

RESSOURCES / L3 Cinéma : « Écriture multimédia »

> Liens Amazon accessibles via les #

> Les titres épuisés sont indiqués et ils restent, comme tous les autres, aisément consultables en bibliothèque (BPI etc...).

Sur le langage et l'écriture :

[La Poétique](#), Aristote #

> Sur la tragédie et l'art

[A la Recherche du Temps Perdu](#), Marcel Proust, Gallimard Quarto (1913-1927) #

> L'apparition de la technologie dans le vieux monde, le rapport de l'écriture à la mémoire, à l'existence, aux sentiments...

[L'Œuvre d'Art à l'époque de sa reproductibilité technique](#), Walter Benjamin, Allia (1935) #

> Un essai essentiel sur les conséquences de la production en série des œuvres artistiques

[Le Narrateur. Réflexions à propos de l'œuvre de Nicolas Leskov](#), Walter Benjamin Écrits français, Gallimard (1936) #

> Un essai sur la perte de nos capacités narratives

[Pour comprendre les média: Les prolongements technologiques de l'homme](#), Marshall McLuhan, Seuil (1968) #

> « The medium is the message », réflexion sur les rôles des medias de masse

[De la Grammatologie](#), Jacques Derrida, Éditions de Minuit (1967) #

> Rapports entre oralité et écriture

[L'Œuvre ouverte](#), Umberto Eco, Seuil (1979) #

> Sur l'interprétation infinie des œuvres d'art

[L'art de la Mémoire](#), Frances A. Yates, Gallimard (1987) #

> L'histoire des techniques mnémoniques depuis la Grèce antique

[Monter/Sampler : L'Échantillonnage généralisé](#), Yann Beauvais, Centre Pompidou (2000) #

> Sur le sampling et le mixage (image et son)

[Matières textuelles sur support numérique](#), Alexandra Saemmer, PU Saint-Etienne (2007) #

> La question du texte sur les supports numériques

[Les Trois Écritures : Langue, nombre, code](#), Clarisse Herrenschmidt, Gallimard (2007) #

> L'évolution du langage, de la Mésopotamie à l'ère numérique

[Grammaire Méthodique du français](#), René Rioul, PUF (2009) #

> La bible des étudiants en lettres

Sur la vidéo et le cinéma :

[Peinture, Photographie, Film, et autres écrits sur la photographie](#), Laszlo Moholy-Nagy, Folio (1950) #

> L'image animée

[La Jetée : Ciné-roman](#), Chris Marker, Kargo (1964 & 2008) #

> Le livre illustré d'un film mythique

[Qu'est-ce que le cinéma ?](#), André Bazin, Cerf (1976) #

> Recueil d'articles, plutôt sur des films anciens

[Cinéma, tome 1. L'Image-mouvement](#), Gilles Deleuze, Éditions de Minuit (1983) #

[Cinéma, tome 2. L'Image-temps](#), Gilles Deleuze, Éditions de Minuit (1985) #

> Tentatives de classifications et de définitions de l'image animée

[Histoire\(s\) de Cinéma](#), Jean-Luc Godard, Gallimard (1999) #

> La vision du cinéma de Godard

Exercice du scénario, Jean-Claude Carrière, La Femis (2000), épuisé #

> La référence des livres sur l'écriture de scénarios

Vidéo, un art contemporain, Françoise Parfait, Regard (2001) #

> Panorama de 40 ans de créations expérimentales

Matrix, Machine philosophique, Collectif, Ellipses Marketing (2003) #

> Recueil de textes portant sur différents aspects philosophiques du film Matrix

Global Groove, Nam June Paik, Art Publishers (2004) #

> L'invention du vidéoclip

Bill Viola : The Reflecting Pool, Jean-Paul Farguier, Côté films (2005) #

> Analyse sensible de l'œuvre de Bill Viola

Le Cinéma : Naissance d'un art – 1895-1920, Daniel Branda & José Moure, Flammarion (2008) #

Le Cinéma : L'art d'une civilisation – 1920-1960, Daniel Branda & José Moure, Flammarion (2008) #

> Approche chronologique et limpide de l'histoire du cinéma

Le cinéma nous rend-il meilleurs ?, Stanley Cavell, Bayard (2010) #

> Pour une morale de l'ordinaire

L'anatomie du scénario, John Truby, Nouveau monde (2010) #

> Pratiques de l'écriture filmique

Sur le numérique et le design interactif :

Computer Lib/Dream Machine, Ted Nelson (1974), épuisé #

> Une vision ouverte et libérée de l'informatique

Simulacres et Simulation, Jean Baudrillard, Galilée (1981) #

> Sur l'illusion, les faux semblants, le réel et le virtuel

Les Immatériaux, Jean-François Lyotard, Editions du Centre Pompidou (1985), épuisé #

> L'exposition fondatrice de l'art numérique et des théories des nouveaux médias

Art Ordinateur, Abraham A. Moles, Blusson (1990) #

> La naissance de nouvelles formes d'art

Maeda@media, John Maeda, Thames and Hudson (2000) #

> Essentiel ! Panorama des créations de John Maeda

Computers, Christian Wurster, Taschen (2002) #

> Histoire illustrée de l'informatique

Code de création, John Maeda, Thames and Hudson (2004) #

> Rapports entre code source et création numérique

De la misère symbolique : Tome 1. L'époque hyperindustrielle, Bernard Stiegler, Galilée (2004) #

> La place du symbolique dans le capitalisme contemporain

Art et nouvelles technologies : Art vidéo, art numérique, Florence de Méredieu, Larousse (2005) #

> Histoire des arts numériques

Designing interactions, Bill Moggridge, MIT press (2006) #

> Analyse et histoire de la naissance des interfaces interactives

L'art au temps des appareils, sous la direction de Pierre-Damien Huyghe, L'Harmattan (2006) #

> Recueil d'essais sur le cinéma, la photographie, le design

Le langage des nouveaux médias, Lev Manovich, Les Presses du Réel (2010) #

> Constitution d'un vocabulaire de base de la création numérique

CSS2 : Pratique du design web, Raphaël Götter (2011) #

> Les bases du langage de programmation web CSS (feuilles de style)

Économie / Management :

La Longue Trainee, Chris Anderson (2008) #

> Sur les niches des marchés et les accumulations de petits choix qui au final font somme

Getting Real, 37Signals (2005) # & #

> Simplifier la gestion de projet pour aller à l'essentiel

Révolte consommée : Le mythe de la contre-culture, Joseph Heath, Naïve (2006) #

> Des décennies de rébellion contre-culturelle n'ont rien changé

Free, Chris Anderson, Pearson (2009) #

> Le modèle économique de la gratuité

Artistes numériques français :

Maurice Benayoun #

Grégory Chatonsky #

Miguel Chevalier #

Reynald Drouhin #

Incident.net #

François Morellet #

Jacques Perconte #

Bertrand Planes #

Antoine Schmitt #

François Vogel #

Sites web :

<http://techcrunch.com> (La bible des startups US)

<http://www.wired.com> (Le magazine US de référence sur la culture numérique, au sens large)

<http://www.my-os.net/blog> (Étienne Mineur)

<http://plw.media.mit.edu/people/maeda> (John Maeda)

<http://www.presse-citron.net> (Actus high-tech, produits)

<http://www.fredcavazza.net> (Analyses de fond sur le monde numérique)

Web-documentaires :

- [Prison Valley](#)

- [Voyage au bout du charbon](#)

- [Inside the Haiti Earthquake](#)

- [Collapsus](#)

- [Welcome to Pine Point](#)

Science-Fiction

- Isaac Asimov (robots, robots...)

- James G. Ballard (avec *Crash* par exemple)

- Arthur C. Clarke (*2001...*)

- Ray Bradbury (*Chroniques Martiennes*)

- Philip K. Dick (Le maître)

- William Gibson (*Le Neuromancien*, l'initiateur avec Sterling du mouvement CyberPunk)

- Michel Houellebecq (*La Possibilité d'une Ile*)

- Maurice Dantec

Films Science-Fiction

2001 l'Odyssée de l'Espace ; Tron 1 ; iRobots ; Crash ; ExistenZ ; Minority Report ; Blade Runner ; Matrix ; Ghost in the Shell 1 et 2