



Indiquer dans ce cadre une éventuelle
mention spéciale (Cotutelle, confidentiel)

DOCTORAT DE L'UNIVERSITE DE LILLE**NOM-PRENOM DU CANDIDAT(E) : Walbrou Sonny**

- Ecole doctorale : **École Doctorale Sciences de l'Homme et de la Société (ED SHS)**
- Unité de Recherche : Centre d'Etude des Arts Contemporains (CEAC)
- Discipline : Cinéma
- Si cotutelle, établissement partenaire :

JURY :

- Directeur(s)-rice(s) de thèse : Édouard Arnoldy
- Rapporteurs : Michael Cowan et Antonio Somaini
- Examineurs (rices) : Laurent Guido

SOUTENANCE : 29/11/2018, 14h00, Maison de la recherche - Salle F0.13**TITRE DE LA THESE :****Pour une histoire critique au prisme des rapports du corps à la machine, entre cinéma, jeu vidéo et culture spectaculaire fin-de-siècle : continuité critique, innervation, attraction****RESUME :**

Entre hier et aujourd'hui, entre la culture spectaculaire de la fin du XIXe siècle, le cinéma et la pratique des jeux vidéo, cette thèse explore les enjeux critiques d'une pensée des rapports du corps à la machine au prisme de la notion benjaminienne d'innervation. A partir d'une notion historiographique élaborée au sein de la thèse, celle de « continuité critique » qui consiste à déterminer des phénomènes de permanence à travers l'histoire, notre travail vise à définir une critique opératoire des nouveaux médias. Depuis les notions d'innervation et de continuité critique, nous étudions dans une perspective historique et théorique deux « états du corps » déterminant des points de résonance manifestes entre passé et présent. L'un se situe au tournant du siècle, l'autre au cours des années 1980. Le premier concerne le devenir-attraction des machines autour de 1900. Dans le prolongement de Tom Gunning nous pensons une telle attraction dans les termes d'un corps à corps entre le spectateur et la machine. À travers la culture visuelle et spectaculaire fin-de-siècle, nous identifions un motif récurrent : le voyage immobile. Nous étudions alors l'actualité critique d'un tel motif jusqu'à nos jours comme quelque chose qui, en dépit des innovations techniques, n'a pas changé. Le second état s'intéresse cette fois-ci aux transformations qui concernent les rapports du corps à l'écran dans la pratique du jeu vidéo. Il s'agit d'étudier cette fois-ci un ensemble de représentations qui apparaissent entre le début des années 1980 et le milieu des années 1990 et attestant la récurrence d'un autre motif : l'écran traversé. L'étude de ces deux motifs nous permet, par le biais de l'histoire, de formuler une critique des nouveaux médias sur le terrain-même de la nouveauté.



Enter here any special mention
(Co-tutelle thesis, confidential)

DOCTORAT DE L'UNIVERSITE DE LILLE

NAME-SURNAME OF THE CANDIDATE: Walbrou Sonny

- Doctoral School: **École Doctorale Sciences de l'Homme et de la Société (ED SHS)**
- Laboratory: Centre d'Etude des Arts Contemporains (CEAC)
- Discipline: Cinema
- In case of co-tutelle thesis, provide the partner institution:

THESIS COMMITTEE:

- Thesis supervisor(s): Édouard Arnoldy
- Referees: Michael Cowan and Antonio Somaini
- Examiners: Laurent Guido

DEFENSE: 29/11/2018, 14h00, Maison de la recherche - Salle F0.13

TITLE OF THE THESIS:

Towards a critical history regarding the body-machine relationships, between cinema, video game, and turn-of-the-century spectacular culture: critical continuity, innervation, attraction

ABSTRACT:

Between past and present, between the turn-of-the-century spectacular culture, cinema and video games, our thesis explores the critical aspects of body-machine relationships understandings regarding Walter Benjamin's concept of innervation. From a historiographical concept formulated within this work, i. e. "critical continuity" which consists in crafting permanencies through history, our purpose is to delineate an operating critic of the new media. From the concepts of innervation and critical continuity, we explore two defining "state of body" to draw resonances between past and present. One takes place at the turn of the century while the other takes place during the 1980's. The former concerns the becoming-attraction of the machines circa 1900. Extending Tom Gunning's concept, we understand such an attraction as a corporeal relationship between the spectator's body and the machine. Through 1900's visual and spectacular culture, we examine a recurring *topos*: the immobile voyage. We find and explore the critical topicality of such a *topos* up to present day as something that has never changed despite technical innovations. The latter state explores the transformations regarding the body-screen relationships in video game practice. We study a collection of representations appearing between the early 1980's up to the middle of the 1990's featuring another recurring *topos*: the screen crossed whether by the game's universe whether by the player. These two *topoi* help us to conceive a critic of the new media on the very basis of novelty.