

Montage et collage

Montage and Collage

André Habib Annaëlle Winand
Michael Betancourt

Sous la direction de/edited by
André Habib Annaëlle Winand

Éditorialisation/content curation
Annaëlle Winand
Traduction/translation
Timothy Barnard
Hélène Buzelin

Référence bibliographique/bibliographic reference
Habib, André, et Annaëlle Winand (dir.). *Cinéma de réemploi expérimental / Experimental Found Footage Cinema*. Montréal : CinéMédias, 2024, collection « Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.
<https://doi.org/10.62212/1866/40350>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2024
ISBN 978-2-925376-17-0 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.
This project draws on research supported by the
Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2024. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image
Capture d'écran de *Light is Waiting* (Michael Robinson, 2007).
[Voir la fiche](#).

Screenshot from *Light is Waiting* (Michael Robinson, 2007).
[See database entry](#).

Base de données TECHNÈS/TECHNÈS database
Une base de données documentaire recensant tous les contenus
de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont
également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.

A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia*
is in [open access](#). References to the database are also provided for
each image included in this book.

Version web/web version
Cet ouvrage a été initialement publié en 2020 sous la forme
d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des
techniques du cinéma*.

This work was initially published in 2020 as a [thematic parcours](#)
of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Table des matières

Table of contents

Introduction	7
Introduction	10
André Habib, Annaëlle Winand	
Montage : pellicule	12
Montage: Film	16
Annaëlle Winand	
Montage : numérique	20
Montage: Digital	23
Michael Betancourt, Annaëlle Winand	

Introduction

par André Habib et Annaëlle Winand

Les origines du réemploi cinématographique remontent au cinéma des premiers temps et aux pratiques de remontage de vues d'actualité. L'historien du cinéma Jay Leyda, qui a rédigé le premier ouvrage sur le film de « compilation », en repère en effet les premières itérations autour de 1898, notamment en s'appuyant sur le récit apocryphe de la création d'un film sur l'affaire Dreyfus, réalisé à partir de chutes de films disparates et monté par Francis Doublier, opérateur des frères Lumière^[1]. D'autres films sont devenus exemplaires de ces pratiques, tels que *Life of an American Fireman*, monté en 1902 par Edwin S. Porter, employé de l'Edison Manufacturing Company, ou encore *The Fall of the Romanov Dynasty* (1927), travail de la monteuse russe Esfir I. Shub. Dans tous ces cas, on retrouve des images qui ont été détournées de leur contexte initial: une vue d'actualité captant un incendie est montée à l'intérieur d'un film de fiction, des films officiels documentant et glorifiant la vie des tsars servent à dénoncer le pouvoir despotique des monarques.

L'autre dimension, qui concerne plus directement le cinéma expérimental, se rapporte à la tradition du collage qu'on retrouve dans les pratiques d'avant-garde, du cubisme au mouvement dada, de Picasso à Schwitters. La puissance poétique d'un collage/montage d'images disparates et éloignées, souvent banales, prélevées dans le tissu de la vie moderne, est, de la même manière, explorée dans nombre de films d'avant-garde des années 1920, que ce soit *Ballet mécanique* (Fernand Léger, 1924) ou *Emak Bakia* (Man Ray, 1926). Une même pratique du réassemblage caractérise à bien des égards les montages inventifs réalisés par Joseph Cornell à partir de sources très diverses (*Rose Hobart*, 1936-1967; *By Night with Torch and Spear*, vers 1942; *The Midnight Party*, vers 1938-1969), les œuvres phares de Bruce Conner (*A MOVIE*, 1958; *Cosmic Ray*, 1962), ou encore l'épique *Star Spangled to Death* (1957-2004) de Ken Jacobs. Toutes ces œuvres, réalisées avec des moyens souvent rudimentaires (colleuse italienne, visionneuse manuelle) et en se servant de films 16 mm peu chers et faciles d'accès (films d'actualités, films scientifiques, films érotiques, *stock shots*, chutiers de laboratoires, poubelles de studios), ont exploré diverses possibilités du détournement par le biais du montage. Cette tendance se retrouve également dans le cinéma lettriste et situationniste, de *Le film est déjà commencé* (Maurice Lemaître, 1951) à *La société du spectacle* (Guy Debord, 1973), qui font un usage politique et subversif du réemploi et du montage en s'appropriant des films publicitaires, des films hollywoodiens ou des films classiques du cinéma français.

L'arrivée de la vidéo à la fin des années 1960, la mise en circulation d'une part de plus en plus grande d'œuvres cinématographiques sur ce support dans les années 1980, le rôle des chaînes de télévision et la culture du vidéoclip, l'introduction du numérique et du DVD dans les

années 2000, tout comme l'essor de l'art vidéo dans le champ des arts plastiques et l'élection du cinéma comme « objet muséal », vont avoir un impact crucial sur l'évolution du réemploi en élargissant le champ du « recyclable », du « détournable » et du « remontable ». Cette pratique passe alors, dans les années 1980 et surtout 1990, de la salle de cinéma au musée ou à la galerie d'art, et de la pellicule à la vidéo : de Matthias Müller et Christoph Girardet (*Phoenix Tapes*, 1999) à Christian Marclay (*Telephones*, 1995; *Video Quartet*, 2000), de Pierre Huyghes (*Third Memory*, 1999) à Candice Breitz (*Soliloquy Trilogy*, 1992-2000), le vocabulaire du réemploi embrasse désormais et plus volontiers le cinéma classique américain (on pense à *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon, en 1989), le domaine du cinéma populaire et la culture visuelle dominante. Le passage au numérique au début des années 2000 multipliera la rapidité et l'efficacité des recherches d'images dans des bases de données de même que les capacités de stockage. Un fait saillant de l'évolution des pratiques de réemploi en passant à la vidéo, puis au numérique (Internet, YouTube, DVD/Blu-ray) consiste à trouver (notamment dans l'œuvre de Müller et Girardet, mais aussi dans celle de Marclay) des films dont le montage consiste à faire apparaître, par accumulations d'extraits habilement agencés, la récurrence d'un motif particulier, tel qu'il se trouve représenté dans un genre établi et dans des films souvent reconnaissables (le mélodrame, le film de science-fiction), chez un cinéaste (Hitchcock) ou encore à travers plusieurs époques et styles. Le motif peut être le téléphone, le train, le miroir, etc. Ce type de « films-collections » n'est possible évidemment que parce qu'on est capable d'accumuler (en vidéos analogiques, ce qui est déjà plus laborieux, mais surtout en fichiers numériques) une masse critique de films ou d'extraits, d'effectuer des veilles accélérées pour retrouver les motifs que l'on cherche, et de construire ainsi des bases de données et des chutiers d'images facilement accessibles et insérables dans la « *timeline* » d'un logiciel de montage^[2]. Ceci aboutira à des œuvres monumentales comme *The Clock* (2011) de Marclay.

Avec les nouvelles générations de moteurs de recherche, d'algorithmes et de techniques de reconnaissance d'images, ainsi que les types de métadonnées inscrites sur les vidéos qui se retrouvent sur Internet, l'opération de collecte repose moins sur le hasard de la trouvaille (comme ça pouvait être encore le cas chez Conner et Cornell), ni même sur la mémoire de l'artiste-cinéphile (comme cela devait être le cas pour les premiers films de cet ordre chez Marclay, Müller et Girardet), mais sur les machines qui peuvent agréger toutes les images ayant cet objet ou ce motif. C'est une évolution significative de la pratique du réemploi dans le domaine du montage. Dans le même ordre d'idées, on assistera depuis la création de YouTube et de sites d'échange de vidéos à une série de remontages et de compositions puisées à même ce flux d'images numériques. Mentionnons les œuvres de Dominic Gagnon (*Hoax Canular*, 2013), de James Benning (*YouTube*, 2013), et du collectif d'artistes berlinoises et parisiennes Neozoon (*Big Game*, 2013; *Buck Fever*, 2012), ou encore le film de Jennifer Proctor, *A Movie by Jen Proctor* (2010-2012). Dans chacun de ces cas, la masse astronomique de vidéos stockées sur ces plateformes permet de faire apparaître, par accumulation, des lieux communs, parfois insoupçonnés, de notre culture contemporaine.

Si la pratique du réemploi cinématographique et vidéographique explorera au fil du temps d'autres procédés techniques et d'autres voies esthétiques, le montage (sous la forme du

collage, du détournement ou de l'accumulation) semble traverser toute son histoire et trouver des incarnations variées, de la pellicule au numérique. C'est par le montage, particulièrement, que la dimension critique, sociologique et politique du cinéma de réemploi est la plus patente.

[1] Jay Leyda, *Films Beget Films* (Londres : George Allen & Unwin, 1964), 13-14.

[2] On pourrait citer, à titre de contre-exemple, le cas de Gustav Deutsch, qui aboutit, après plusieurs années de recherches et de travail dans des archives cinématographiques et des centaines d'heures de visionnement de films sur Steenbeck, aux encyclopédies visuelles (toujours en pellicule 35 mm) que représente la série *Film ist* (*Film ist. 1-6*, 1999; *Film ist. 7-12*, 2002; et *Film ist. A Girl and a Gun*, 2009).

Introduction

by André Habib et Annaëlle Winand

Translation: Timothy Barnard

Re-use in the cinema goes back to early cinema and the practice of re-editing actualities. The film historian Jay Leyda, who wrote the first book on the compilation film, dates its earliest iterations to around 1898, drawing in particular on the apocryphal story of the creation of a film on the Dreyfus affair made out of disparate cut-outs and assembled by Francis Doublier, a Lumière operator.^[1] Other films became exemplary of these practices, such as *Life of an American Fireman*, assembled in 1902 by Edwin S. Porter, an employee of the Edison Manufacturing Company, and *The Fall of the Romanov Dynasty*, by the Russian film editor Esfir I. Shub. In each case we find images which have been re-purposed away from their original context: actuality footage of a fire is edited into a fiction film; official films documenting and glorifying the life of the tsars is used to denounce the despotic power of monarchs.

The other aspect of re-use in cinema, which concerns experimental cinema more directly, relates to the tradition of collage found in avant-garde practices, from Cubism to Dada, Picasso to Schwitters. Similarly, the poetic force of a collage/montage of disparate and far-removed images, often banal and taken from the fabric of modern life, is explored in numerous avant-garde films of the 1920s, including *Ballet mécanique* (Fernand Léger, 1924) and *Emak Bakia* (Man Ray, 1926). In many respects, the same reassembly practice characterizes Joseph Cornell's inventive montages of diverse sources (*Rose Hobart*, 1936-67; *By Night with Torch and Spear*, around 1942; *The Midnight Party*, around 1938-69), the landmark work of Bruce Conner (*A MOVIE*, 1958; *Cosmic Ray*, 1962) and the epic *Star Spangled to Death* (1957-2004) by Ken Jacobs. All of these works, often made with rudimentary means (a guillotine splicer and manual moviola) and using cheap and easy to obtain 16 mm films (newsreels, science films, nudie films, stock shots, film lab scraps, scraps from studio trash cans) explored the various possibilities to re-purpose the footage through montage. This approach was also found in Lettrist and Situationist cinema, from *Le film est déjà commencé* (Maurice Lemaître, 1951) to *La société du spectacle* (Guy Debord, 1973), which put re-use and montage to political and subversive ends by appropriating advertising films, Hollywood films and classic French films.

The arrival of video in the late 1960s, the circulation of a growing number of films in this format in the 1980s, the role of television networks and the culture of the music video, the introduction of digital technology and the DVD in the 2000s, like the rise of the art video in the visual arts and cinema's adoption as a "museum object": all these would have a crucial impact on the evolution of re-use by broadening the field of the "recycled," the "re-purposed" and the "re-assembled." In the 1980s and especially the 1990s, this practice shifted from the movie theatre to the museum or art gallery and from film to video: from Matthias Müller and Christoph Girardet (*Phoenix Tapes*,

1999) to Christian Marclay (*Telephones*, 1995; *Video Quartet*, 2000) and from Pierre Huyghes (*Third Memory*, 1999) to Candice Breitz (*Soliloquy Trilogy*, 1992-2000), the re-use vocabulary now more readily embraced classical American cinema (for example Douglas Gordon's *24 Hour Psycho* in 1989), popular film and the dominant visual culture. The shift to digital technology in the early 2000s would make image searches in databases much quicker and more efficient and increase storage capacities. One notable aspect of the evolution of re-use practices, in the shift to video and then digital technology (the Internet, YouTube, DVD/Blu-ray), particularly in the work of Müller and Giradet, but also in that of Marclay, is the rise of films in which the montage consists, by means of skilfully arranged accumulations of clips, in showing the recurrence of a particular motif from an established genre and in often recognizable films (melodramas, science fiction films), or from a filmmaker (Hitchcock) or through various periods and styles. The motif can be a telephone, train, mirror, etc. This kind of "collection film" is obviously only possible because one could now accumulate (in analogue videos, which is more laborious, but especially in digital files) a critical mass of films or clips, and carry out accelerated automated searches to find the motifs one is looking for and thereby to construct easily accessible databases and bins for insertion into the "timeline" of an editing software program.^[2] This would yield monumental works such as Marclay's *The Clock* (2011).

With the new generations of search engines, algorithms and image recognition technology, along with the kind of metadata embedded in videos on the Internet, gathering images is less a matter of chance discovery (as could still be the case with Conner and Cornell), or even of the artist-cinephile's memory (as must have been the case for the earliest films of this kind by Marclay, Müller and Giradet), but rather of machines which can aggregate every image having a particular object or motif. This is a significant change in the practice of re-use with respect to montage. In the same vein, since the founding of YouTube and video exchange sites we have seen a series of compositions and re-assemblies drawn directly from this flow of digital images. Examples include the work of Dominic Gagnon (*Hoax Canular*, 2013), James Benning (*YouTube*, 2013), the work of the collective of Berliner and Parisian artists Neozoon (*Big Game*, 2013; *Buck Fever*, 2012) and Jennifer Proctor's film *A Movie by Jen Proctor* (2010-12). In each case, the astronomical mass of videos stored on these platforms enable artists to reveal, through accumulation, often unsuspected commonplaces of today's culture.

While film and video re-use would over time explore other techniques and other aesthetic paths, montage (in the form of collage, repurposing or accumulation) appears to run through its entire history, finding a variety of forms, from film stock to the digital. It is through montage in particular that found footage cinema's critical, sociological and political dimensions become most apparent.

[1] Jay Leyda, *Films Beget Films* (London: George Allen & Unwin, 1964), 13-14.

[2] A counter example would be the case of Gustav Deutsch who, after several years of research in film archives and hundreds of hours spent viewing films on a Steenbeck, created a visual encyclopedia (on 35 mm film stock) in the form of the series *Film ist*. (*Film ist*. 1-6, 1999; *Film ist*. 7-12, 2002; and *Film ist. A Girl and a Gun*, 2009).

Montage : pellicule

par Annaëlle Winand

La première modalité sous laquelle se décline le cinéma de réemploi est celle du montage pellicule. Comme le veut une certaine doxa tenace, l'élaboration du « langage cinématographique » est directement liée, d'une part, à l'adoption d'un ensemble de conventions et de codes associés au montage (continuité, raccords, montage alterné ou parallèle), et, d'autre part, à une répartition des productions en genres. Dans ce contexte, la subversion ironique ou poétique de ces conventions de montage (et de la rationalité qui en découle) ainsi que des frontières des genres (cinéma de fiction, cinéma scientifique, films d'actualités) par un simple réassemblage des films et des sources est un vivier puissant dans l'histoire du cinéma de réemploi expérimental.

Ce premier temps de la pratique du réemploi semble aussi lié à l'essor des formats 8 mm et 16 mm, et à la possibilité pour l'amateur non seulement de tourner des films, mais aussi de posséder à faible coût des films de natures diverses. Il pouvait s'agir de réductions en 8 mm ou 16 mm de films commerciaux, de films éducatifs et scientifiques, mais aussi de compilations d'« attractions » (accidents, exploits sportifs, numéros de cirque, etc.) auxquelles se dédie notamment la compagnie de distribution Castle Films^[1]. Bruce Conner écrit : « Je suis allé au magasin de photographie local et j'ai acheté 100 pieds de pellicule 16 mm de films comme "Hopalong Cassidy" et de films d'actualités et de courses de voiture et de toutes sortes de choses. C'est comme ça que j'ai eu accès aux images. J'ai acheté des Castle Home Movies [*sic*] et collecté toutes les publicités télévisées que je pouvais trouver^[2]. » Cette citation permet de comprendre l'éclectisme des films de Conner (particulièrement ses premiers), mais aussi la grande diversité du matériel facilement disponible en 16 mm pour le cinéaste cherchant à créer un film artisanal avec une paire de ciseaux et de la colle.

Rose Hobart (Joseph Cornell, 1936-1967)

Joseph Cornell est un artiste américain connu particulièrement pour la création de boîtes, cabinets de curiosités et écrins de rêves, inspirés en partie par les pratiques dada et surréaliste avec lesquelles l'artiste partage certaines affinités. Exposé régulièrement dans les galeries de New York à partir des années 1930 et jusqu'à la fin de sa vie en 1972, Cornell est aussi l'auteur d'un nombre important de films-collages tout comme de films tournés ou complétés par d'autres cinéastes suivant ses indications précises^[3]. Artiste solitaire et confidentiel, une bonne partie de ses films-collages n'ont été découverts qu'après sa mort et, pour la majorité d'entre eux, ils n'ont donné lieu qu'à de très rares présentations publiques. Parmi celles-ci, on trouve la projection

à la galerie Julien Levy, en décembre 1936, de la première incursion de Cornell dans l'art du réemploi : *Rose Hobart* (aussi connu sous le titre *A Collage of Rose Hobart*).

Souvent considéré comme le premier film de *found footage* expérimental, *Rose Hobart* consiste en un remontage d'une copie 16 mm du film *East of Borneo* (George Melford, 1931). D'une durée d'un peu plus de 20 minutes, il s'agit d'un hommage à l'actrice du film et, plus généralement, aux icônes du cinéma muet (même si le film source de Melford est parlant). Faisant fi de toute continuité narrative et de toute logique de montage, le film rassemble pour l'essentiel les scènes où l'actrice apparaît, excluant de façon délibérée les autres protagonistes, ce qui génère faux raccords, sautes brutales et liaisons dissonantes. Bien qu'il ne soit pas possible de savoir si ce fut le cas pour la première projection en 1936, il est généralement entendu que le film fut projeté à la vitesse du muet (18 images/seconde) et, même s'il semble que Cornell en ait conçu le projet plus tard, à travers un filtre bleu (à l'image des teintages de l'époque du muet). Préservée et restaurée par Anthology Film Archives en 1967, la copie présente toutefois une teinte rosée (qui ne déplut pas au cinéaste). Sous les indications tardives de Cornell, certaines chansons du disque *Holiday in Brazil* (1954) de Nestor Amaral accompagnent désormais le film.



Photogrammes de la version restaurée de *Rose Hobart*, réalisée par Anthology Film Archives en 1967. [Voir la fiche](#).

***A MOVIE* (Bruce Conner, 1958)**

Bruce Conner est une figure pionnière du cinéma de réemploi et un artiste multidisciplinaire reconnu notamment pour ses sculptures, ses installations et ses photographies. Il complète son premier film en 1958, *A MOVIE*, un tournant dans l'histoire du *found footage* par son inventivité, son humour et le regard cinglant qu'il porte sur la civilisation des images. La fortune critique et l'influence attestée de ce film confirment son importance dans l'histoire du réemploi. Sur la musique d'Ottorino Respighi, *Pini di Roma*, *A MOVIE* est composé d'amorces, de décomptes, de courts extraits de vues d'actualités, de films ethnographiques, de westerns, de *nudies*, de films sportifs, d'images d'essais nucléaires, de monuments et de catastrophes, tout un florilège d'images qui constitue le degré zéro de la culture visuelle de l'époque où fut réalisé le film (même si peu de films sont reconnaissables et qu'on n'y trouve aucune vedette, ce sont des images qui font partie de lieux communs visuels ou de ce qu'une critique a appelé les « archives de la culture »^[4]). Composé en grande partie de films issus du catalogue de Castle Films, des bobines de 100 pieds de pellicule 16 mm facilement disponibles sur le marché amateur (et



Séquence de titre de *A MOVIE*. [Voir la fiche](#).

qu'affectionnaient également Joseph Cornell et Ken Jacobs), *A MOVIE* arrache et détourne ces images de leur contexte original, créant des couplages ironiques ou grinçants. Le film fut réalisé de façon autodidacte et artisanale, comme l'explique Conner :

Puisqu'il y avait un film que je désirais voir, et que je voyais qu'il ne se faisait pas, j'ai décidé que ce serait mon boulot de le réaliser. Et à l'époque on ne pouvait pas apprendre à l'école comment faire un film. Je ne pouvais pas suivre un cours. Je devais inventer ma façon de faire des films. La seule chose que je pouvais apprendre à faire était de coller deux bouts de films ensemble. *A MOVIE* fut réalisé avec la forme de montage la plus primitive qui soit. Tu fais juste coller les bouts. Je n'avais pas de copie de travail, de synchroniseur, de moviola, de lecteur de son. Je n'avais aucun de ces outils techniques que tout étudiant débutant en cinéma possède aujourd'hui. Je n'avais même jamais entendu parler de la plupart de ces outils techniques^[5].

Le film a ainsi été monté presque sans appareils ni outils traditionnels de montage, si ce n'est une colleuse Griswold empruntée à Larry Jordan^[6]. À la différence du montage volontairement heurté de *Rose Hobart*, où les collures sont souvent visibles à l'image, les coupes de *A MOVIE* sont étonnamment lisses, malgré la grande disparité des sources. L'œuvre renoue ainsi avec le principe parataxique de monstration/juxtaposition des attractions, tout en prenant acte de la logique télévisuelle contemporaine du film, qui peut créer, en passant d'un poste à l'autre, des téléscopages brutaux entre des images de catastrophes et de variétés, par exemple. L'aspect le plus inventif de *A MOVIE* est sans doute d'avoir donné, en 1958, à l'aide d'une colleuse et des bouts de pellicule trouvés, une image lucide et impitoyable de la société du spectacle qui était sur le point d'émerger.



Images du Baker Test (1946) et de *Thrills on Wheels* (Castle Films, 1949) reprises dans *A MOVIE*. [Voir la fiche](#).

-
- [1] Castle Films est une compagnie qui s'est spécialisée à partir de 1937 dans la distribution de films sur support 8 mm ou 16 mm pour le marché domestique. La compagnie changea de nom en 1977 pour se nommer Universal 8. Elle fit faillite en 1984. Voir Scott McGillivray, *Castle Films. A Hobbyist's Guide* (New York: iUniverse, 2004).
 - [2] Bruce Conner, cité dans W. C. Wees, *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films* (New York: Anthology Film Archives, 1993), 81-82. Traduction libre.
 - [3] Parmi d'autres, on peut citer les films réalisés et attribués à Stan Brakhage, *The Wonder Ring* (1955) et *Centuries of June* (1956), mais commandés par Joseph Cornell; les films tournés par Rudy Burckhardt sous les indications de Cornell, comme *The Aviary* (1954), *Nymphlight* (1957) ou *Mulberry Street* (1957); et, enfin, les films-collages réalisés par Cornell et complétés des années plus tard, suivant ses directives, par Lawrence Jordan, comme *The Midnight Party* (vers 1938-1969) ou *Jack's Dream* (vers 1940-1972).
 - [4] Sharon Sandusky, « The Archeology of Redemption: Toward Archival Film », *Millenium Film Journal*, n° 26 (1993) : 3-25.
 - [5] Conner, cité dans Wees, *Recycled Images*, 82.
 - [6] *Ibid.*, 81.

Montage: Film

by Annaëlle Winand

Translation: Timothy Barnard

The first form of found footage cinema is that of assembling film stock. As a particular and tenacious orthodox doctrine has it, the elaboration of “film language” was directly related, on the one hand, to the adoption of a range of conventions and codes associated with film editing (continuity, matching shots, crosscutting or parallel montage), and on the other to the division of production into genres. In this context, the ironic or poetic subversion of editing conventions (and of the rationality resulting from them) and genre boundaries (fiction film, science film, newsreels) by means of a simple re-assembly of films and sources, has been a powerful breeding ground in the history of experimental re-use cinema.

This early form of found footage cinema also appears to be connected with the rise of 8 mm and 16 mm film formats and to the possibility for amateurs not only to shoot films but also to own films of various kinds at low cost. These could be 8 mm or 16 mm prints of commercial, educational or science films, but also compilations of “attractions” (accidents, sporting feats, circus numbers, etc.), in which the distribution company Castle Films,^[1] for example, specialized. Bruce Conner has written: “I went to the local photography store and bought 100-foot reel condensations of 16 mm feature films like ‘Hopalong Cassidy’ and newsreels and racing cars and all sorts of stuff. That is how I got access to footage. I bought Castle Home Movies [*sic*] and gathered any TV commercials and old movies that I could find.”^[2] This remark helps us understand the eclecticism of Conners’s films, especially that of his early work, but also the great diversity of the material easily available in 16 mm for filmmakers wishing to make an artisanal film using a pair of scissors and some glue.

***Rose Hobart* (Joseph Cornell, 1936-1967)**

Joseph Cornell was an American artist known in particular for the creation of boxes, curiosity cabinets and dream boxes inspired in part by Dada and Surrealist practices, with which he had certain affinities. Cornell exhibited his work regularly in New York City art galleries from the 1930s until his death in 1972. He also made a large number of collage films, as well as films shot or completed by other filmmakers according to his precise instructions.^[3] Cornell was a solitary and private artist, and a fair number of his collage films were discovered only after his death; in most cases, they have been shown in public only very rarely. These public presentations include the screening of Cornell’s first foray into the art of found footage, *Rose Hobart* (also known as *A Collage of Rose Hobart*), at the Julien Levy gallery in December 1936. This work is often seen as the first experimental found footage film.

Rose Hobart is a re-assembly of a 16 mm print of the film *East of Borneo* (George Melford, 1931). A little more than twenty minutes in length, it is a tribute to the film's actress and, more generally, to the icons of silent cinema (even if Melford's source film is a talking film). Flouting all narrative continuity and editing logic, for the most part the film brings together those scenes in which the actress appears, deliberately excluding the other protagonists, thereby giving rise to false matches, abrupt jumps and dissonant connections. Although it is not possible to know whether this was the case for the first screening in 1936, it is generally believed that the film was projected at silent speed (18 frames per second) and, even though it appears that Cornell conceived the idea later, through a blue filter (like the tinting carried out in the silent era). Preserved and restored by Anthology Film Archives in 1967, the print nevertheless has a rose-coloured hue (something which did not displease Cornell). Following latter-day instructions by the filmmaker, a few songs from the Nestor Amaral record *Holiday in Brazil* (1954) now accompany the film.



Frame captures of the 1967 restoration of *Rose Hobart* by Anthology Film Archives. [See database entry.](#)

***A MOVIE* (Bruce Conner, 1958)**

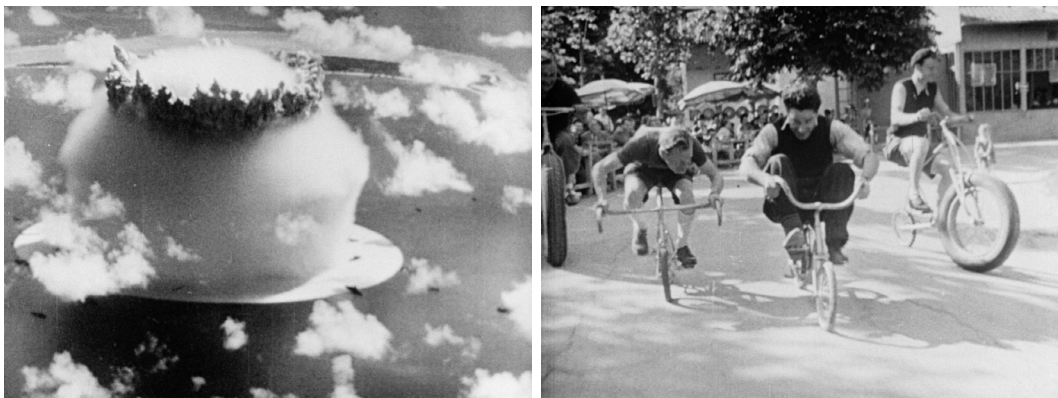
Bruce Conner was a pioneer in found footage cinema and a multidisciplinary artist known in particular for his sculpture, installations and photography. He completed his first film, *A MOVIE*, in 1958; by virtue of its inventiveness, humour and scathing look at the civilization of images, it represents a turning point in the history of found footage cinema. The film's critical fortune and avowed influence have confirmed its importance in the history of re-use. Against music by Ottorino Respighi, *Pini di Roma*, *A MOVIE* is made up of leader and countdown timers; short excerpts from newsreels, ethnographic films, westerns, nudies and sports films; images of nuclear tests, monument and disasters; and an entire compendium of images which make up the zero degree of the visual culture of the era in which the film was made (even though few of the films are recognizable and it has no movie stars, these images are visual commonplaces, or what a critic has called “cultural archives”^[4]). Composed in large part of films from the Castle Films catalogue – 100-foot reels of 16 mm film easily available on the amateur market (for which Joseph Cornell and Ken Jacobs also had a fondness) – *A MOVIE* tears these images from their original context and repurposes them, creating ironic or caustic pairings. As Conner explains, the film was made in a self-taught, artisanal manner:



Title sequence of *A MOVIE*. [See database entry.](#)

Since there was a movie I wanted to see, and didn't see it being made, I decided it had to be my job to make it. And absolutely nothing was being taught in schools on how to make films. I couldn't take a class in filmmaking. I had to invent my own ways of making movies. All I could learn was how to glue one piece of film to another. *A MOVIE* was made in the most primitive film editing process that is possible. You just glue it together. I had no work print, synchronizer, moviola, sound reader. I had none of the technical tools that beginning film students use today. I had never even heard of most of these technical tools.^[5]

The film was thus assembled practically without traditional editing equipment or tools, apart from a Griswold splicer borrowed from Larry Jordan.^[6] Unlike the deliberately jerky editing of *Rose Hobart*, in which the splices are often visible on screen, the cuts in *A MOVIE* are astonishingly smooth despite the great disparity of sources. In this way, the film effects a return to the parataxical principle of the monstration/juxtaposition of attractions, even as the film demonstrates a contemporary televisual logic which, in passing from one television set to another, can create abrupt piling up, for example, of images of natural disasters and variety shows. The most inventive quality of *A MOVIE* is undoubtedly the fact that in 1958, using a splicer and bits of found footage, it creates a lucid and unforgiving image of the society of the spectacle which was just then emerging.



Footage from the Baker Test (1946) and *Thrills on Wheels* (Castle Films, 1949) used in *A MOVIE*. [See database entry.](#)

-
- [1] Castle Films was a company which, from 1937, specialized in distributing 8 mm and 16 mm films for the home market. The company changed its name in 1977 to become Universal 8. It went bankrupt in 1984. See Scott McGillivray, *Castle Films: A Hobbyist's Guide* (New York: iUniverse, 2004).
 - [2] Bruce Conner, quoted in W.C. Wees, *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films* (New York: Anthology Film Archives, 1993), 81-82.
 - [3] These include films made by and attributed to Stan Brakhage, *The Wonder Ring* (1955) and *Centuries of June* (1956), but commissioned by Joseph Cornell; the films shot by Rudy Burckhardt following Cornell's instructions, such as *The Aviary* (1954), *Nymphlight* (1957) and *Mulberry Street* (1957); and, finally, the collage films made by Cornell and completed years later, under his direction, by Lawrence Jordan, such as *The Midnight Party* (around 1938-1969) and *Jack's Dream* (around 1940-1972).
 - [4] Sharon Sandusky, "The Archeology of Redemption: Toward Archival Film," *Millennium Film Journal*, no. 26 (1993): 3-25.
 - [5] Conner, quoted in Wees, *Recycled Images*, 82.
 - [6] *Ibid.*, 81.

Montage : numérique

par Michael Betancourt et Annaëlle Winand

Traduction : Hélène Buzelin

Le montage numérique a permis le développement de trois approches distinctes de la pratique du réemploi, chacune ayant ses caractéristiques propres : l'appropriation (ou le collage)^[1], le remixage (ou la transformation)^[2] et l'intervention (ou le *glitch*)^[3]. Les trois diffèrent quant au rôle qu'y joue le matériau original dans l'interprétation de l'œuvre qui le réemploie^[4]. Dans le premier et le dernier cas, soit l'appropriation et l'intervention, la reconnaissance du matériau original n'est pas forcément importante, tandis que dans le remixage, la capacité du spectateur à interpréter l'œuvre comme résultant de la transformation d'un autre matériau original est essentielle^[5]. Il y a peu d'échanges entre les différentes communautés utilisant ces trois approches^[6]. Comme l'a fait remarquer, dès 1968, l'un des premiers concepteurs d'animation 3D, Ken Knowlton, la recombinaison numérique provient de la capacité à produire différentes versions d'une même séquence :

La vitesse, la facilité et les coûts réduits associés à l'animation par ordinateur permettent au cinéaste d'essayer plusieurs prises de la même scène – générant toute une famille de plans – desquelles il ou elle choisira celle qui lui plaira le plus, un luxe jusqu'ici impossible^[7].

Ces trois approches ont en commun la production de variantes, que ce soit par l'artiste original ou par la pratique du réemploi. En effet, c'est la possibilité de combiner, de reconfigurer et d'entremêler plusieurs séquences de films – et non simplement le montage^[8] – qui caractérise ces approches et les distingue de la vidéo ou du cinéma analogiques. Ici, la technologie numérique ne se limite pas à la table de montage, mais concerne aussi la tireuse optique^[9]. De plus, la possibilité d'automatiser le montage, par le recours à des algorithmes et générateurs sélectionnant des séquences de films à partir d'une base de données et les assemblant sans intervention humaine, sont d'autres applications possibles^[10].

***The Clock* (Christian Marclay, 2010)**

The Clock est une installation vidéo qui consiste en un montage de plus de 1000 séquences vidéo issues de films ou de la télévision qui mettent en scène des montres, des horloges et d'autres objets signalant l'heure. Le résultat est un montage, quelquefois qualifié de *supercut*, de 24 heures, projeté en temps réel : les images à l'écran sont donc le reflet exact de l'heure à laquelle le spectateur les découvre. L'enchaînement présente des séquences provenant de différentes époques et de différents genres, toutes repérées et organisées par une équipe d'assistants. Ces derniers étaient en effet chargés de regarder des films sur DVD, d'en extraire toutes les scènes dans lesquelles apparaît une mention de temps et, finalement, de les décrire dans un document. En parallèle, le travail de Marclay s'organise autour du montage, sélectionnant

et montant les séquences (en les adaptant toutes à un même format d'image), à l'aide du logiciel Final Cut Pro. En s'inspirant de la manière dont Bruce Conner exploite le montage en jouant sur les coupures et les enchaînements entre séquences dans *A MOVIE*, Marclay exploite cette technique à l'échelle du numérique, tout en répliquant l'«hégémonie hollywoodienne de la continuité et de la production^[11]». Le processus de recherche et de montage a duré trois ans. Le son a par ailleurs été édité grâce au logiciel Pro Tools et avec l'aide de Quentin Chiappetta. Les projections de *The Clock*, quant à elles, sont organisées à l'aide d'un programme informatique développé par Mick Grierson, permettant de synchroniser les séquences à l'heure exacte de projection^[12]. Le contenu et l'ampleur du projet de Marclay posent la question du montage à plusieurs niveaux. Au-delà du simple enchaînement de séquences, Marclay met de l'avant la dimension constructive du montage :

Tu te mets à réaliser comment un film est construit, des stratégies et des tropes qui sont constamment utilisés. Par exemple, si quelqu'un se retourne rapidement, tu t'attends à voir quelqu'un au plan suivant. Un acteur baisse les yeux et regarde sa montre et, soudain, tu as un gros plan de la montre. Mais si le premier plan est en noir et blanc et le suivant en couleur, tu sais que tu t'es fait avoir^[13].

Ensuite, de par son ampleur, le projet ne pouvait être réalisé que dans un cadre numérique. Que ce soit en termes d'accès aux films et de leur visionnement, de collecte, d'agrégation et de partage d'informations, de duplication et d'extractions d'extraits ou encore de leur assemblage dans une œuvre d'une durée de 24 heures, *The Clock* relève de nouvelles approches grâce auxquelles se développent le réemploi et ses potentialités de montage, propres au contexte et à l'imaginaire numériques.

***A Movie by Jen Proctor* (Jennifer Proctor, 2010-2012)**

Jennifer Proctor est une cinéaste et artiste médiatique américaine dont le travail filmique et vidéographique est associé à la (ré)appropriation. Parfois considéré suivant les modalités du remake, *A Movie by Jen Proctor* est une recreation de *A MOVIE* de Bruce Conner (1958) composée d'extraits de vidéos provenant de YouTube et de LiveLeak. Le travail de Proctor recompose presque image par image celui de Conner, avec le matériel, les outils et les moyens propres



Jennifer Proctor reproduisant la séquence de titre de *A MOVIE*. [Voir la fiche](#).

à la culture liée à Internet et au numérique. Proctor remonte ainsi un classique du cinéma de réemploi en transférant les codes de la réappropriation d'images populaires de la télévision et du catalogue de Castle Films à l'abondante disponibilité des images numériques en ligne :

La vidéo offre un récit parallèle qui explore les changements historiques et iconographiques qui sont survenus entre 1958 et 2010 – et montre aussi les images qui sont demeurées, étrangement, et avec bonheur, inchangées. L'œuvre offre aussi un commentaire sur l'omniprésence d'images prêtes à être réutilisées sur Internet, et la façon dont des fragments disparates des bases de données de YouTube et LiveLeak peuvent être assemblées pour créer « *a movie* » (un film)^[14].

-
- [1] Catherine Russell, *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video* (Durham, Caroline du Nord : Duke University Press, 1999), 238-239.
 - [2] Eduardo Navas, *Remix-Theory: The Aesthetics of Sampling* (New York : Springer, 2012), 22-27.
 - [3] Michael Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (New York : Routledge, 2017), 21-22. Voir aussi cette autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma : Ruines, accident, glitch*, par André Habib (dir.).
 - [4] Umberto Eco, *The Limits of Interpretation* (Bloomington: Indiana University Press, 1990), 92.
 - [5] Michael Betancourt, « Glitched Media as Found/Transformed Footage: Post-Digitality in Takeshi Murata's *Monster Movie* (2005) », *Found Footage Magazine*, n° 3 (2017) : 48-57.
 - [6] Tom Sherman, « Vernacular Video », dans *Reader #4: Video Vortex Reader-Responses to YouTube*, dir., Geert Lovink et Sabine Niederer (Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2008), 162.
 - [7] Ken Knowlton, « Computer Animated Movies », dans *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*, dir. Jasia Reichhardt (Londres : Studio International, 1968), 67.
 - [8] Gene Youngblood, « A Medium Matures: Video and the Cinematic Enterprise », dans *Ars Electronica: Facing the Future*, dir. Timothy Druckrey (New Haven : The MIT Press, 1999), 45-46.
 - [9] Raymond Fielding, *The Technique of Special Effects Cinematography* (Oxford : Focal Press, 1984), 405-406.
 - [10] Lev Manovich, « Database as a Symbolic Form », *Millennium Film Journal*, n° 34 (automne 1999), « The Digital » : 36-43.
 - [11] Eli Horwatt, « On *The Clock* and Christian Marclay's Instrumental Logic of Appropriation », *Framework* 54, n° 2 (2013) : 215.
 - [12] Daniel Zalewski, « The Hours. How Christian Marclay Created the Ultimate Digital Mosaic », *The New Yorker*, 12 mars 2012, <https://www.newyorker.com/magazine/2012/03/12/the-hours-daniel-zalewski>.
 - [13] *Ibid.* Traduction libre.
 - [14] Jennifer Proctor, « A Movie by Jen Proctor » (s. d.), site Web officiel de l'artiste, <https://jenniferproctor.com/A-Movie-by-Jen-Proctor>. Traduction libre.

Montage: Digital

by Michael Betancourt and Annaëlle Winand

Translation: Timothy Barnard

Digital montage has developed three parallel approaches to their use of found footage, distinguished by the approaches employed in their editing: appropriation/collage,^[1] remix/transformation,^[2] and intervention/glitch.^[3] All three are distinguished by how the indexicality of footage used figures in the understanding of that material's role in the finished work.^[4] For both appropriation/collage and intervention/glitch, the recognition of the original material's source may not be important, while for remix/transformation this ability to locate the source is essential to its understanding as a transformation of that original source.^[5] There is only limited overlap between the distinct communities employing these approaches.^[6] Digital recombination develops from its capacity for making different versions of the same shot noted by early computer animator Ken Knowlton in 1968:

The speed, ease and economy of computer animation permits the movie-maker to take several tries at a scene – producing a whole family of film clips – from which he chooses the most appealing result, a luxury never before possible.^[7]

The production of variations, whether by the artist or through found footage, unites all three approaches, distinguishing them from earlier analogue video and film by their ability to combine, reconfigure, and blend several pieces footage into a new singular “shot” – more than just montage^[8] – that is typical of some works reflects the use of the digital computer as more than just an editing bench, but as a digital optical printer.^[9] The additional ability to automate editing using algorithms and generative processes that select shots from a database and assemble them without direct human oversight^[10] are extensions of this technology.

The Clock (Christian Marclay, 2010)

The Clock is a video installation consisting of a montage of more than 1,000 video sequences from films and television programs featuring watches, clocks and other objects indicating the time. The result is a twenty-four-hour-montage, sometimes described as a supercut, projected in real time: the images on screen reflect precisely the time when the viewer watches them. The linkage of images joins sequences from different eras and genres, all found and organized by a team of assistants, who were tasked with watching films on DVD, extracting every scene with a reference to the time and, finally, describing them in a document. At the same time, Marclay organized the montage by selecting and assembling the sequences (and adapting all of them to the same screen format) using Final Cut Pro software. Drawing on the way Bruce Conner employed montage in *A MOVIE*, by playing on the cuts and connections between sequences, Marclay used this technique digitally even as he replicated “hegemonic Hollywood continuity

and production.”^[11] The research and assembly process took three years. The sound was edited using Pro Tools and with the help of Quentin Chiappetta. Screenings of *The Clock* were prepared using a computer program developed by Mark Grierson, which made it possible to synchronize the work’s sequences with the precise screening time.^[12] The content and scope of Marclay’s project pose the question of montage on several levels. Beyond the mere linking of sequences, Marclay foregrounds the constructive quality of montage:

You become aware of how film is constructed – of these devices and tropes they constantly use. Like, if someone turns abruptly, you expect someone else to be in the next cut. An actor looks down at his watch and, suddenly, you have a closeup of the watch. But, if the first clip is in black-and-white and the next is in color, you know you’ve been fooled.^[13]

Because of its scope, the project could have only been carried out in digital fashion. With respect to having access to films and viewing them, to gathering, aggregating and sharing information, to duplicating and excerpting clips and assembling them in a work twenty-four hours in length, *The Clock* is one of a number of new approaches through which re-use and its possibilities for montage have developed in a manner specific to the digital context and the imaginary around it.

***A Movie by Jen Proctor* (Jennifer Proctor, 2010-12)**

Jennifer Proctor is an American filmmaker and media artist whose film and video work is associated with appropriation. Often seen as a kind of remake, *A Movie by Jen Proctor* is a recreation of Bruce Conner’s *A MOVIE* (1958), made up of video clips from YouTube and LiveLeak. Proctor’s work reconstitutes almost image by image Conner’s film, using the materials, tools and means specific to the Internet and digital culture. Proctor has thus reassembled a classic of found footage cinema by transferring the codes for appropriating popular images from television and the Castle Films catalogue to the abundant availability of digital images on line:

[T]he video provides a parallel narrative that explores the changes in historical and visual icons from 1958 to 2010 – and those images that remain surprisingly, and delightfully, the same. The work also comments on the pervasiveness of footage available for appropriation in an online world, and the way disparate threads in the YouTube and LiveLeak databases can be assembled to create “a movie”.^[14]



Jennifer Proctor remaking the title sequence of *A MOVIE*. [See database entry.](#)

-
- [1] Catherine Russell, *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video* (Durham, North Carolina: Duke University Press, 1999), 238-239.
 - [2] Eduardo Navas, *Remix-Theory: The Aesthetics of Sampling* (New York: Springer, 2012), 22-27.
 - [3] Michael Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (New York: Routledge, 2017), 21-22. See also this other publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies: Ruins, Accident, Glitch*, by André Habib (ed.).
 - [4] Umberto Eco, *The Limits of Interpretation* (Bloomington: Indiana University Press, 1990), 92.
 - [5] Michael Betancourt, "Glitched Media as Found/Transformed Footage: Post-Digitality in Takeshi Murata's *Monster Movie* (2005)," *Found Footage Magazine*, no. 3 (2017): 48-57.
 - [6] Tom Sherman, "Vernacular Video," in *INC Reader #4: Video Vortex Reader—Responses to YouTube*, ed. Geert Lovink and Sabine Niederer (Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008), 162.
 - [7] Ken Knowlton, "Computer Animated Movies," in *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*, ed. Jasia Reichhardt (London: Studio International, 1968), 67.
 - [8] Gene Youngblood, "A Medium Matures: Video and the Cinematic Enterprise," in *Ars Electronica: Facing the Future*, ed. Timothy Druckrey (New Haven: The MIT Press, 1999), 45-46.
 - [9] Raymond Fielding, *The Technique of Special Effects Cinematography* (Oxford: Focal Press, 1984), 405-406.
 - [10] Lev Manovich, "Database as a Symbolic Form," *Millennium Film Journal*, no. 34 (Fall 1999), "The Digital": 36-43.
 - [11] Eli Horwatt, "On *The Clock* and Christian Marclay's Instrumental Logic of Appropriation," *Framework* 54, no. 2 (2013): 215.
 - [12] Daniel Zalewski, "The Hours: How Christian Marclay Created the Ultimate Digital Mosaic," *The New Yorker*, 12 March 2012, <https://www.newyorker.com/magazine/2012/03/12/the-hours-daniel-zalewski>.
 - [13] *Ibid.*
 - [14] Jennifer Proctor, "A Movie by Jen Proctor" (n.d.), on the artist's website, <https://jenniferproctor.com/A-Movie-by-Jen-Proctor>.