

# RESSOURCES / Design numérique

Liste librement inspirée par Rémy Bourganel & Etienne Mineur

## Les anciens livres (avant 1995)

- *Understanding hypermedia*, bob cotton et Richard Olivier
- *Instruments de communications évolués, Hypertextes, hypermédias*, JP Balpe et Roger Laufer (1990)
- *Les Jeux et les Hommes* de Roger Caillois
- *A la Recherche du Temps Perdu*, Proust (Pour l'apparition de la technologie dans l'ancien monde)
- *Cybernétique et société* de Norbert Wiener (1952)
- *L'Œuvre d'Art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Walter Benjamin # (1935, un essai essentiel)

## Divers

- *L'art au temps des appareils*, Pierre-Damien Huyghes
- *Un manifeste Hacker* de Mc Kenzie Wark
- *De la misère Symbolique*, Bernard Stiegler
- *L'art de la Mémoire*, Frances A. Yates
- *Les Trois Écritures*, Clarisse Herrens Schmidt
- *Bill Viola : The Reflecting Pool*, Jean-Paul Farguier
- *Monter/Sampler*, Yann Beauvais, Centre Pompidou
- *Cybermonde, la politique du pire*, Paul Virilio
- *CSS 2 : Pratique du design web*, Raphaël Götter
- *Histoire des codes secrets*, Simon Singh (Livre de Poche, Paris, 2001)
- *Histoire des médias, de Diderot à Internet*, de Frédéric barbier et Catherine Bertho Lavenir
- *Un manifeste Hacker* de Mc Kenzie Wark
- *La révolution Google*, John Battelle
- *l'Homme numérique*, Nicolas Negroponte (MIT)
- *EveryWare, la révolution de l'ubimédia*, Adam Greenfield (le nouveau «Head of Design» de chez Nokia)
- *Une brève histoire de l'avenir*, Jacques Attali
- *Art et nouveau médias*, Mark Tribe et Reena Jana
- *A Short history of the printed Word* (Histoire de l'impression)
- *Cybermonde la politique du pire*, Paul Virilio
- *Connexions, l'art internet*, Rachel Greene
- *Computers*, Christian Wurster (Histoire illustrée de l'informatique)

## Design interactif :

- *Art et Ordinateur*, Abraham Moles
- *The design of everyday things*, Donald Norman
- *The invisible computer*, Donald Norman
- *The human interface*, Raskin
- *Things that make us smart*, Donald Norman
- *Everyware, the dawn age of ubiquitous computing*, Adam Greenfield (Creative director, nokia design, services & ui design)
- *The new everyday, views on ambient intelligence*, Philips Design (un des ouvrages les plus complets sur la question)
- *Designing interactions*, Bill Moggridge (histoire de la naissance d'une discipline par le fondateur de Ideo)
- *Matières textuelles sur support numérique*, Alexandra Saemmer (la question du texte sur supports numériques)
- *Les Hyperdocuments*, JP Balpe (Générateurs)
- *Hypertextes et hypermédias*, JP Balpe, Alain Lelu, Imad Saleh
- *Designing visual interfaces*, Mullet and Sano
- *Designing the future*, Robin Backer
- *The art of interactive design*, Chris Crawford
- *InsideOut, Microsoft* (une histoire des innovations de Microsoft)
- *Des neurones et des pixels*, François Richaudeau
- *Designing for Interaction*, Dan Saffer
- *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists* de Casey Reas and Ben Fry
- *Conception de site Web, l'art de la simplicité* de Jakob Nielsen

### John Maeda (design interactif, MIT) :

- *maeda@media*, Thames and Hudson (essentiel)
- *De la simplicité*
- Creative Code, Thames and Hudson
- *Design By Numbers*, MIT Press
- *Tap, Type, Write*, Digitalogue Co.
- *12 o'clocks*, Digitalogue Co.
- *Flying Letters*, Digitalogue Co.
- *Reactive Square*, Digitalogue Co.

### Économie / Management :

- *The long tail*, Chris Andersson # (Sur les niches des marchés et les accumulations d'avis / d'achats qui au final font somme)
- *Free*, Chris Andersson # (Le modèle économique de la gratuité)
- *Getting Real*, 37Signals # (Simplifier la gestion de projet web pour aller à l'essentiel)
- The 10 faces of innovation, Tom Kelley (Fondateur de Ideo)
- Le Cas Philippe Stark, Christine Bauer (Thèse sur la communication de Stark)
- *l'âge de Peer*, Martin

### Sites web :

- <http://www.wired.com> (Le magazine US de référence)
- <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)

### 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)
- Neal Stephenson (*Snow Crash*, une prédiction de Second Life)
- Michel Houellebecq (*La Possibilité d'une Ile*)
- Maurice Dantec

### Films Science-Fiction

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

### Liens Wikipedia SF

- [http://fr.wikipedia.org/wiki/L'Aube\\_de\\_la\\_nuit](http://fr.wikipedia.org/wiki/L'Aube_de_la_nuit)
  - [http://fr.wikipedia.org/wiki/Hyp%C3%A9rion\\_\(roman\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Hyp%C3%A9rion_(roman))
  - [http://fr.wikipedia.org/wiki/William\\_Gibson](http://fr.wikipedia.org/wiki/William_Gibson)
  - <http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>
  - [http://fr.wikipedia.org/wiki/Neal\\_Stephenson](http://fr.wikipedia.org/wiki/Neal_Stephenson)
  - [http://en.wikipedia.org/wiki/Snow\\_Crash](http://en.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash)
  - <http://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>
- Animes : [Ghost in the Shell](#), [AppleSeed...](#)