

# Introduction

# Introduction

André Habib

Sous la direction de/edited by  
André Habib

Éditorialisation/content curation  
Annaëlle Winand

Traduction/translation  
Timothy Barnard  
Hélène Buzelin

**Référence bibliographique/bibliographic reference**  
Habib, André (dir.). *Ruines, accident, glitch / Ruins, Accident, Glitch*. Montréal: CinéMédias, 2023, collection « Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.  
<https://doi.org/10.62212/1866/32877>

**Dépôt légal/legal deposit**  
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,  
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2023  
ISBN 978-2-925376-05-7 (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, 2023. Certains droits réservés/some rights reserved.  
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



**Image d'accroche/header image**

Capture d'écran de *Self-Portrait Post Mortem* (Louise Bourque, 2002).  
[Voir la fiche](#).

Screenshot from *Self-Portrait Post Mortem* (Louise Bourque, 2002).  
[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 2021 sous la forme  
d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des  
techniques du cinéma*.

This work was initially published in 2021 as a [thematic parcours](#)  
of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

# Introduction

par André Habib

Dans quelle mesure l'accident technique, la décomposition, la ruine permettent-ils de mettre en lumière une dimension singulière du cinéma expérimental? Dans quelle mesure cet attrait pour le dysfonctionnement, le bruit, la destruction, le brouillage, le glitch permet-il de révéler la nature technique ou technologique du cinéma ou de la vidéo, et, en même temps, une part essentielle de l'histoire esthétique de cet autre cinéma?

Sans doute faut-il voir dans l'essor des pratiques expérimentales qui valorisent l'accident, la destruction et le glitch une configuration esthétique qui convoque les poétiques de la ruine du XVIII<sup>e</sup> et du XIX<sup>e</sup> siècle ainsi que la logique de la *tabula rasa* propre aux avant-gardes, laquelle va transformer (comme on le voit dans le dadaïsme, puis dans le cinéma lettriste, le mouvement Fluxus, etc.) ces gestes de destruction (de l'art, du cinéma, du langage) en puissance poétique et politique. De la même manière, l'idée de détourner le « bon fonctionnement » d'un objet ou d'un médium (instrument de musique, téléviseur, appareil photo, urinoir), de lui faire faire ce pour quoi il n'a pas été conçu, ou encore de valoriser ce que les « bonnes pratiques » interdisent (bruit, dissonance, rayures, brûlure, distorsion, décomposition), est profondément lié à l'histoire de la modernité artistique dont le cinéma et la vidéo expérimentaux ont hérité.

La beauté singulière associée à la ruine de la pellicule, avec ses formes erratiques, incontrôlées, où le travail corrodant de la nature s'empare de l'œuvre humaine pour la refaçonner selon son dessein, trouve des expressions diverses dans le cinéma d'avant-garde des années 1980 et 1990. Mais cette esthétique de la ruine n'est pas non plus totalement étrangère à certaines explorations de la vidéo et à la recherche de nouvelles formes plastiques nées de l'interférence du signal et des distorsions synthétisées des images et des sons. Dans tous ces cas, on pourrait dire que le « bruit », l'accident, l'image de la destruction devient l'opérateur esthétique qui, en même temps, révèle ou permet d'entraîner la dimension matérielle, technique ou technologique du support qu'une conception normée ou classique de l'art a toujours cherché à escamoter. Montrer la peinture *en tant que* peinture (et non plus comme la représentation d'une figure) revient à faire de la spécificité du médium et du processus de création la matière de l'œuvre. Mais, à la différence de l'approche greenbergienne, cette spécificité du médium se révèle, dans les pratiques du cinéma d'avant-garde, par son dysfonctionnement, sa décomposition, et en partant du principe qu'une image (ou un son) *apparaît* dans sa matérialité en se ruinant, en s'abîmant, en défailant ou en accueillant l'inopiné et l'accidentel. Ruiner, détourner ou faire dérailler leur fonctionnement « normal » consiste à montrer la vidéo en tant que signal vidéo; à montrer le film en tant qu'émulsion, pellicule, matière, lumière, poussière; à montrer l'image numérique en tant que pixels, algorithmes de compression, blocs de couleurs.

De multiples manifestations de l'accident et de la destruction seront explorées tout au long de ce livre et à travers une variété d'exemples singuliers qui, pour idiosyncrasiques qu'ils soient, permettent d'éclairer de façon plus générale les enjeux, techniques et esthétiques, qu'elles soulèvent. La première section explorera la figure (technique et esthétique) de l'image qui brûle, dans le cinéma de fiction et le cinéma expérimental en particulier; la seconde se penchera sur la rayure, la ciselure et la poussière; la troisième évoquera la riche tradition des altérations et des destructions photochimiques «volontaires»; la quatrième étudiera l'histoire du «bruit» vidéographique et du signal brouillé; et la cinquième, enfin, s'intéressera à l'histoire de la pratique du glitch numérique.

# Introduction

by André Habib

Translation: Timothy Barnard

To what extent do technical accidents, decomposition and ruins make it possible to bring to light a singular dimension of experimental cinema? To what extent does this appeal of dysfunction, noise, destruction, jamming and the glitch make it possible to bring out the technical or technological nature of cinema or video and, at the same time, an essential element of the aesthetic history of this other cinema?

No doubt one must see in the rise of experimental practices which valorize accidents, destruction and glitches an aesthetic configuration which brings into play eighteenth- and nineteenth-century poetics of the ruin and the logic of the *tabula rasa* specific to avant-gardes, which would transform (as seen in Dada, and then Lettrist cinema, Fluxus, etc.) these acts of destruction (of art, cinema, language) into poetic and political forces. In the same way, the idea of repurposing the “proper functioning” of an object or medium (a musical instrument, television set, camera, urinal) to make it do something for which it was not designed, or to valorize what “good practice” prohibits (noise, dissonance, scratches, burning, distortion, warping, decomposition), has profound ties with the history of artistic modernity to which experimental film and video are the heirs.

The singular beauty associated with the ruins of film stock, with the erratic, uncontrolled forms in which the corrosive work of nature seizes what was fashioned by human hands in order to refashion it for its own purposes, finds diverse expressions in avant-garde cinema of the 1980s and 90s. But this aesthetic of the ruin is not completely foreign to certain video explorations or to the search for new plastic forms arising from signal interference or the synthesized distortion of images and sounds. In each case, we could say that “noise,” the accident, the image of destruction, become the aesthetic working element which, at the same time, reveals or makes it possible to glimpse the material, technical or technological dimension of the support, something a normative or classical conception of art has always sought to make disappear. To show the paint *qua* paint (and no longer as the representation of a figure) is to make the specificity of the medium and the creative process the material of the artwork. Unlike the approach set out by Clement Greenberg, however, in avant-garde cinema practices this specificity of the medium is revealed through dysfunction and breakdown, on the basis of the principle that an image (or a sound) *appears* in its materiality by becoming a ruin, by being damaged, by being absent, or by incorporating the unforeseen and the accidental. To ruin, repurpose or derail the “normal” functioning of images and sounds consists in showing a video as a video signal; in showing a film as emulsion, film stock, material, light, dust; in showing the digital image as pixels, compression algorithms, blocks of colours.

Multiple manifestations of accidents and destruction will be explored throughout this book, and by means of a variety of singular examples which, as idiosyncratic as they may be, make it possible to shine a light more generally on the technical and aesthetic issues they raise. The first section will explore the (technical and aesthetic) figure of the image that burns, in fiction cinema and particularly in experimental cinema. The second section will examine scratches, tears and dust; the third will probe the abundant tradition of “deliberate” photochemical alteration and destruction; the fourth will study the history of videographic “noise” and the jammed signal; and the fifth, finally, will explore the history and practice of the digital glitch.