- 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.
- 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].

- DURAS Marguerite, Hiroshima mon amour, Paris, Gallimard, collection «Folio », 2012 [1971].
- ELLISON Ralph, Homme invisible pour qui chantes-tu?, traduit de l'anglais par Magali et Robert Merle, Paris, Grasset, 1969 [1952].
- 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].
- FLECHET Anaïs, « L'"exotisme" comme objet d'histoire », in Hypothèses, vol. 11, no. 1, 2008. <u>Publié en ligne sur le site Cairn (https://www.cairn.info/revue-hypotheses-2008-1-page-15.htm)</u>.
- 14 FOUCAULT Michel, Surveiller et punir, Paris, Gallimard, 1975.
- FOUCAULT Michel, Il faut défendre la société, Cours au collège de France, Paris, Gallimard Seuil, 1997.
- 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.
- GEYER Andrea, Spiral Lands/Chapter 1, Londres, Koenig Books, 2008.
- GRINDE Donald A. Jr., JOHANSEN Bruce E., Ecocide of Native America: Environmental Destruction of Indian Lands and Peoples, Santa Fe, Clear Light Publishers, 1994.
- 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].
- HALBWACHS Maurice, La mémoire collective, Paris, Albin Michel, 1997 [1950].
- 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.
- LE GOFF Jacques, « L'histoire nouvelle » in La nouvelle histoire, Paris, éd. Complexes, 2006 [1988].

- LEVI-STRAUSS Claude, La Pensée sauvage, Paris, Pocket, coll. Agora, 1990 [1962].
- 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.
- 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.
- ROQUE Georges (dir.), Majeur ou mineur ? Les hiérarchies en Art, Nîmes, éditions J.Chambon, 2000.
- SAID Edward W., *Culture et Impérialisme*, traduit de l'anglais par Paul Chemla, Paris, Fayard, Le Monde Diplomatique, 2000 [1993].
- 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].
- 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.
- URBAIN Jean-Didier, L'idiot du voyage. Histoire de touristes, Paris, Payot, 2002.
- VAN WYCK Brooks, America's Coming-of-age, New York, B. W. Huebsch, 1915.

### Sites internet

- BERNSTRUP Tobias et TORSSON Palle (http://www.palletorsson.com/mm.php).
- BURKE Karl, The Havest of Death V2.0 (http://www.karlburke.com/the-harve st-of-death-v20).
- 39 <u>MINNE Lucie (https://www.facebook.com/Lucie-Minne-715934501870808)</u>.
- 40 OVERWEG Richard (http://www.shotbyrobert.com/?page\_id=102.).
- 41 <u>PAILLE Benoît, Crossroad of realities, 2014 (https://gbuffer.myportfolio.com/crossroad-of-realities).</u>
- 42 <u>PEREIRA GOMES Fernando (http://fpgomes.photoshelter.com/index.)</u>.
- 43 <u>PREVIEUX Julien (http://www.previeux.net).</u>
- 44 <u>RAYNAL Frédérick, Editeur numérique « Gloomy Voxel Editor », Gloomywood (http://gloomywood.eu/gloomy-voxel-editor).</u>
- 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 <u>Musée Art Ludique de Paris (https://www.facebook.com/pg/ArtLudiqueLeMus ee/about/?ref=page\_internal)</u>.
- [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. <u>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).</u>
- BOURGATTE Michaël, «Notes sur le cinéma social de Michel Gondry», in *Celluloid* en ligne (http://celluloid.hypotheses.org/476), mars 2013.

- COVILLE Marion, « L'exposition en jeu ». <u>Publié en ligne sur le site de expojeu (http://expojeu.hypotheses.org)</u>.
- GREENBERG Clement, « Peinture à l'américaine », in Partisan Review, 1955.
- 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. <u>Publié en ligne sur Cairn (htt ps://doi.org/10.3917/cite.029.0071)</u>.
- JONES Jonathan « Sorry MoMA, video games are not art », in The Guardian en ligne (https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjon esblog/2012/nov/30/moma-video-games-art), 2012.
- 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.
- 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.
- JV Culture jeu vidéo, n°24, novembre 2015.

# Sources audio-visuelles

- Chronique video « Le Voxel » [en ligne]. Pause Process, jeuxvideo.com, 2015 [consulté le 20 octobre 2017]. Disponible sur <a href="https://www.jeuxvideo.com/videos/chroniques/416387/le-voxel.htm">https://www.jeuxvideo.com/videos/chroniques/416387/le-voxel.htm</a>.
- Conférence filmée « Why I brought Pac-Man to MoMA » [en ligne]. TED, 2013 [consulté le 20 octobre 2017]. Disponible sur <a href="https://www.ted.com/talks/paola antonelli why i brought pacman to moma">https://www.ted.com/talks/paola antonelli why i brought pacman to moma</a>.
- 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

- Alone in the Dark [1992] concepteur : Frédérick Raynal, développé et édité par Infogrames, multiplateforme.
- Assassin's Creed Unity [2014], développeur : Ubisoft Montréal, éditeur : Ubisoft, multiplateforme.
- Dear Esther [2008-2012] développeur : The Chinese Room, distributeur : Steam, plateformes : PC Windows et Linux, OS X.
- Dishonored 2 [2016] développeur : Arkane Studios, éditeur : Bethesda Softworks, multiplateforme.
- 64 GTA V [2013] concepteur : Dan Houser, développeur : Rockstar North, éditeur : Rockstar Games, multiplateforme.
- 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 : <a href="http://orange.half-life2.com">http://orange.half-life2.com</a>.
- Resident Evil [1996] concepteur : Shinji Mikami, développeur et éditeur : Capcom, originellement sur PlayStation puis multiplateforme.