



Caméra d'action

Action Camera

Philippe Bédard



Éditorialisation/content curation
Philippe Bédard

Traduction/translation
Timothy Barnard

Référence bibliographique/bibliographic reference
Bédard, Philippe. *Caméra d'action / Action Camera*. 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/10.62212/1866/32871>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec, Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2023 ISBN 978-2-925376-04-0 (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, 2023. Certains droits réservés/some rights reserved. Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image
Capture d'écran de *Wearable Urban Routine* (Xiaowen Zhu, 2011). [Voir la fiche](#).

Screenshot from *Wearable Urban Routine* (Xiaowen Zhu, 2011). [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	2
Introduction	4
Ouvrir la caméra d'action	6
Dissecting the Action Cam	10
Pratiques sportives	15
Sports	18
Tourisme et amateurisme	22
Tourism and Amateurism	25
Danse/performance	29
Dance and Performance	32
Création/expérimentation	35
Experimentation	37
Cinéma documentaire et narratif	40
Documentary and Narrative Cinema	45
Journalisme	50
Journalism	54
Annexe – Note sur la mobilographie	
Addendum – Note on Mobilography	



Introduction

Introduction

Introduction

par Philippe Bédard

L'expression « caméra d'action » (de l'anglais *action camera* ou, plus souvent, *action cam*) a ceci de particulier qu'elle ne découle pas nécessairement d'une particularité technique de l'appareil, contrairement à des appareils que l'on aurait différenciés en fonction d'une quelconque innovation technique (caméra autosilencieuse, réflex, à ressort, stéréoscopique, et ainsi de suite). Elle s'arrime plutôt au type de contexte dans lequel ce genre d'appareil est employé. Alors que l'appellation était utilisée auparavant pour décrire la caméra qui suit l'action de près lors de la télédiffusion d'événements sportifs (football américain, course automobile, etc.), elle désigne de nos jours le type de caméra miniature et robuste qu'on porte sur son corps et qui sert à capter des images en plein cœur de l'action. Et bien qu'elle ait démarré dans le monde des sports extrêmes, la caméra d'action s'est par la suite taillé une place dans tous les types de production. La marque de caméra GoPro est à ce jour le modèle le plus représentatif de la caméra d'action.

Bien sûr, les caméras désignées par cette dénomination générale partagent certaines caractéristiques. María Ortiz et José Moya énumèrent ainsi les caractéristiques des caméras d'action : « (1) taille réduite; (2) résistance à l'eau, aux chocs et aux autres dangers; (3) lentille grand-angle avec focale fixe; et (4) large éventail d'accessoires qui permettent à l'utilisateur d'attacher la caméra pratiquement partout, de sorte à obtenir des points de vue inhabituels^[1] ». Cela en fait des appareils particulièrement bien adaptés aux usages pour lesquels ils sont généralement prévus : les sports (extrêmes ou non), le tourisme, de même que la documentation mains libres d'activités potentiellement dangereuses. Dans un cas comme dans l'autre, le contexte nécessite une caméra qui peut s'occuper de capter des images de ce que fait le filmeur alors qu'il est occupé par l'activité en question.

Dans cet ouvrage, nous tournons notre attention vers ces contextes d'utilisation particuliers afin de proposer une définition plus large de la caméra d'action : l'appellation « caméra d'action » servira ici à décrire tout appareil qui sert à documenter l'action de celui ou celle qui l'utilise. Cela correspond au concept de [mobilographie](#). En tant que caméras miniatures, légères et robustes destinées à être utilisées dans des conditions d'activité intense, ce sont les caméras GoPro qui sont le plus souvent associées à cette catégorie d'appareil. C'est donc la GoPro qui se retrouve le plus souvent au cœur de nos analyses, notamment dans l'étude des caractéristiques techniques que partagent les différentes variations de ce type d'appareil et la présentation du profil de ceux qu'elles ont inspirés, par lesquelles nous commençons. À la suite de ce survol, chacune des lamelles du livre aborde des pratiques qui révèlent différentes facettes de la caméra d'action : pratiques sportives, tourisme et amateurisme, danse/performance, création/expérimentation.

Nous explorons enfin comment ce type de rapport de la caméra au corps du filmeur s'articule dans le cinéma (documentaire et narratif) et le journalisme amateur.

[1] Notre traduction de «They are generally known now as action cams, and are characterised by: (1) greatly reduced size; (2) resistance to water, physical abuse and other dangers; (3) a wide-angle lens with a fixed focal length; and (4) a wide range of accessories which enable the user to attach the camera practically anywhere and thus obtain unusual viewpoints.» Maria J. Ortiz et José A. Moya, «The Action Cam Phenomenon: A New Trend in Audiovisual Production», *Communication & Society* 28, n° 3 (2015) : 51-52.

Introduction

by Philippe Bédard

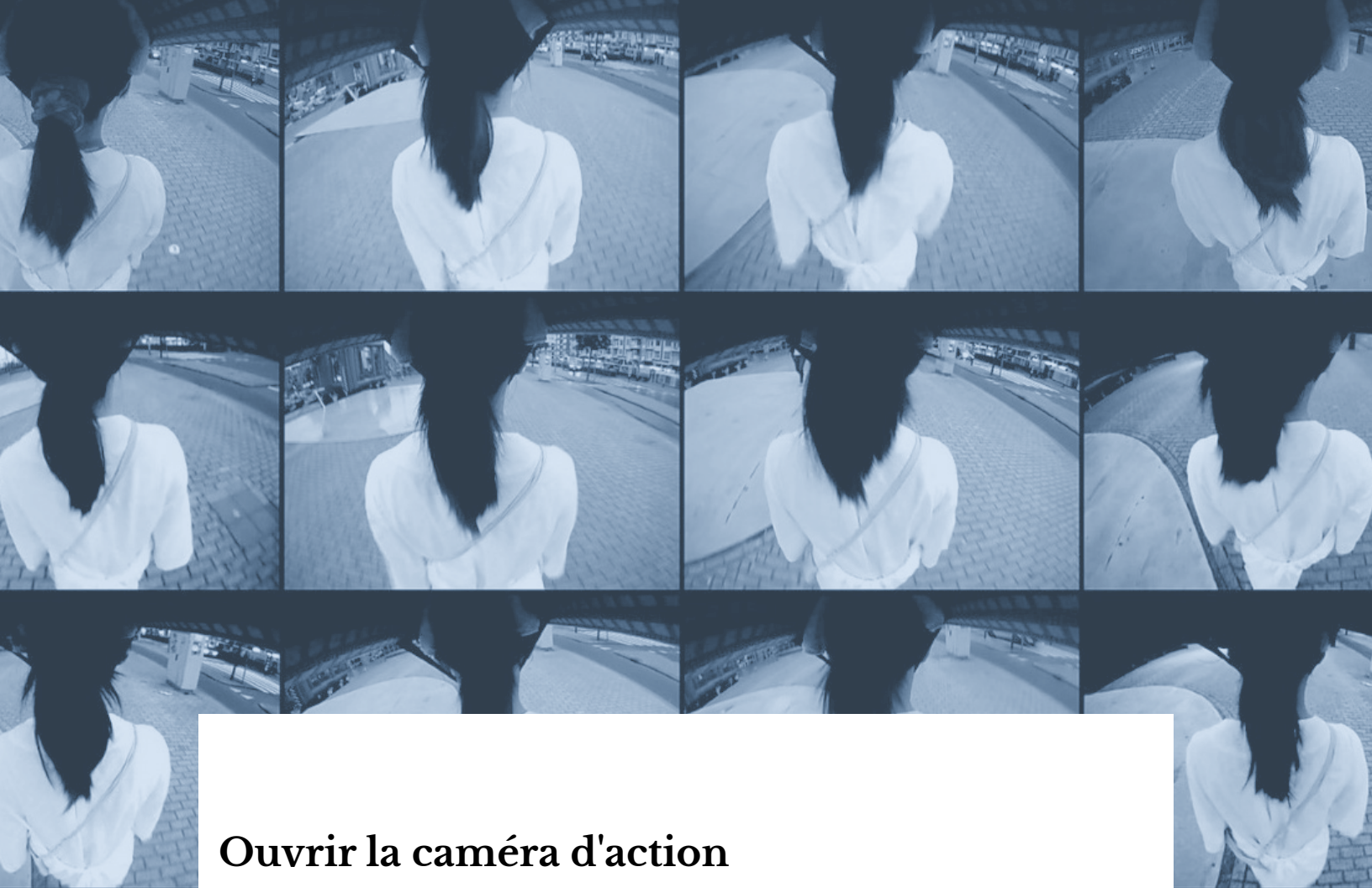
Translation: Timothy Barnard

The expression “action camera,” or “action cam,” is unique in that it does not necessarily refer to a particular technical feature of the camera, as opposed to cameras that we would differentiate by calling attention to the fact that they are self-blimped, reflex, spring-wound, stereoscopic and so on. Rather, it points to the context in which this kind of device is used. Originally, the term was used to describe the cameras that closely follow the action of televised sporting events (football, motorsports, etc.). Today, the expression refers to a robust, miniature camera used to record the actions of the person wearing it. And while it originated in the world of extreme sports, the action cam has since expanded its reach to all kinds of filmmaking endeavours. Here, the GoPro brand of cameras typically serves as the face of the action cam movement.

Naturally, the cameras described by this general term do share certain features. María Ortiz and José Moya enumerate the qualities befitting of action cams in the following way: “(1) greatly reduced size; (2) resistance to water, physical abuse and other dangers; (3) a wide-angle lens with a fixed focal length; and (4) a wide range of accessories which enable the user to attach the camera practically anywhere and thus obtain unusual viewpoints.”^[1] This makes these devices particularly well suited to the uses for which they are generally intended: sports (whether extreme or not), tourism, and hands-free documentation of potentially dangerous activities. In all cases, the context calls for a device able to record what the user is doing while they are otherwise preoccupied by the activity itself.

In this book, we turn our attention to these particular use cases in order to propose a broader definition of the action cam: here the term “action cam” will be used to describe any device serving to document the activity of the person using it, in keeping with the concept of [mobilography](#). As miniature, lightweight and robust cameras intended to be used in conditions of intense activity, GoPro cameras are most often associated with this category of device. The GoPro will thus most often be the focus of our discussion, in particular in our study of the technical features shared by the different varieties of action cams. Following this overview, each section of the book takes up a practice which reveals different aspects of the action cam: sporting, tourism and amateur practices; dance and performance; and experimentation. Finally, we also explore how the body-camera relations of the action cam have been explored in cinema and journalism.

[1] María J. Ortiz and José A. Moya, “The Action Cam Phenomenon: A New Trend in Audiovisual Production,” *Communication & Society* 28, no. 3 (2015): 51-52.



Ouvrir la caméra d'action

Dissecting the Action Cam

Ouvrir la caméra d'action

par Philippe Bédard

Contrairement au « dispositif mécanique des caméras argentiques », qui « a longtemps été d'un accès relativement facile, et d'une conception assez simple à comprendre^[1] », la caméra d'action – qu'il s'agisse de la GoPro ou de celles qu'elle représente en sa capacité de nom de marque lexicalisé – est soumise à la logique des caméras numériques, « fabriquées et pensées, bien souvent, comme des boîtes noires ». Néanmoins, il nous faut « ouvrir la caméra d'action » afin d'en recenser les caractéristiques les plus remarquables, comme nous le verrons ci-bas.

Inventée par l'Américain Nicholas Woodman, la GoPro HERO fut lancée en 2005 sous la forme d'un appareil photo 35 mm muni d'un boîtier submersible fixé au poignet^[2]. Bien que l'appareil ne produise que des photos, plutôt que le genre de vidéos auquel nous l'associons aujourd'hui, nous voyons déjà dans les usages pour lesquels il est prévu – la capture d'une activité donnée du point de vue du filmeur – les balbutiements de celui de la caméra d'action d'aujourd'hui : le public visé par cette première caméra était des surfeurs souhaitant capter des clichés de leurs aventures, telles qu'ils les avaient vécues depuis leur planche de surf, en pleine mer. On retrouve dans cette utilisation les éléments de base de la caméra d'action, soit une prise de vues dont l'objectif est de documenter l'expérience du *ce* ou *celui* qui la porte^[3]. Mais qu'en est-il des composantes techniques du dispositif qui l'aident à mieux documenter cette expérience vécue ?



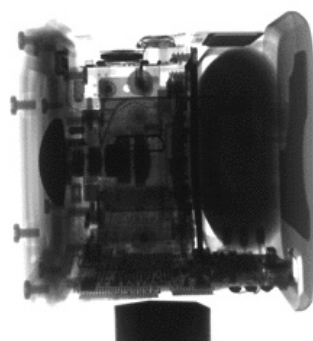
Appareil photo 35 mm GoPro HERO avec son étui étanche à l'eau et sa courroie d'attache intégrée. [Voir la fiche.](#)

Il n'a fallu qu'un an (2006) avant qu'un modèle numérique ne soit lancé avec une fonction d'enregistrement vidéo, soit la Digital HERO avec sa capacité de filmer des séquences muettes d'une durée de 10 secondes à une fréquence de 10 images/seconde et à une résolution de 320 × 240 pixels^[4]. A suivi une série d'améliorations annuelles, d'abord sur le plan de l'ergonomie avec un système d'accessoires permettant de fixer la caméra au corps de manière toujours plus

originale^[5], puis sur le plan technique. Ces innovations techniques incluent la Digital HERO3 (2007) avec sa prise de vues à 30 images/seconde (512 × 384 pixels), la GoPro Digital HERO5 Wide avec son objectif grand-angle (2008)^[6] et la GoPro HD HERO (2009) avec sa capture haute résolution et haute vitesse (60 images/seconde à une résolution de 720 pixels ou 30 images/seconde pour un enregistrement à 1080 pixels de résolution)^[7]. En 2017, la société de Woodman développe la puce GP1 afin d'améliorer les capacités d'enregistrement et de traitement des images de ses caméras et d'en faciliter ainsi l'utilisation pour les vidéastes amateurs. Cette dernière est utilisée dans leurs caméras depuis la GoPro HERO6 (2017), y compris dans leurs appareils vidéo 360°, la GoPro Fusion (2017), depuis remplacée par la GoPro MAX (2019). En 2020, le produit phare du fabricant est la HERO9, une caméra haute résolution (jusqu'à 5 K), haute vitesse (jusqu'à 240 images/seconde), étanche à l'eau (jusqu'à 10 m de profondeur) et munie d'un objectif grand-angle (jusqu'à 170° avec l'objectif accessoire MAX), ainsi que d'un point d'attache intégré permettant d'utiliser tous les accessoires de fixation GoPro préexistants.



Les différentes composantes de la GoPro HERO3 (2012). [Voir la fiche.](#)



Vue aux rayons X de la GoPro HERO4 Session (2015). [Voir la fiche.](#)

Une version animée est consultable [en ligne.](#)

Sauf exception, la GoPro et ses imitatrices (DJI Osmo Action, Sony DSC-RX0, Insta360, etc.) partagent plusieurs caractéristiques qui convainquent de la classer dans la catégorie des caméras d'action : leur taille réduite (66 × 48 × 28 mm dans le cas de la GoPro HERO8) et leur poids léger (\pm 126 g), qui leur permettent d'être portées à même le corps, de même que leur objectif grand-angle (jusqu'à 170° de champ de vision diagonal, voire 360° dans le cas des GoPro Fusion et MAX), qui leur assure de capter toute l'action qui se déroule devant l'objectif, même lorsque le filmeur la porte sur son corps et qu'il est plus préoccupé par sa performance que par le cadrage. Or, il est important de souligner que ces caractéristiques techniques qu'on dirait « propres » à la caméra d'action ne se limitent pas à cette nouvelle gamme de caméras numériques miniatures.

Déjà dans les années 1990, la Sony DCR-VX1000 disposait d'adaptateurs grand-angle lui permettant d'élargir sa focale de 44 à 14 mm (en équivalent 35 mm), une combinaison choyée par les filmeurs de vidéos de planche à roulettes^[8]. Pour ce qui est de la portabilité, il n'a pas fallu attendre l'invention de la GoPro avant de pouvoir fixer une caméra au corps d'un filmeur. En 1986, la Canon Ci-10 – originalement une caméra de surveillance numérique avec monture pour lentille C – fut utilisée par Aerial Video Systems pour transmettre en direct sur la chaîne ABC

des images d'une course de moto captées directement à partir du casque porté par Dick Garcia (voir aussi la caméra miniature Paluche, développée par Aaton et qui pouvait être facilement fixée au corps^[9]).

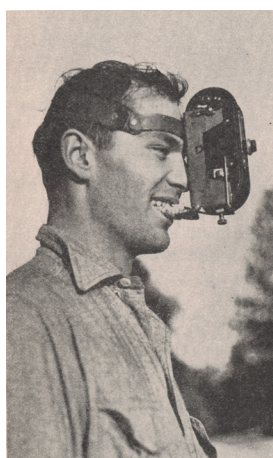


Sony DCR-VX1000 avec adaptateur grand angle (0.3x) de marque Century. [Voir la fiche.](#)

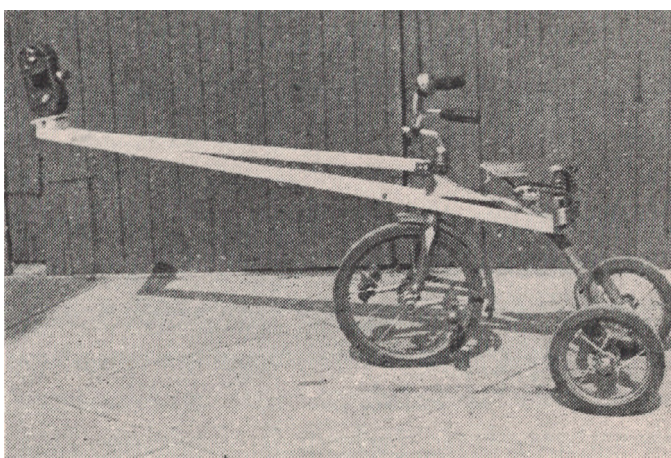


Canon Ci-10 montée sur le casque de Dick Garcia par Aerial Video Systems. [Voir la fiche.](#)

On peut même remonter jusqu'en 1940 pour trouver des instructions destinées à des amateurs cherchant à modifier une caméra 8 mm afin de l'utiliser en laissant les mains libres, soit en la portant sur sa tête pour filmer des sports comme la pêche ou le ski qui nécessitent les deux mains, soit en la fixant au vélo de son enfant afin de produire des « gros plans à la course » (*running close-ups*)^[10].



Caméra 8 mm modifiée afin d'être fixée à la tête pour permettre une prise de vues mains libres. [Voir la fiche.](#)



Caméra 8 mm fixée à un tricycle afin de produire un gros plan d'un enfant en action. [Voir la fiche.](#)

On voit bien que les caractéristiques techniques essentielles de la caméra d'action contemporaine ne datent pas d'aujourd'hui. Qui plus est, on peut voir que ces mêmes caractéristiques (le grand-angle et la portabilité) ne définissent pas exclusivement la caméra d'action. Les objectifs grand-angulaires utilisés par Stanley Kubrick pour *2001 : L'odyssée de l'espace*, par Orson Welles pour *Touch of Evil* ou encore par Terry Gilliam pour *Brazil* n'en font pas nécessairement des caméras d'action. Pareillement, la légèreté et la maniabilité des appareils comme ceux fabriqués par les sociétés Bolex et Aaton n'empêchent pas d'utiliser ces caméras sur un trépied ou bien de manière à capter une action se déroulant devant la caméra plutôt qu'une action performée par le filmeur lui-même^[11].

Il en va de même pour la GoPro. Cette caméra qu'on associe le plus souvent au terme « caméra d'action » peut tout aussi bien être fixée à un support quelconque afin de filmer une action d'un point de vue externe à l'action. Ce genre d'utilisation de l'appareil évacuerait pourtant toute filiation à la catégorie des caméras d'action. C'est donc que le qualificatif « caméra d'action » ne devrait pas se limiter à des considérations techniques. Au contraire, des caméras très différentes les unes des autres du point de vue technique pourraient tout aussi bien être considérées comme des caméras d'action, pour autant qu'elles soient utilisées de sorte à capter la gestuelle propre au corps qui la porte sur lui dans le cœur de l'action. Autrement dit, ce qui importe est le [glissement référentiel](#) qui s'opère quand l'image nous pousse à considérer l'action du corps qui porte la caméra, et ce, avant de nous intéresser à ce qui est représenté dans l'image.

-
- [1] La citation vient d'une autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*: [Bricolage et ingénierie dans le cinéma expérimental](#), par Éric Thouvenel, lamelle « Caméras et systèmes de prise de vues ».
 - [2] Philippe Bédard, « Going Beyond the Human Perspective: GoPro Cameras and (Non)Anthropocentric Ways of Seeing », dans *Versatile Camcorders: Looking at the GoPro Movement*, dir. Winfried Gerling et Florian Krautkrämer (Berlin: Kadmosp, 2021), 45-61.
 - [3] Richard Bégin, « Moi, mon corps et ma GoPro », dans *Gestes filmés, gestes filmiques*, dir. Christa Blümlinger et Mathias Lavin (Milan: Mimesis, 2018), 319.
 - [4] Bradford Schmidt et Brandon Thompson, dir., *GoPro: Professional Guide to Filmmaking* (San Francisco: Peachpit, 2014), 6.
 - [5] *Ibid.*
 - [6] *Ibid.*, 7.
 - [7] *Ibid.*, 9.
 - [8] Nic Dobija-Nootens, « Tracing the History of Skateboarding's Most Famous Camera », *Jenkem*, 13 juillet 2018, <http://www.jenkemmag.com/home/2018/07/13/tracing-history-skateboardings-most-famous-camera>.
 - [9] Voir à ce sujet cette autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*: [L'innovation technique de l'argentique au numérique: le cas de la société Aaton](#), par Gilles Mouëllic et Vanessa Nicolazic, lamelle « La relation au corps dans les appareils de prise de vues ».
 - [10] *Home Movie Gadgets... and How to Make Them* (Hollywood: Ver Halen, 1940), 33-34.
 - [11] Voir à ce sujet ces autres publications liées à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*: [La machine Bolex: les horizons amateurs du cinéma](#), par Nicolas Dulac, Vincent Sorrel, Stéphane Tralongo et Benoît Turquety; [L'innovation technique de l'argentique au numérique: le cas de la société Aaton](#), par Gilles Mouëllic et Vanessa Nicolazic; ainsi que [Cinéma direct: la période expérimentale](#), par Caroline Zéau, lamelle « Portabilité ».

Dissecting the Action Cam

by Philippe Bédard

Translation: Timothy Barnard

Unlike the “the mechanics of photochemical film cameras,” which have long been “relatively accessible” and conceived in a way that was “fairly simple to understand,”^[1] the action camera – be it the GoPro or those it represents in its capacity as a genericized trademark – is subject to the logic of digital cameras, “oftentimes conceived and manufactured as a black box.” Nevertheless, it behooves us to “dissect the action cam” in order to take stock of its most remarkable features.

Invented by Nicholas Woodman, the GoPro HERO was launched in 2005 as a 35 mm still camera housed in a submersible case which could be strapped to the wrist.^[2] Although the camera produced only still photographs, rather than the kind of video with which we associate it today, we can already see in the uses for which it was designed – that of capturing a given activity from the filmer’s point of view – the first steps towards the action cam of today: the target market of this first camera was surfers wanting to take snapshots of their adventures from their surfboards while out on the water. We see in this use the basic element of the action cam, whose goal is to document the experience of the body – organic or not – wearing it.^[3] But what about the technical components of the device which help it better document this experience?



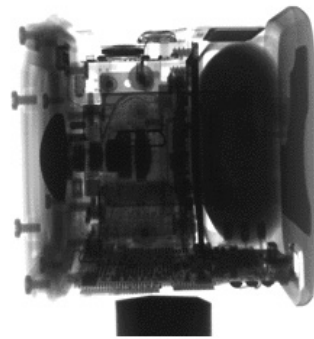
35 mm GoPro HERO film camera with its waterproof case and integrated mounting strap. [See database entry.](#)

It took just one year, in 2006, for a digital model with a video recording function to be launched. The Digital HERO was able to film silent sequences lasting 10 seconds at a rate of 10 images per second and with a resolution of 320 × 240 pixels.^[4] There followed a series of annual improvements, first on the level of ergonomics, with a system of accessories which made it possible to attach the camera to the body in increasingly original ways,^[5] and later on the technical level. These technical innovations include the Digital HERO3 (2007) with its 30 images per second shooting

speed (512 × 384 pixels), the GoPro Digital HERO5 Wide with a built-in wide-angle lens (2008)^[6] and the GoPro HD HERO (2009), which boasted both high-resolution and high speed recording (60 images per second with a resolution of 720 pixels, or 30 images per second with a resolution of 1080 pixels).^[7] In 2017, Woodman’s company developed the GP1 chip in order to improve the recording and image treatment abilities of its cameras and to facilitate their use by amateur video makers. This proprietary image processor has been used in their cameras since the GoPro HERO6 (2017), including in their 360° video cameras: first the GoPro Fusion (2017), which was later replaced by the GoPro MAX (2019). In 2020, the company’s flagship product, the HERO9, is a feature-packed device: it boasts high-resolution (up to 5 K) and high-speed capture (up to 240 images per second), is waterproof (up to 10 m underwater), is equipped with a wide-angle lens (up to 170° with the MAX lens accessory), as well as a built-in mount which makes it compatible with every pre-existing GoPro attachment.



Components of the GoPro HERO3 (2012).
[See database entry.](#)



X-ray view of a GoPro HERO4 Session (2015). [See database entry.](#)

An animated version can be played [online](#).

With some exceptions, the GoPro and its imitators (DJI Osmo Action, Sony DSC-RX0, Insta360, etc.) all share several features which justify categorizing them as action cameras: their reduced size (66 × 48 × 28mm in the case of the GoPro HERO 8) and light weight (± 126g), enabling them to be worn on the body, as well as their wide-angle lens (up to a 170° diagonal field of view, and 360° in the case of the GoPro Fusion and MAX), ensuring they will be able to capture all the action unfolding before the camera, even when the filmer wears it on the body and is more concerned with their own performance than with the framing. But it is important to point out that these technical features one might say are “specific” to the action camera are not in fact limited to this new range of miniature digital cameras.

Already in the 1990s the Sony DCR-VX1000 could be paired with wide-angle adapters which made it possible to broaden its focal length from 44 to 14 mm (35 mm equivalent), a combination much loved by those filming skateboard videos.^[8] As for portability, it was not necessary to wait for the invention of the GoPro before being able to attach a camera to the body of a filmer. In 1986, the Canon Ci-10 – originally a digital surveillance camera with a mount for a C lens – was used by Aerial Video Systems to broadcast on the ABC network live images of a motorcycle race taken directly from a helmet worn by Dick Garcia (see also the Paluche, a miniature camera developed by Aaton which could be easily attached to the body^[9]).



Sony DCR-VR1000 with a Century wide angle adaptor (0.3x). [See database entry.](#)



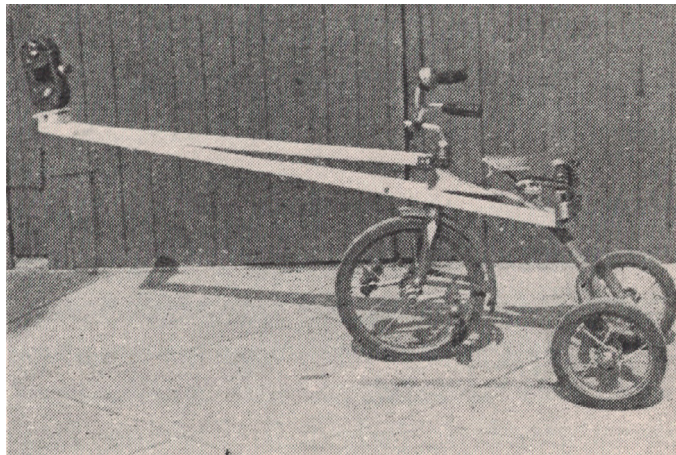
Canon Ci-10 mounted on Dick Garcia's helmet by Aerial Video Systems. [See database entry.](#)

One can even go back to 1940 to find instructions for amateurs wanting to modify an 8 mm camera in order to use it hands-free, either by wearing it on the head to film sports like fishing or skiing, which require the use of both hands, or by attaching it to a child's tricycle to produce "running close-ups."^[10]



8 mm camera modified to be worn on one's head and used hands free.

[See database entry.](#)



8 mm camera mounted on a tricycle to produce a "running close-up" of a child while riding. [See database entry.](#)

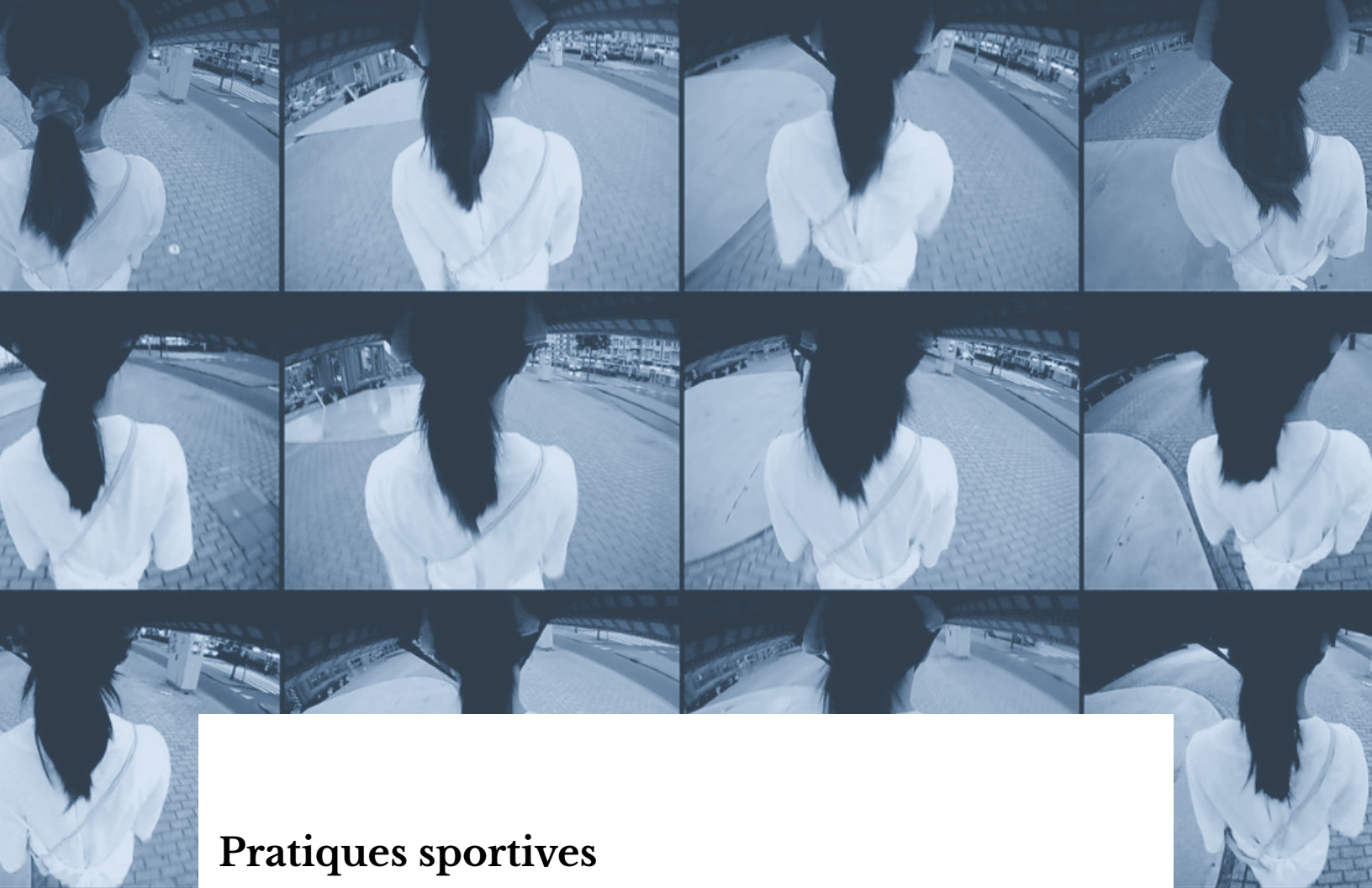
As can be seen, then, the essential technical features of today's action camera clearly are not new. What is more, we can see that these same features (i.e. wide focal lengths and portability) do not define the action camera exclusively. The wide-angle lenses used by Stanley Kubrick in *2001: A Space Odyssey*, by Orson Welles in *Touch of Evil* and by Terry Gilliam in *Brazil* do not necessarily make them action cameras. Similarly, the light-weight and ease of use of the cameras manufactured by Bolex and Aaton do not prevent the use of these cameras on a tripod or the recording of action taking place in front of the camera rather than action performed by the filmer themself.^[11]

The same is true of the GoPro. This camera, the one most often associated with the expression "action camera," can also be attached to any kind of support in order to film from a point of view detached from the action. This kind of use of the device would strip it of any connection to the action camera category. This must mean that as a descriptor, "action camera" should not be limited to technical considerations. On the contrary, cameras quite different from one another on a

technical level can very easily be seen as action cameras, as long as they are used to capture the movements of the body who carried it into the action. In other words, the important thing is the [referential shift](#) which takes place when the image leads us to consider the action of the body wearing the camera – before interesting us in what is being shown in the image.

.....

- [1] This quotation comes from another publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies: Bricolage and Engineering in Experimental Cinema*, by Éric Thouvenel, section “Cameras and Filming Systems.”
- [2] Philippe Bédard, “Going Beyond the Human Perspective: GoPro Cameras and (Non)Anthropocentric Ways of Seeing,” in *Versatile Camcorders: Looking at the GoPro Movement*, eds. Winfried Gerling and Florian Krautkrämer (Berlin: Kadmos, 2021), 45-61.
- [3] Richard Bégin, “GoPro: Augmented Bodies, Somatic Images,” in *Screens: From Materiality to Spectatorship: A Historical and Theoretical Reassessment*, eds. Dominique Chateau and José Moure (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), 115.
- [4] Bradford Schmidt and Brandon Thompson, eds, *Gopro: Professional Guide to Filmmaking* (San Francisco: Peachpit, 2014), 6.
- [5] *Ibid.*
- [6] *Ibid.*, 7.
- [7] *Ibid.*, 9.
- [8] Nic Dobija-Nootens, “Tracing the History of Skateboarding’s Most Famous Camera,” *Jenkem*, 13 July 2018, <http://www.jenkemmag.com/home/2018/07/13/tracing-history-skateboardings-most-famous-camera>.
- [9] See on this topic this other publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies: Technical Innovation from Celluloid to Digital: The Case of the Aaton Company*, by Gilles Mouëllic and Vanessa Nicolazic, section “The Relation between the Body and the Camera.”
- [10] *Home Movie Gadgets... and How to Make Them* (Hollywood: Ver Halen, 1940), 33-34.
- [11] See on this topic these other publications part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies: Bolex: Cinema’s Amateur Horizons*, by Nicolas Dulac, Vincent Sorrel, Stéphane Tralongo and Benoît Turquety; *Technical Innovation from Celluloid to Digital: The Case of the Aaton Company*, by Gilles Mouëllic and Vanessa Nicolazic; and *Direct Cinema: The Experimental Era*, by Caroline Zéau, section “Portability.”



Pratiques sportives

Sports

Pratiques sportives

par Philippe Bédard

Dans sa forme contemporaine exemplifiée par la GoPro, la caméra d'action est indissociable du domaine sportif. Bien que la caméra d'action ait déjà été celle qui servait à suivre l'action dans le cadre de la captation d'événements sportifs, depuis l'avènement de la GoPro elle correspond plutôt à des caméras miniatures et robustes, portées sur la tête ou ailleurs sur le corps. Les caractéristiques techniques de ce genre d'appareil (miniaturisation, ergonomie, focale, vitesse de capture, etc.) en font un candidat idéal pour ce contexte d'utilisation particulier qui implique des athlètes-filmeurs qui doivent se concentrer sur leur sport ou leurs cascades plus que sur la manipulation d'une caméra. Si Vincent Laforet déclare au sujet de la GoPro qu'elle a changé la manière dont les amateurs utilisent la caméra – ou plus spécifiquement, *ne l'utilisent pas*^[1] –, c'est du côté du corps de l'athlète-filmeur qu'il faut chercher pour définir la caméra d'action.

Skate – posture du filmeur

Bien que la GoPro soit le plus souvent associée aux sports extrêmes, dont les sports de planche, les pratiques cinématographiques abordent le skate depuis bien avant l'invention de la catégorie relativement jeune de « caméra d'action ». Les films *America's Newest Sport* (Bruce Brown, 1962), *Rouli-Roulant* (Claude Jutra, 1966), *Hot Wheels* (Richard Gayer, 1977) et *Skateboard Kings* (Horace Ové, 1978) sont autant d'exemples de cette rencontre entre le cinéma et les sports de planche. Avant même l'émergence des pratiques vidéographiques dans les années 1980-1990 – décennies qu'on associe le plus souvent au monde du skate –, ces films présentent les balbutiements de ce que nous appelons ici la « caméra d'action ».



Capture d'écran de *America's Newest Sport*.
[Voir la fiche.](#)



Capture d'écran de *Hot Wheels*. [Voir la fiche.](#)

Dans l'article « The Making of a Skate Video^[2] », publié dans le célèbre magazine *Thrasher*, on remarque une tension entre ce qu'on pourrait appeler les représentations internes et externes de ce sport. Le texte déplore les techniques de prise de vues trop léchées d'Hollywood et leur préfère les stratégies amateurs adoptées par des vidéastes qui font partie de la communauté.

Ces derniers sont présentés comme étant les mieux placés pour produire des images tout aussi époustouflantes que les cascades qu'elles représentent. L'article encense la débrouillardise de planchistes-filmeurs qui soumettent leur corps à la tâche de documenter la performance de leurs comparses, par exemple en filmant une descente couchés sur le plateau arrière d'un camion avec la caméra à bout de bras. Au diable la sécurité quand il est question de capter des angles de vue inédits de cascades tout aussi dangereuses! Telle que la présente l'auteur, la production d'une vidéo de skate demande qu'on lance la caméra (et le corps qui la manipule) dans le feu de l'action. Le filmeur doit être un participant, pas simplement quelqu'un qui observe et documente la cascade depuis les marges.



Image tirée de l'article « The Making of a Skate Video ». [Voir la fiche.](#)

L'utilisation du corps comme outil de manipulation de la caméra n'est pas chose nouvelle, mais le cas du skate nous confronte à des besoins techniques distincts de ceux du cinéma où sont préférés la visée réflex, l'appui sur l'épaule, le fonctionnement autosilencieux, parmi d'autres caractéristiques. Dans le cas de la Sony DCR-VX1000, prisée par les vidéographes de skate, ce sont sa poignée supérieure et la possibilité d'y attacher un grand-angle qui se démarquent. La poignée placée au-dessus de l'appareil se distingue de la poignée-pistolet de la Bolex H16 ou de la [Bolex 150](#). Elle permet au filmeur de tenir la caméra à bout de bras, plus près du sol. L'attachement grand-angulaire, lui, permet de faciliter le cadrage en capturant une vue beaucoup plus large, ce qui compense l'impossibilité de regarder à travers le viseur lors de la prise de vues. La focale plus large permet également de cadrer le sujet dans toute sa hauteur depuis un angle en contre-plongée, ainsi que de réagir plus rapidement aux déplacements du sujet qu'on suit généralement de très près lors de la prise de vues. Par ailleurs, la posture typique du planchiste-filmeur est d'être accroupi sur sa propre planche à roulettes, portant sa caméra au bout de ses bras alors qu'il suit l'athlète vedette.

Dans le cas du skate, la caméra d'action représente une approche de l'ergonomie qui diffère fondamentalement de celles des caméras Bolex ou Aaton fondées dans les deux cas sur un rapprochement entre l'appareil et le corps du filmeur jusqu'au point où les deux fusionnent. Si l'on parle souvent de ces caméras en termes d'*extension* du filmeur, il nous semble plus approprié de dire qu'elles *s'incorporent* au filmeur. C'est le cas des caméras construites par Aaton et qu'on reconnaît à leur forme de « chat sur l'épaule », qui vient « faire corps avec l'utilisateur ». La caméra d'action du skate, elle, permet au filmeur d'étendre réellement sa vision en l'amenant jusqu'au bout de son bras. Un parallèle pourrait cependant être établi entre ces caméras de skate et la Paluche (Aaton 30), qu'on dissocie elle aussi de la vision de l'œil en raison de la position de l'objectif « au bout des doigts »^[3]. Cette opposition entre une caméra qui s'incorpore au corps du filmeur et celle qui en constitue l'extension se joue dans l'ergonomie de l'appareil, certes, mais elle influence également le rapport corps-caméra-monde dont l'image est la trace.



Posture du planchiste-filmeur, telle que démontrée par Mike Manzoori dans sa vidéo explicative « How To: Filming Board Set Up ». [Voir la fiche](#).

L'ergonomie particulière de la caméra de skate lui permet de répondre aux besoins suscités par la pratique de ce sport, soit la manipulation d'une planche à roulettes près du sol lors d'un déplacement continu. Cependant, pour penser la caméra d'action, il faut également considérer le corps derrière la caméra, celui dont l'action est nécessaire à la captation de l'image. Les vidéos de Mike Manzoori montrent le filmeur en action et nous permettent d'étudier la contribution de son corps dans la prise de vues. La caméra d'action du skate est celle qui est portée à bout de bras par un planchiste accroupi pour obtenir le point de vue le plus près possible du sol, et ce, alors qu'il continue de piloter sa propre planche. À une époque où les caméras ne bénéficiaient pas encore de la stabilisation électronique de la GoPro d'aujourd'hui, ce sont les jambes et le bras du filmeur qui servent de suspension. La caméra d'action dépend donc des prouesses physiques du corps derrière l'appareil afin de pouvoir capter celles du sujet devant la lentille. De plus, puisque le filmeur suit l'athlète de près sur sa propre planche à roulettes, l'image est investie de la même énergie cinétique : « le dynamisme, l'énergie, le mécanisme ou la réaction nerveuse à l'origine » du point de vue^[4]. La caméra d'action découle d'une gestuelle propre à l'action qu'elle documente : elle tremble au gré des mouvements du filmeur, bouge au même rythme que l'athlète.

-
- [1] Vincent Laforet, « The GoPro & It's [sic] Place in History », blogue personnel de l'auteur, 30 septembre 2014, <https://blog.vincentlaforet.com/the-gopro-its-place-in-history/>.
 - [2] Lowboy, « The Making of a Skate Video », *Thrasher* 5, n° 1 (janvier 1985) : 17-21, <https://www.thrasher magazine.com/articles/magazine/january-1985>.
 - [3] Anne-Marie Duguet, « La Paluche, un œil au bout des doigts », dans *Vidéo, la mémoire au poing* (Paris : Hachette, 1981), XXI-XXIII.
 - [4] Richard Bégin, « Moi, mon corps et ma GoPro », dans *Gestes filmés, gestes filmiques*, dir. Christa Blümlinger et Mathias Lavin (Milan : Mimesis, 2018), 319.

Sports

by Philippe Bédard

Translation: Timothy Barnard

The action camera, as exemplified by GoPro, is inseparable from the field of sports. Even though the term “action camera” used to refer to the camera that follows the action in sporting events, since the advent of the GoPro it has come to designate the kind of miniature robust cameras typically worn by athletes, either on their head or elsewhere on the body. The technical features of this kind of device (miniaturization, ergonomics, focal length, recording speed, etc.) make it an ideal candidate for this particular kind of use involving athlete-filmers who must concentrate on their sport or stunts more so than on handling a camera. While Vincent Laforet has said about the GoPro that it has changed the way amateurs use cameras – or, more precisely, how they *do not use them*^[1] – we must look toward the body of the athlete-filmer in order to define the action camera.

Skate

Although the GoPro is most often associated with extreme sports, including skateboarding, cinema has taken up the sport well before the relatively new “action cam” category. The films *America’s Newest Sport* (Bruce Brown, 1962), *The Devil’s Toy* (Claude Jutra, 1966), *Hot Wheels* (Richard Gayer, 1977) and *Skateboard Kings* (Horace Ové, 1978) are a few examples of this encounter between cinema and skateboarding. Even before the emergence of video in the 1980s and 90s – the decades most associated with the world of skateboarding – these films represent the first steps of what we call here the “action camera.”



A video clip is available [online](#).

Screenshot from *America’s Newest Sport*.
[See database entry.](#)



A video clip is available [online](#).

Screenshot from *Hot Wheels*.
[See database entry.](#)

In the article “The Making of a Skate Video,”^[2] published in the famous *Thrasher* magazine, there is a tension between what we might call the internal and external depictions of this sport. The text laments Hollywood’s focus on beautiful images and prefers the amateur strategies adopted by video makers from the skateboarding community. The latter are described as being more adequately trained to produce images that are as breathtaking as the stunts they depict.

The article praises the fast-thinking creativity of the skateboarder-filmmers, who submit their body to the task of documenting the performance of others, for example by filming a downhill run while lying across the flatbed of a truck, all holding the camera in their outstretched arms. Who cares about safety when it's a matter of capturing unheard-of camera angles of equally dangerous stunts! In the author's view, producing a skateboard video demands that the camera (and the body of the person handling it) be implicated in the action it tries to capture. The filmer should be a participant, not just someone observing and documenting the stunt from the sidelines.



Image taken from "The Making of a Skate Video." [See database entry.](#)

The use of the body as a tool for handling the camera is nothing new, but the example of skateboarding confronts us with technical requirements distinct from those of cinema, a context in which filmmakers have preferred a reflex viewfinder, a shoulder support, self-blimping operation and other such features. In the case of the Sony DCR-VX1000, tool of choice for skate videographers, the camera's unique features include its top-mounted handle and the possibility of attaching a wide-angle lens. This handle sets the camera apart from the pistol grip of the Bolex H16 or the [Bolex 150](#). It enables the filmer to hold the camera in outstretched arms, closer to the ground. All the while, the wide-angle lens attachment facilitates framing by taking a much wider field of view, which compensates for the impossibility of looking through the viewfinder while shooting. The wider focal length also makes it possible to frame the subject from head to toe from a low angle, and to react more quickly to their movement through the frame – a subject one generally follows very closely while shooting. In addition, the typical posture of the skateboarder-filmer is crouched on their own skateboard, holding the camera in outstretched arms while following the star athlete.

In the case of skateboarding, the action camera has a fundamentally different ergonomic approach from that of the Bolex and Aaton cameras, each of these being based on bringing the device and the filmer's body so close together that they merge. Whereas it is often said that these cameras are an extension of the filmer, it may be more appropriate to say that they become a part of the filmer. This is the case with the cameras built by Aaton, recognizable by their "cat on the shoulder" shape, which are meant to make the device "became one with the user's body." Skateboarding's action camera, for its part, lets the filmer truly extend their vision by holding the camera out at arm's length. Nevertheless, a parallel could be drawn between these skateboarding cameras and the Paluche (Aaton 30), which is also separated from the eye's vision thanks to the possibility of positioning the lens "at your fingertips."^[3] This contrast between a camera which becomes a part of the filmer's body and one which is an extension of the body plays out not only in the ergonomics of the device but also in the body-camera-world relationship of which the image is the trace.



Posture of the skater-filmer, as seen in Mike Manzoori's "How To: Filming Board Set Up."
[See database entry.](#)

The peculiar ergonomics of the skateboarding camera enables it to respond to the sport's requirement of handling a skateboard near to the ground while in constant movement. And yet when thinking about the action camera one must also consider the body behind the camera, whose action is necessary for the image to be recorded. The videos by Mike Manzoori showing the filmer in action enable us to analyze the contribution of his body to the shooting. The skateboarding action camera is carried in outstretched arms by a crouching skateboarder aiming to obtain a point of view as close to the ground as possible while continuing to steer their own skateboard. At a time when cameras did not yet benefit from the electronic stabilization of today's GoPro, the filmer's arms and legs served as the suspension. The action camera thus relies on the physical feats of the body behind the device in order to capture those of the subject in front of it. In addition, because the filmer closely follows the athlete on his or her own skateboard, the image carries a similar kinetic energy: the "vitality, energy, the mechanism, or the nervous reaction at the source of this point of view."^[4] Here, the action camera derives from a gesture that is unique to the action it documents: it trembles with the filmer's movements and moves at the same rate as that of the athlete.

-
- [1] Vincent Laforet, "The GoPro & It's [sic] Place in History," personal blog of the author, 30 September 2014, <https://blog.vincentlaforet.com/the-gopro-its-place-in-history/>.
 - [2] Lowboy, "The Making of a Skate Video," *Thrasher* 5, no. 1 (January 1985): 17-21, <https://www.thrasher magazine.com/articles/magazine/january-1985>.
 - [3] Anne-Marie Duguet, "La Paluche, un œil au bout des doigts," in *Vidéo, la mémoire au poing* (Paris: Hachette, 1981), XXI-XXIII.
 - [4] Richard Bégin, "GoPro: Augmented Bodies, Somatic Images," in *Screens: From Materiality to Spectatorship. A Historical and Theoretical Reassessment*, eds. Dominique Chateau and José Moure (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), 113.



Tourisme et amateurisme

Tourism and Amateurism

Tourisme et amateurisme

par Philippe Bédard

Tributaire de l'obsession contemporaine pour la documentation de soi, la caméra d'action joue un rôle clé au sein des pratiques vidéo amateurs contemporaines; en témoignent les commentaires de Vincent Laforet, selon qui la GoPro «a permis aux gens de se concentrer sur l'expérience qu'ils vivent au moment présent, plutôt que de se concentrer sur le fait de la capturer^[1]». Ce mythe trouve même racine au cœur des stratégies publicitaires du fabricant GoPro, qui mettent l'accent sur l'utilisation des caméras à des fins de captation d'expériences touristiques. Pensons notamment à la campagne présentée par la compagnie lors du lancement des caméras HERO6 en 2017, dont le slogan était «Live the moment. Capture the moment. Share the moment^[2]». Considérons aussi la vidéo «GoPro: Capture Different» (2016), qui met également l'accent sur l'expérience plutôt que sur le processus de captation.



Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Capture d'écran de la publicité «GoPro: Capture Different». [Voir la fiche](#).

Enfin, rappelons aussi sa publicité «GoPro: Experience Different» (2018), centrée sur une série d'expériences touristiques filmées «à la première personne». L'insistance sur l'inclusion de pratiques touristiques dans l'identité que se construit GoPro à travers ses publicités nous invite par ailleurs à réfléchir à l'incidence de celles-ci sur les consommateurs et sur leur façon d'utiliser la caméra. C'est d'une opposition entre pratiques amateur et professionnelle qu'il est question lorsque l'utilisateur lambda s'arme d'une GoPro dans l'espoir de produire, lors d'un voyage, le même type d'images qu'il aurait vu dans l'une des publicités de la compagnie.

Le dispositif-amateur

François Albera nous apprend que l'amateur est nécessairement influencé par un ensemble hétérogène de discours, de standards, de règles et de prescriptions qui constitue ce que



Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Capture d'écran de la publicité «GoPro: Experience Different». [Voir la fiche](#).

l'auteur appelle le dispositif-amateur^[3]. Ainsi, les publicités produites par GoPro pour vendre ses caméras deviennent une référence officielle de ce qui constitue l'idéal de la GoPro, autant en ce qui concerne les contextes d'utilisation que les types d'images qu'elle devrait servir à produire. Par exemple, GoPro publie annuellement au moins une nouvelle vidéo pour accompagner le lancement des nouveaux modèles de l'année, laquelle vient présenter tout ce que les nouveaux appareils savent faire. Pareillement, la chaîne YouTube de la compagnie partage annuellement une compilation des meilleures images captées au fil de l'année avec ses caméras, ce qui contribue à diffuser les images et les usages idéaux de l'appareil. Dans ces deux genres de vidéos, on retrouve des images de sports extrêmes, bien évidemment, mais aussi d'aventures touristiques, d'expériences enlevantes, de moments touchants, de merveilles du monde, et plus encore.



Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Capture d'écran de la publicité «GoPro: Karma on the Road». [Voir la fiche](#).

La vidéo «GoPro: Karma on the Road», par exemple, nous montre les aventures d'une jeune famille qui prend la route dans un minibus le long de la côte ouest américaine. Les images nous montrent plusieurs moments anodins de leur périple et documentent leurs expériences les plus excitantes (incluant la pratique de la luge, l'essai d'un type plus extrême de balançoire, l'utilisation d'une *slackline*, etc.), le tout depuis une variété de points de vue qui incluent des images de leurs déplacements à travers des paysages à couper le souffle, captés par un drone depuis les airs. À travers ces images léchées d'activités toutes aussi impressionnantes les unes

que les autres, sur fond de musique enlevante, « GoPro: Karma on the Road » illustre ainsi tout le potentiel d'une caméra d'action telle la GoPro.

En qualité d'amateur, l'utilisateur d'une GoPro qui prend conscience de ces références pourra, suivant Albera, choisir de s'assujettir ou non à la poursuite de l'idéal qu'elles construisent. Mais il ne s'agit là que d'une cible à atteindre et non d'instructions expliquant le chemin à suivre pour y arriver. Simple composante d'un dispositif-amateur plus englobant, ces publicités ne présentent effectivement que le produit final vers lequel devraient tendre les utilisateurs, sans divulguer les conditions techniques et industrielles nécessaires à la création de telles images.

-
- [1] «The GoPro has fundamentally changed the way professionals and amateurs interact with the “camera.” Or more to the point and especially in this case “don’t” interact with the tool. The GoPro more so than any tool that ever preceded it, has allowed people to focus more on experiencing the moment, as opposed to focusing on capturing it.» Vincent Laforet, «The GoPro & It's [sic] Place in History», blogue personnel de l'auteur, 30 septembre 2014, <https://blog.vincentlaforet.com/the-gopro-its-place-in-history/>.
 - [2] GoPro, «GoPro HERO6: This Is the Moment in 4K», vidéo YouTube, 4:31, 28 septembre 2017, <https://youtu.be/vr0qNXmkUJ8>.
 - [3] François Albera, «Le dispositif-amateur», dans *Ciné-dispositifs: spectacles, cinéma, télévision, littérature*, dir. François Albera et Maria Tortajada (Lausanne: L'Âge d'Homme, 2011), 280-300.

Tourism and Amateurism

by Philippe Bédard

Translation: Timothy Barnard

The action camera, part of the contemporary obsession for documenting oneself, plays a key role in contemporary amateur video practises. This can be seen in this comment by Vincent Laforet, for whom the GoPro “has allowed people to focus more on experiencing the moment, as opposed to focusing on capturing it.”^[1] This myth has even taken root in the manufacturer’s advertising strategies, which stress the use of these cameras to record tourism experiences. One particular example of this was the company’s advertising for the launch of the HERO6 camera in 2017, whose slogan was “Live the moment. Capture the moment. Share the moment.”^[2] Consider in addition the video “GoPro: Capture Different” (2016), which also stresses the experience being lived rather than the act of recording it.



Screenshot from “GoPro: Capture Different” advertisement (2016).
[See database entry.](#)

Finally, we might also think of the advertisement “GoPro: Experience Different” (2018), which focused on a series of tourism experiences filmed “in the first person.” This emphasis on tourism in the identity constructed by GoPro through its advertising invites us in addition to reflect on the impact of this advertising on consumers and the way they use the camera. What is at stake when the average user takes up a GoPro in the hope of producing the same kind of images as seen in one of the company’s advertisements is the contrast between amateur and professional practices.

The amateur-dispositive

François Albera tells us that the amateur is necessarily influenced by a heterogeneous set of discourses, standards, rules and instructions, making up what the author calls the amateur-dispositive.^[3] In this way, the advertising produced by GoPro to sell its cameras become an



A video clip is available [online](#).

Screenshot from the “GoPro: Experience Different” advertisement (2018).
[See database entry.](#)

official reference of what constitutes the GoPro ideal, with respect to both the contexts in which it is used and the kinds of images it should serve to produce. For example, GoPro publishes at least one new video every year to accompany the launch of its new products in order to show everything that the new devices can do. Similarly, every year the company’s YouTube channel posts a compilation of the best images captured in the previous year with its cameras, thereby contributing to the dissemination of the camera’s ideal images and uses. In these two kinds of videos, we naturally find images of extreme sports, but also images of travelling, uplifting experiences, touching moments, wonders of the world and much more.



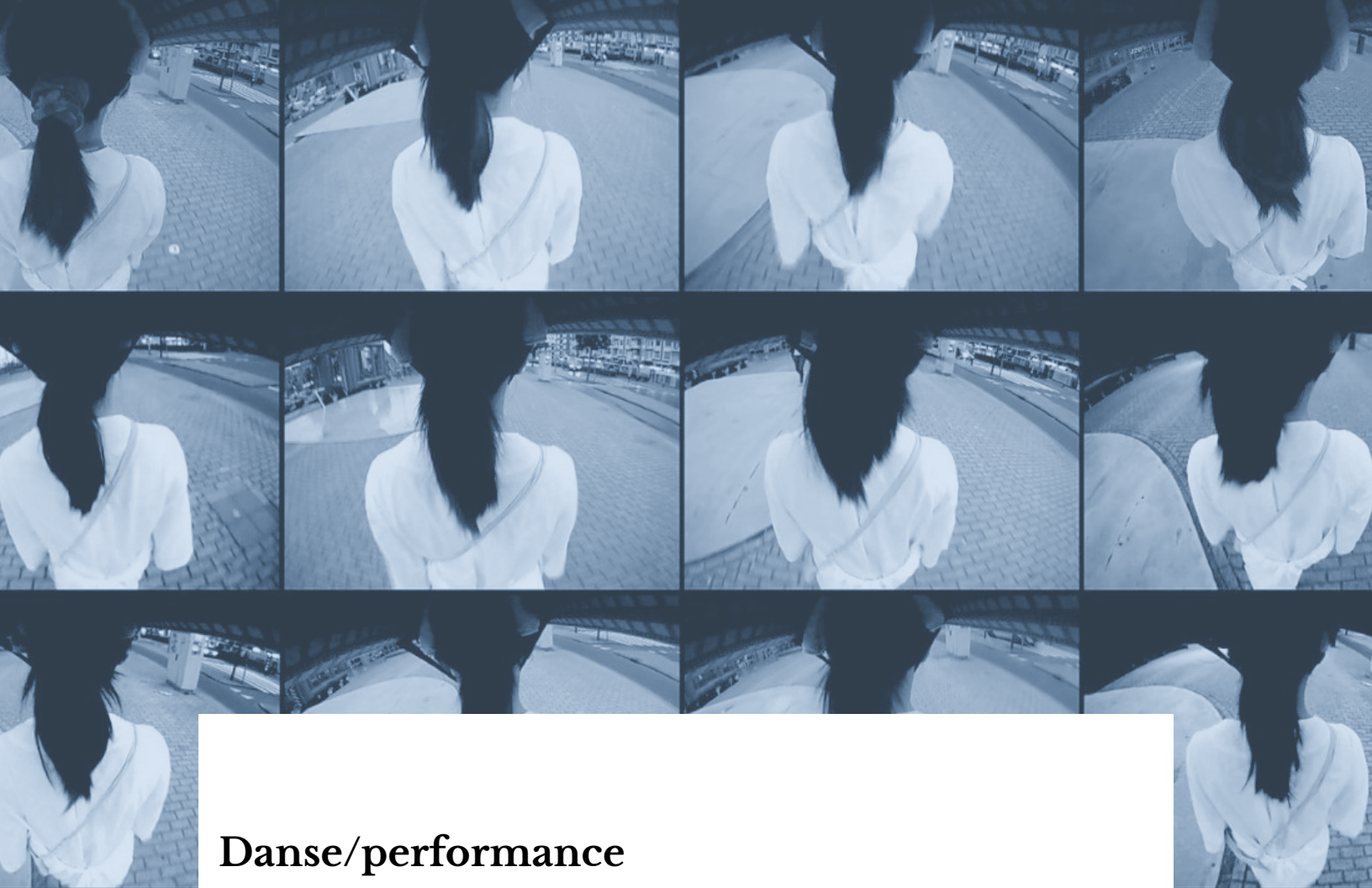
A video clip is available [online](#).

Screenshot from “GoPro: Karma on the Road” advertisement (2018).
[See database entry.](#)

The video “GoPro: Karma on the Road,” for example, shows the adventures of a young family hitting the road in a microbus along the West Coast of the United States. The images show several banal moments of their long voyage, but it also documents their most exciting experiences (including tobogganing, trying out an extreme kind of swing, their use of a slackline, etc.), all filmed from a variety of points of view including images of them driving through breathtaking landscapes captured by a drone in the sky. Through these perfect images of activities each as impressive as the last, against uplifting background music, “GoPro: Karma on the Road” illustrates all the potential of an action camera such as the GoPro.

As an amateur, the GoPro user who becomes aware of these references can, to follow Albera's argument, choose to devote themselves (or not) to the pursuit of the ideal they construct. But this is just a goal to attain, not instructions on the path to take to get there. This advertising, a mere element of a more encompassing amateur-dispositive, shows only the final product towards which users should strive without revealing the technical and industrial conditions necessary to achieving such images.

-
- [1] "The GoPro has fundamentally changed the way professionals and amateurs interact with the 'camera.' Or more to the point and especially in this case 'don't' interact with the tool. The GoPro more so than any tool that ever preceded it, has allowed people to focus more on experiencing the moment, as opposed to focusing on capturing it." Vincent Laforet, "The GoPro & It's [sic] Place in History," personal blog of the author, 30 September 2014, <https://blog.vincentlaforet.com/the-gopro-its-place-in-history/>.
 - [2] GoPro, "GoPro HERO6: This Is the Moment in 4K," YouTube video, 4:31, 28 September 2017, <https://youtu.be/vr0qNXmkUJ8>.
 - [3] François Albera, "The Amateur-Dispositive," in *Cine-Dispositives*, eds. François Albera and Maria Tortajada (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015), 299-318, <https://doi.org/10.1515/9789048523443-016>.



Danse/performance

Dance and Performance

Danse/performance

par Philippe Bédard

L'opposition couramment faite entre le cinéma et les arts performatifs veut que ces derniers soient caractérisés par l'éphémère et l'impossibilité ontologique de les représenter en dehors de leur prestation vécue en direct et en présentiel. À ce sujet, Peggy Phelan déclare :

La performance n'a de vie que dans l'instant présent. Une performance ne peut pas être sauvegardée, enregistrée, documentée ou participer d'aucune façon dans la circulation de représentations de représentations : dès qu'elle le fait, elle devient autre chose qu'une performance... Une performance se déroule sur une période qui ne saurait être répétée^[1].

La captation d'une performance ne serait donc jamais comparable à l'originale. Or, l'utilisation qu'on a pu faire de caméras d'action dans les domaines de la danse et de la performance présente une autre facette de ce débat, soit en délaissant l'opposition binaire entre performance éphémère et représentation cinématographique. Ce que nous montre une production comme *Lodela* (Philippe Baylaucq, 1996) – qui a couramment recours à des caméras de type Paluche fixées à différents endroits sur les corps de ses danseurs –, c'est qu'il peut exister d'autres formes de performances et de représentations. L'usage d'une caméra miniature portable dans ce film chorégraphique introduit effectivement la possibilité d'une performance entièrement redevable à la transformation qu'opère la captation cinématographique de la gestuelle propre au corps performatif. Dans *Lodela*, la Paluche est une caméra d'action, puisqu'on l'utilise pour produire des images dont le référent s'avère être le corps derrière la caméra plutôt que ce qui se produit devant l'objectif. En réalité, quand la caméra est montée sur un fragment du corps (main, jambe, tête, torse, etc.), les mouvements du corps entier sont perçus depuis ce point de vue unique qui en transforme l'apparence; ils deviennent étranges. L'image créée par cette caméra d'action n'est ni tout à fait celle vue «à la première personne» par le corps dansant ni celle qu'aurait vue le public lors d'une prestation^[2].



Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Capture d'écran de *Lodela*. [Voir la fiche](#).

Cette utilisation particulière d'une caméra embarquée met en lumière l'une des limites de cette idée d'utiliser la caméra d'action pour capter des images à notre place, comme certains l'on déjà dit de la GoPro et d'autres caméras embarquées^[3]. Les résultats hyperboliques de *Lodela* montrent de fait qu'une caméra harnachée au corps et à ses différentes extrémités peut produire des images difficilement reconnaissables comme des représentations de la vue ou de l'expérience du filmeur. Pareillement, la caméra d'action qu'un amateur aurait simplement fixée à son torse ou sur une tige pour capter une expérience touristique quelconque pourrait au contraire produire des images qui ne traduisent pas clairement ou adéquatement ce qu'il aura vécu. La caméra d'action étant une caméra qui s'utilise le plus souvent avec le corps et non l'œil, l'image qu'elle génère ne sera pas celle qu'aurait vue l'œil du filmeur. C'est plutôt le point de vue du corps en action que la caméra d'action saura capter.



Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Capture d'écran de *Lodela*. [Voir la fiche](#).

L'écart qui se creuse entre la vision du filmeur et celle de l'appareil qui aura capté une vue somatique et fragmentaire est par moments problématique lorsqu'il s'impose dans les usages amateurs de la caméra d'action à des fins de documentation, mais il peut aussi bien être exploité et réinvesti dans la production d'effets particuliers dans le cadre d'œuvres artistiques. Pour qualifier l'effet particulier qui résulte d'une médiation du corps performatif par la médiatisation d'une caméra embarquée, Charlotte Dronier développe l'idée d'une « étrangeté *ontophanique* » – adaptation du terme proposé par Stéphane Vial – pour décrire les conditions (techniques notamment) de l'apparition du sujet performateur^[4]. Les images de *Lodela* produites par des caméras portées sur différentes parties du corps participent effectivement à cette étrangeté du corps ultimement reconstitué par la représentation. Bien qu'elle se réfère d'abord et avant tout au corps qui la porte, la caméra d'action ne nous garantit pas toujours la cohérence du corps en question.

-
- [1] «Performance's only life is in the present. Performance cannot be saved, recorded, documented, or otherwise participate in the circulation of representations of representations: once it does so, it becomes something other than performance... Performance occurs over a time which will not be repeated.» Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance* (Londres : Routledge, 1993), 146. Les italiques sont dans le texte original.
 - [2] Charlotte Dronier et Philippe Bédard, « Faire corps avec la caméra : expérimentations esthétiques et phénoménologie alternative du mouvement chorégraphique », dans *Un cinéma en mouvement : Portabilité des appareils et formes filmiques*, dir. Richard Bégin, Thomas Carrier-Lafleur, Gilles Mouëllic, Benoît Turquety et Caroline Zéau (Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2022), 159-182.
 - [3] Nick Paumgarten, « We Are a Camera: Experience and Memory in the Age of GoPro », *The New Yorker*, 22 septembre 2014, 44-52.
 - [4] Dronier et Bédard, « Faire corps avec la caméra ».

Dance and Performance

by Philippe Bédard

Translation: Timothy Barnard

The distinction commonly made between cinema and the performing arts is that the latter are ephemeral and characterized by the ontological impossibility of representing them outside of their live and in-person experience. On this topic, Peggy Phelan writes that

Performance's only life is in the present. Performance cannot be saved, recorded, documented, or otherwise participate in the circulation of representations of representations: once it does so, it becomes something other than performance... Performance occurs over a time which will not be repeated.^[1]

A recording of a performance will thus never be comparable to the original. The use to which action cameras have been put, however, has introduced another aspect to the debate, by dropping the binary opposition between ephemeral performance and cinematic representation. What we see in a film such as *Lodela* (Philippe Baylaucq, 1996) – which frequently employs Paluche cameras attached to different parts of the dancers' bodies – is that other forms of performances and representations can exist. Indeed, the use of a portable miniature camera in this choreographic film introduces the possibility of a performance entirely made possible by the transformation of it carried out by its cinematic recording of the gestures specific to the performing body. In *Lodela*, the Paluche is an action camera, because it is used to produce images whose referent turns out to be the body behind the camera rather than what is taking place in front of it. In reality, when the camera is attached to a part of the body (the hand, leg, arm, head, torso, etc.), the movements of the entire body are perceived from this unique point of view, transforming their appearance in accordance. They become strange. The image created by this action camera is neither entirely that seen “in the first person” by the dancing body, nor that which would have been seen by the audience of a performance.^[2]



A video clip is available [online](#).

Screenshot from *Lodela*. [See database entry](#).

This particular use of an embedded camera highlights one of the limitations of this idea of using the action camera to capture images in our stead, as some have written of the GoPro and other such wearable cameras.^[3] The hyperbolic results of *Lodela* show in fact that a camera harnessed to the body and to its various extremities can produce images which are hard to see as representations of the filmer's view or experience. Similarly, the action camera that an amateur simply attaches to their torso or on a stick to capture a given experience can on the contrary produce images which do not clearly or adequately convey what they experienced. Because the action camera is a camera most often used with the body and not the eye, the image that it generates is not that which the filmer's eye would have seen. What the action camera can capture, rather, is the point of view of the body in action.



Screenshot from *Lodela*. [See database entry.](#)

A video clip is available [online](#).

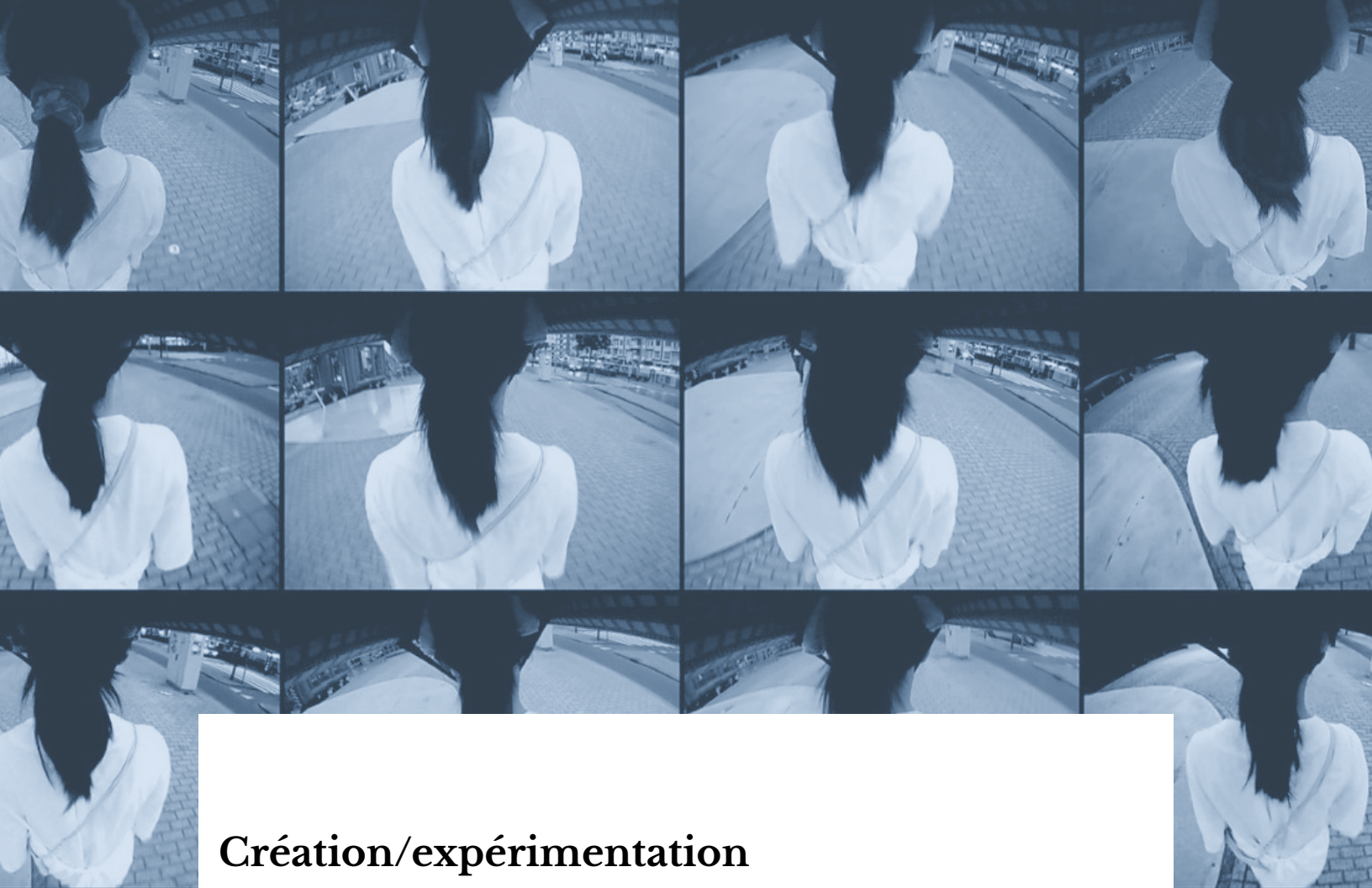
The difference between the filmer's view and the somatic and fragmentary view of the action camera can be problematic when it becomes a part of the way amateurs try to document a given experience, but it can also be taken advantage of and reinvested in the production of particular effects in artistic works. To identify the particular effect resulting from the mediation of a performing body by an embedded camera, Charlotte Dronier has developed the idea of an "ontophanic strangeness" – an adaptation of the term proposed by Stéphane Vial – to describe the conditions (the technical conditions in particular) under which the performing subject appears.^[4] The images in *Lodela* produced by cameras worn on different parts of the body contribute to this defamiliarization of the body which is ultimately recreated by the representation. While it refers to the body behind the camera, the action camera does not always produce a body that is legible as such.

[1] Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance* (London: Routledge, 1993), 146. Emphasis in the original.

[2] Charlotte Dronier and Philippe Bédard, "Faire corps avec la caméra: expérimentations esthétiques et phénoménologie alternative du mouvement chorégraphique," in *Un cinéma en mouvement: Portabilité des appareils et formes filmiques*, eds. Richard Bégin, Thomas Carrier-Lafleur and Gilles Mouëllic (Montréal: Presses de l'Université de Montréal, 2022), 159-182.

[3] Nick Paumgarten, "We Are a Camera: Experience and Memory in the Age of GoPro," *The New Yorker*, 22 September 2014, 44-52.

[4] Dronier and Bédard, "Faire corps avec la caméra."



Création/expérimentation

Experimentation

Création/expérimentation

par Philippe Bédard

Arts performatifs et cinéma expérimental se croisent dans l'utilisation de caméras portables, miniatures ou amateurs, notamment en ce qui a trait aux caméras 16 mm prisées pendant un temps par Jonas Mekas et ses contemporains, mais aussi aux caméras vidéo qu'ont adoptées les artistes des années 1970 et 1980. On remarque également, en revisitant ces pratiques du point de vue des usages contemporains des caméras d'action, que ces domaines touchent aussi déjà à des préoccupations qu'on rencontre notamment dans le contexte des images de soi, et plus largement de la production amateur. Plus particulièrement, l'utilisation de caméras d'action telle la GoPro participe d'un souci – voire d'une obsession – pour la documentation exacerbée des expériences de la vie courante, une pratique qui va en augmentant depuis plusieurs années. Or, les pratiques vidéo expérimentales allaient déjà en ce sens, comme le laisse entendre Rosalind Krauss dans son étude de l'œuvre *Centers* de Vito Acconci (1971), où la caméra sert à documenter le geste de l'artiste qui pointe du doigt le centre du cadre pendant l'entièreté de l'enregistrement^[1].

Adjungierte Dislokationen

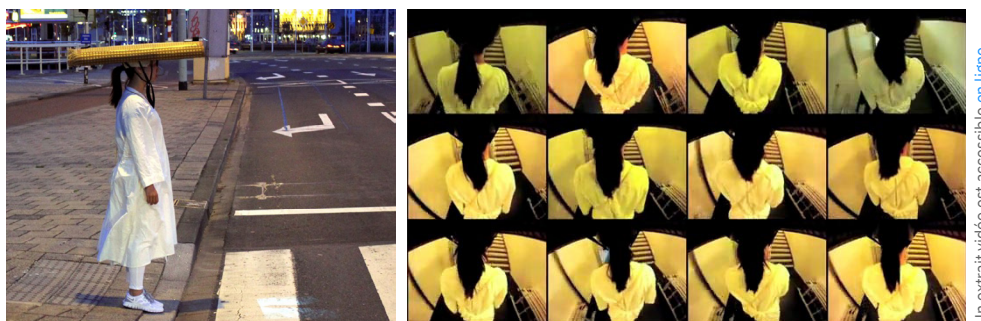
Adjungierte Dislokationen de Valie Export (1973) fait partie d'une série d'exemples où l'on a fixé l'appareil de prise de vues au torse du filmeur afin de produire des relations corps-espace inhabituelles^[2]. Dans cette œuvre, le corps devient une interface invisible entre deux visions de l'espace, alors qu'Export porte sur elle une paire de caméras Super 8 placées de part et d'autre de son corps (sur son torse et son dos). Indissociables du corps depuis lequel elles sont prises, les images d'*Adjungierte Dislokationen* exposent néanmoins l'invisibilité du corps qui n'existe que dans l'interstice entre les deux images. Du moins, ce serait le cas si l'installation de cette



Valie Export, *Adjungierte Dislokationen I + II*, 1973.
Photo: H. Hendrich/Valie Export. [Voir la fiche.](#)

œuvre ne juxtaposait pas aux écrans des caméras 1 et 2 un troisième écran présentant une séquence 16 mm qui vient documenter les gestes du corps à l'origine des effets qu'on perçoit sur les moniteurs 1 et 2. Or, cette image externe vient précisément accentuer l'absence du corps, qu'on remarque par ailleurs au sein des images produites par ce même corps appareillé d'une caméra d'action.

Le bouleversement du rapport corps-espace est au cœur d'autres expérimentations avec la caméra d'action. Dans *Wearable Urban Routine* (2011), l'artiste Xiaowen Zhu se sert notamment d'une GoPro afin de capter son pèlerinage quotidien à travers Rotterdam sur une période de deux semaines. Prise depuis une perspective exo-centrique^[3] – la caméra est fixée au corps qui la porte et qu'elle filme également –, l'image a pour effet de représenter le corps comme étant immobilisé au centre d'un espace qui gravite maintenant autour de lui. Cette image particulière (voire déstabilisante) vient accentuer, par un effet d'exagération, la centralité du corps – et avec lui, l'individu – dans les pratiques visuelles contemporaines. L'aspect critique de cette œuvre vient notamment du fait que le dispositif porté par l'artiste lors de sa performance comprenait également un projecteur miniature qui projetait devant elle l'image du trajet du jour précédent, une représentation d'elle-même à laquelle l'artiste devait tenter de se soumettre.



Le dispositif technique utilisé par Zhu Xiaowen pour la production de *Wearable Urban Routine*, composé d'une caméra d'action posée à l'arrière du chapeau et d'un projecteur placé à l'autre extrémité qui projette au sol l'image captée la veille. Un assemblage vidéo des 12 séquences produites au long des deux semaines de performance a aussi été créé. [Voir la fiche](#).

Dans leurs détournements des visées prescrites des caméras d'action, *Adjungierte Dislokationen* et *Wearable Urban Routine* nous amènent à repenser les usages de ce genre d'appareil dans la vie courante. Qui plus est, en nous intéressant au corps qui porte la caméra plutôt qu'à ce que l'image nous donne à voir, nous pouvons apprécier le bouleversement des relations corps-espace que ces exemples mettent en scène.

[1] Rosalind Krauss, «Video: The Aesthetics of Narcissism», *October* 1 (printemps 1976): 50-64. Philippe Bédard, «Un regard hors de soi: étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma» (thèse de doctorat, Université de Montréal, 2020), <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/25576>. Marina Merlo, «Le narcissisme du selfie: esthétique et pratique de la subjectivité contemporaine» (thèse de doctorat, Université de Montréal, 2017), <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/20765>.

[2] Philippe Bédard, «Un regard hors de soi».

[3] Philippe Bédard, «L'espace exo-centrique au cinéma», *Écranosphère* (2020): 7-23, www.ecranosphere.ca/article.php?id=81. Philippe Bédard, «Un regard hors de soi».

Experimentation

by Philippe Bédard

Translation: Timothy Barnard

The performing arts and experimental cinema meet in their common use of portable, miniature or amateur cameras, particularly in the case of the 16 mm cameras favoured by Jonas Mekas and his contemporaries, but also in the case of the video cameras adopted by artists in the 1970s and 80s. In revisiting these practices from the point of view of present-day uses of action cameras, we can see in addition that these fields also already meet in the concerns we see expressed in them, particularly in the case of images of oneself, and more broadly still in amateur practises. In particular, the use of action cameras such as the GoPro is part of a concern – one might even say an obsession – to document to an extreme degree the experiences of everyday life. This practice has become even more common in recent years. But experimental video practises were already headed in this direction, as Rosalind Krauss suggests in her study of Vito Acconci's video *Centers* (1971), in which the camera is used to document the artist pointing at the centre of the frame with his finger throughout the entire recording.^[1]

Adjungierte Dislokationen

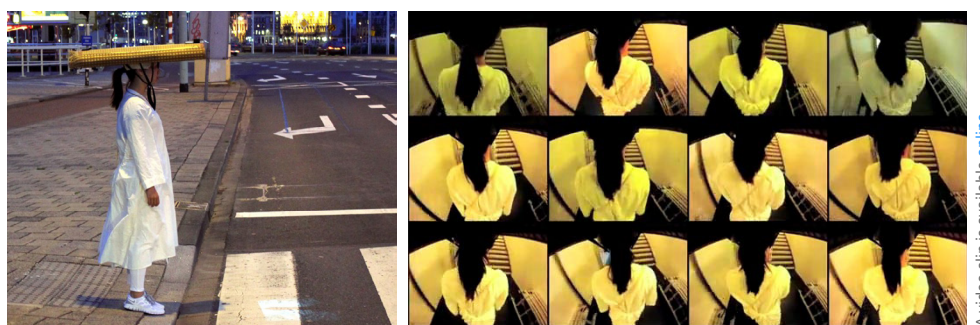
Adjungierte Dislokationen by Valie Export (1973) is one of a series of examples in which the camera was attached to the filmer's torso to create unusual body-space relations.^[2] In this work, the body becomes an invisible interface between two views of space, as Export wears a pair of Super 8 cameras on her body (on her torso and her back). The images in *Adjungierte Dislokationen*, inseparable from the body from which they are taken, nevertheless reveal the invisibility of the body, which exists only in the interstice between the two images. At least that would be the case of the installation of this work did not juxtapose with the screens of the first and second cameras a third screen showing a 16 mm film sequence documenting the gestures



Valie Export, *Adjugated Dislocations I + II*, 1973.
Photo: H. Hendrich/Valie Export. [See database entry.](#)

of the body behind the effects we see on the first and second monitors. But this external image serves, precisely, to accentuate the absence of the body, something we observe, moreover, in the images produced by this same body and the action camera it wore while filming.

The disruption of body-space relations is at the heart of other experiments with the action camera. In *Wearable Urban Routine* (2011), the artist Xiaowen Zhu uses a GoPro to capture her daily pilgrimage across Rotterdam over a two-week period. Taken from an exo-centric perspective^[3] – the camera is attached to the body carrying it and which it also films – the image's effect is to depict the body as being immobilized in the centre of a space which now gravitates around it. Through exaggeration, this peculiar (or even destabilizing) image accentuates the centrality of the body – and with it, the individual – in contemporary visual practices. The work's critical quality comes in particular from the fact that the apparatus worn by the artist during her performance also includes a miniature projector which projects before her the image of the route she took the day before, a representation of herself to which she must attempt to conform.



The apparatus constructed by Xiaowen Zhu for *Wearable Urban Routine*, composed of an action camera attached at the back of the headpiece and a projector placed at the other end which projects at the artist's feet images of the previous day's pilgrimage. A video juxtaposing the twelve video sequences produced over the two weeks of the performance was also created. [See database entry.](#)

In their uses of action cameras in ways other than those prescribed, *Adjungierte Dislokationen* and *Wearable Urban Routine* make us rethink how this kind of device is used in everyday life. Furthermore, by considering the body wearing the camera rather what the image represents, we become privy to this disruption of habitual body-space relations.

-
- [1] Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism," *October* 1 (Spring 1976): 50-64. Philippe Bédard, "Un regard hors de soi: étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma" (PhD diss., Université de Montréal, 2020), <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/25576>. Marina Merlo, "Le narcissisme du selfie: esthétique et pratique de la subjectivité contemporaine" (PhD diss., Université de Montréal, 2017), <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/20765>.
 - [2] Philippe Bédard, "Un regard hors de soi."
 - [3] Philippe Bédard, "L'espace exo-centrique au cinéma," *Écranosphère* (2020): 7-23, www.ecranosphere.ca/article.php?id=81. Philippe Bédard, "Un regard hors de soi."



Cinéma documentaire et narratif

Narrative and Documentary Cinema

Cinéma documentaire et narratif

par Philippe Bédard

Documentaire

Si l'expression « caméra d'action » (de l'anglais *action cam*) désigne une catégorie de caméras miniatures, portables et robustes initialement pensées pour être utilisées dans le cadre de sports extrêmes, nombre d'amateurs se les sont appropriées pour capter des images de la vie courante. Ainsi, la notion de caméra d'action s'est vue détournée de sorte à représenter un ensemble d'appareils servant à capter des images « en action », qu'elles soient sportives ou non, et ce, typiquement de manière moins intrusive qu'une caméra ou un appareil photo professionnels. Pareillement, ces caméras miniatures ont aussi été adoptées par l'industrie cinématographique, tantôt pour reproduire les images que l'expression « *action cam* » évoque généralement (celles propres aux vidéos de sports extrêmes pour lesquelles la GoPro est reconnue), tantôt pour compléter leur boîte à outils de production.

Bien que la GoPro ait parfois été utilisée comme appareil sacrificiel – servant à capter des images dans des contextes dangereux ou dans des endroits trop restreints pour placer un appareil plus volumineux –, la catégorie des caméras d'action nous invite à penser plus particulièrement les rapports corps-caméra-espace en jeu dans le processus de prise de vues, de même que l'effet de cette symbiose entre l'appareil de prise de vues et le corps en action. En ce sens, penser les usages de ces caméras dans des productions cinématographiques revient à penser au rôle du corps qui se cache derrière la production de l'image. C'est d'ailleurs ce qu'implique la notion d'« image somatique » proposée par Richard Bégin^[1], laquelle met l'accent sur la possibilité de sentir dans l'image la présence du corps qui manipule la caméra.

Caméra d'action et image somatique vont main dans la main, puisque la première désigne un type de caméra conçu pour capter les expériences d'un corps en action et que la seconde concerne les aspects d'une image qui nous révèlent quelque chose du corps à l'origine du mouvement. Les deux se rencontrent également dans des œuvres qui dépassent les limites de ce que l'expression « caméra d'action » désignait initialement (sports extrêmes, usages amateurs au quotidien), notamment dans quelques œuvres documentaires où le rôle du filmeur est aussi central que ce qui est filmé, voire plus important dans certains cas. C'est le cas dans des films tels *Les glaneurs et la glaneuse* d'Agnès Varda (2000) et *Walden* de Jonas Mekas (1968). Johan van der Keuken constitue ici une référence, lui qui rejetait les fondements du documentaire classique et disait de sa pratique que ce « qu'on documente au fond, c'est une présence physique, non seulement celle de l'autre, mais la [s]ienne propre^[2] ».

Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).



Capture d'écran de *Les glaneurs et la glaneuse*.
[Voir la fiche](#).

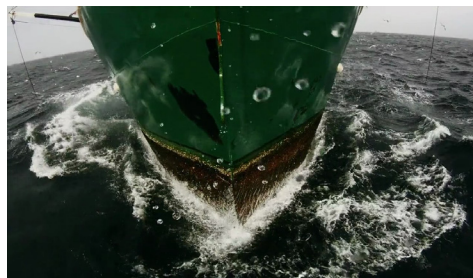
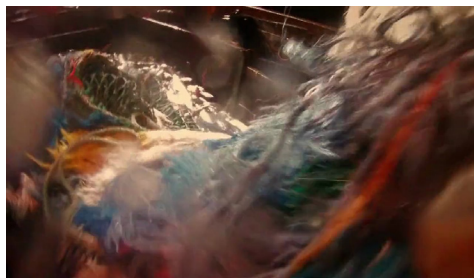


Capture d'écran de *Walden*.
[Voir la fiche](#).

Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Cela s'accorde avec l'idée qui semble sous-tendre les usages contemporains de la caméra d'action : l'image est le document audiovisuel de la présence du filmeur à un moment donné. Les qualités somatiques inscrites à même l'image nous poussent à voir au-delà de ce qui est représenté à l'écran pour penser d'abord et avant tout aux conditions physiques desquelles dépend la capture de l'image aux mains du filmeur. La « caméra d'action » est donc aussi celle qui sert à produire des « images somatiques », pour autant que l'on interprète l'un et l'autre de ces termes à la lumière du glissement référentiel qui nous pousse à penser au corps qui porte la caméra plutôt qu'à ce qui est représenté dans l'image.

Or, à voir certaines images qui sont produites par une proximité accrue au corps, comme c'est parfois le cas dans *Leviathan* (Véréna Paravel et Lucien Castaing-Taylor, 2012), la notion d'image somatique nous invite plutôt à voir les limites de ce qu'une image peut nous dire du corps qui en est la source. Dans ce film parfois décrit comme un documentaire portant sur la pêche industrielle dans la région de la Nouvelle-Angleterre, les cinéastes ne font pas appel aux stratégies typiques des formes documentaires les plus courantes. Paravel et Castaing-Taylor ont plutôt choisi de fixer des caméras GoPro à plusieurs endroits sur le navire, incluant sur le mât, au bout de perches, dans les bassins de poissons, mais aussi sur le corps des pêcheurs.



Des extraits vidéo sont consultables [en ligne](#).

Captures d'écran de *Leviathan*. [Voir la fiche](#).

Cela produit des images qui portent en elles la trace d'une expérience physique bien particulière, marquée par la proximité, voire même par une intimité. Plutôt que d'offrir une perspective macro sur le sujet documenté, *Leviathan* nous amène au plus près de l'action, et même trop près par moments. Faute de contexte, il est parfois difficile de savoir interpréter ce qui nous est montré à l'écran. Cela n'enlève toutefois rien à l'authenticité des images, qui témoignent d'une conjoncture bien particulière, propre au corps qui l'a vécue.

Cinéma narratif

Hardcore Henry

Du côté du cinéma narratif, on retrouve aussi plusieurs cas où une caméra fixée au corps a produit des effets particuliers sur les rapports corps-espace usuels. Mentionnons notamment *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2015), dont l'utilisation d'une GoPro pour capter les méandres d'un cascadeur de son propre point de vue s'aligne parfaitement avec les usages couramment faits de cette caméra dans le domaine sportif, notamment dans ce sport urbain appelé « parkour ». Aventure rocambolesque d'un homme reconstruit en cyborg après un grave accident et qui doit aussitôt partir à la rescousse de son épouse qu'on vient d'enlever, cette production indépendante russe est filmée entièrement à l'aide d'une caméra d'action harnachée au crâne de l'acteur principal. Une ou parfois deux GoPro étaient fixées devant le visage du cascadeur, au niveau du menton pour mieux cadrer les mains qui sont essentiellement les seules parties de son corps données à voir, puisque c'est de son point de vue seul que nous est racontée l'histoire.



Paire de caméras d'action GoPro utilisée pour tourner *Hardcore Henry*. [Voir la fiche](#).



Capture d'écran de *Hardcore Henry*. [Voir la fiche](#).

Un extrait vidéo est consultable [en ligne](#).

Le film rappelle ainsi d'autres expériences cinématographiques avec les points de vue à la première personne, dont le très critiqué *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), auquel on a souvent reproché d'aliéner les spectateurs à qui l'on imposait la perspective trop limitée d'un seul personnage dans l'histoire. Outre les limitations du récit qui l'animent, *Hardcore Henry* demeure un cas exemplaire pour l'étude de la caméra d'action, puisque le film nous pousse à penser d'abord et avant tout au corps derrière la caméra.

Worm

L'opposition faite dans la section précédente entre *Adjungierte Dislokationen* et *Wearable Urban Routine* trouve son reflet dans celle qu'il est possible de faire entre *Hardcore Henry* et un autre film entièrement tourné à l'aide d'une caméra GoPro, soit *Worm* (Andrew Bowser, 2013). Tout comme dans les œuvres expérimentales discutées préalablement, on retrouve ici une opposition entre perspectives à la première personne et à la troisième personne (pour emprunter des termes vidéoludiques), ou bien entre points de vue égocentrique et exo-centrique (pour employer les termes proposés dans d'autres publications^[3]). Comme *Hardcore Henry*, *Worm* est aussi une histoire de poursuite où le protagoniste éponyme, Jason «Worm» Truitt, doit fuir les forces de l'ordre alors qu'il cherche à prouver son innocence dans un cas de double homicide dans une petite ville du Sud américain.



Un extrait vidéo est accessible [en ligne](#).

Capture d'écran de *Worm*. [Voir la fiche](#).

Andrew Bowser – qui a écrit, réalisé et joué le rôle principal du film – portait un harnais au torse qui tenait une caméra GoPro HERO2 à quelque 40 cm devant son visage pour l'entièreté du film. Comme dans *Wearable Urban Routine*, cette étrange position de la caméra – un point de vue exo-centrique – produit une image dans laquelle le corps qui porte la caméra est immobilisé au centre de l'écran, peu importe ses mouvements lors du tournage. Contrairement à l'œuvre de Xiaowen Zhu, qui utilise une perspective semblable, mais depuis l'arrière, la position frontale de la caméra d'action dans *Worm* est plus désorientante encore, puisqu'on ne voit que le visage du protagoniste figé au centre du cadre et le monde qui se déplace autour et derrière lui.



Andrew Bowser portant une GoPro HERO2 sur son torse lors du tournage de *Worm*. [Voir la fiche](#).

Dans son utilisation de la GoPro en mode exo-centrique – la caméra est fixée au corps qui la porte et retournée vers ce dernier, qu'elle filme également –, *Worm* s'aligne sur les usages populaires des caméras d'action, dont ceux qui prévalent dans le contexte de pratiques sportives. Dans ce cas d'usage, on valorise l'aspect spectaculaire des images elles-mêmes autant, et parfois même plus, que les actions qu'elles représentent. En ce sens, force est d'admettre que la caméra d'action sert à produire des effets visuels inusités qui affectent la relation entre le corps et l'espace, appuyant ainsi le caractère époustoufflant des actions que performe le corps du filmeur.

-
- [1] Richard Bégin, « Perdre le nord, l'image au corps. Vers une ethnologie ordinaire », dans *Les récits visuels de soi. Mises en récit artistiques et nouvelles scénographies de l'intime*, dir. Magali Uhl (Paris : Presses universitaires de Paris Ouest, 2015), 97-108. Richard Bégin, « Moi, mon corps et ma GoPro », dans *Gestes filmés, gestes filmiques*, dir. Christa Blümlinger et Mathias Lavin (Milan : Mimesis, 2018), 325-340.
 - [2] Johan van der Keuken, « Le comment du monde », *Cahiers du Cinéma*, n° 465 (mars 1993) : 78-81. François Niney, « Being There », *Cahiers du Cinéma*, n° 465 (mars 1993) : 77.
 - [3] Philippe Bédard, « Un regard hors de soi : étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma » (thèse de doctorat, Université de Montréal, 2020), 5, <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/25576>. Philippe Bédard, « Going Beyond the Human Perspective: GoPro Cameras and (Non)Anthropocentric Ways of Seeing », dans *Versatile Camcorders: Looking at the GoPro Movement*, dir. Winfried Gerling et Florian Krautkrämer (Berlin : Kadmos, 2021), 45-61. Philippe Bédard, « L'espace exo-centrique au cinéma », *Écranosphère* (2020) : 7-23, www.ecranosphere.ca/article.php?id=81.

Documentary and Narrative Cinema

by Philippe Bédard

Translation: Timothy Barnard

Documentary Cinema

While the expression “action cam” describes a category of miniature, portable and robust cameras designed to be used in extreme sports, many amateurs have taken them up to record images of everyday life. In this way, the notion of the action camera has been inflected in such a way as to stand for a range of devices used to capture images “in action,” sports-related or not, in a manner typically less intrusive than a professional stills or motion picture camera. Similarly, these miniature cameras have also been adopted by the film industry, at times to produce images which the expression “action cam” generally suggests (those in the extreme sports videos for which the GoPro is well known) and at other times to round out their kit of production tools.

Although the GoPro has sometimes been used as a sacrificial device, being used to capture images in dangerous situations or in places too small for a larger camera to be placed, the action camera category invites us to think more particularly about the body-camera-space relations at work in the shooting process, as well as the effect of this symbiosis between the camera and the body in action. In this sense, thinking about the uses of these cameras in film productions is a way of thinking about the role of the body concealed behind the production of the image. This is precisely what Richard Bégin proposes with the notion of “somatic images,”^[1] a concept which emphasizes the possibility of sensing in the image the presence of the body handling the camera.

The action camera and the somatic image go hand in hand, because the former describes a kind of video camera designed to capture the experiences of a body in action and the latter concerns the qualities of an image which shows us something about the body at the source of the movement. The two also meet in works which go beyond the boundaries of what the expression “action camera” initially designated (extreme sports, everyday amateur uses), particularly in a few documentaries in which the filmer’s role is as central as what is being filmed, and even more important in some cases. Such is the case in films such as Agnès Varda’s *The Gleaners and I* (2000) and Jonas Mekas’ *Walden* (1968). Here, Johan van der Keuken is a model, as he rejected the fundamentals of the classical documentary and said of his work that “what one documents in the end is a physical presence: not only that of the other, but one’s own.”^[2]

This is in keeping with the idea which appears to underlie contemporary uses of the action camera: the image is the audiovisual document of the filmer’s presence at a given moment. The somatic qualities inscribed in the image force us to see beyond what is shown on screen to think, first and foremost, of the physical conditions on which capturing the image by the filmer



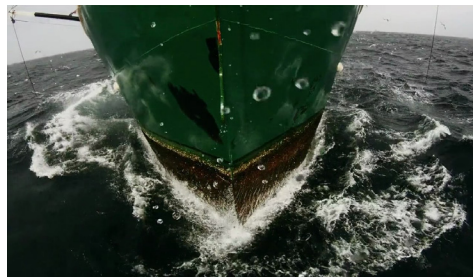
Screenshot from *The Gleaners and I*.
[See database entry.](#)



Screenshot from *Walden*.
[See database entry.](#)

depends. The “action camera” is thus also a camera which serves to produce “somatic images,” inasmuch as we interpret each of these expressions in light of the referential shift which makes us think about the body carrying the camera rather than about what is depicted in the image.

In the case of certain images produced by a very close proximity to the body, as often occurs in *Leviathan* (V  rina Paravel and Lucien Castaing-Taylor, 2012), the concept of somatic image invites us to see instead the limits of what an image can tell us about the body at its source. In this film, sometimes described as a documentary on industrial fishing in New England, the filmmakers do not resort to the typical strategies of the most common forms of documentary. Paravel and Castaing-Taylor chose instead to mount GoPro cameras at various spots on the ship, including the mast, at the end of rods and in tubs of fish, but also on the fishermen’s bodies.



Screenshots from *Leviathan*. [See database entry.](#)

This produces images which bear the mark of a very strange physical experience marked by proximity – perhaps even intimacy. Rather than providing a macro perspective on the topic being documented, *Leviathan* brings us right up close to the action – and even too close at times. In the absence of context, it is sometimes difficult to know how to interpret what we are shown on screen. This, however, takes away none of the authenticity of the images, which document a very particular conjuncture specific to the body which experienced it.

Narrative Cinema

Hardcore Henry

In the case of narrative cinema, we also find countless cases of a camera being attached to the human body to produce unusual effects on body-space relations. Think of *Hardcore Henry*

(Ilya Naishuller, 2015), whose use of a GoPro to capture the meanderings of a stuntman from his own point of view is perfectly in keeping with current uses of this camera in the sports field, in particular in the urban sport known as parkour. An over-the-top adventure of a man rebuilt as a cyborg after a serious accident who sets out to save his kidnapped wife, this independent Russian production was shot entirely with an action cam strapped to the head of the lead actor. One or sometimes two GoPro cameras were placed in front of the stuntman's face at chin level in order to better frame his hands, which are essentially the only parts of his body shown, since the story unfolds entirely from his own point of view.



Pair of GoPro action cameras used to film *Hardcore Henry*. [See database entry.](#)



Screenshot from *Hardcore Henry*. [See database entry.](#)

A video clip is available [online](#).

The film is reminiscent of other cinematic experiments with first-person point of view filming, including the much-criticized *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), which has often been reproached for alienating viewers by limiting them to the perspective of a single character in the story. Setting aside the contrived plot that drives the film forward, *Hardcore Henry* remains a key example in the study of the action camera, as it is all about turning our attention to the body behind the camera.

Worm

The contrast set out in the previous section between *Adjungierte Dislokationen* and *Wearable Urban Routine* is reflected in the contrast one can draw between *Hardcore Henry* and another film shot entirely with a GoPro, *Worm* (Andrew Bowser, 2013). Just like these aforementioned experimental works, here we find contrasting first-person and third-person views (to borrow expressions from video games), or between egocentric and exo-centric points of view (to employ the terms proposed in other published works).^[3] Just like *Hardcore Harry*, *Worm* is also a chase story in which the eponymous protagonist, Jason “Worm” Truitt, must flee the law as he tries to prove his innocence in a case of double homicide in a small town in the American South.

Andrew Bowser – who wrote, directed and played the lead role in the film – wore a harness around his torso which held a GoPro HERO2 camera pointing at him from some 40 cm in front of his face throughout the film's 90-minute run-time. As in *Wearable Urban Routine*, this strange camera position – an exo-centric point of view – produces an image in which the body wearing the camera is immobilized in the centre of the frame, regardless of its movements during the shooting. Unlike Xiaowen Zhu's use of a rear-mounted camera, the frontal position of the action camera in *Worm* is even more disorienting, because we see only the protagonist's face fixed in the centre of the frame as the world moves around and behind him.



A video clip is available [online](#).

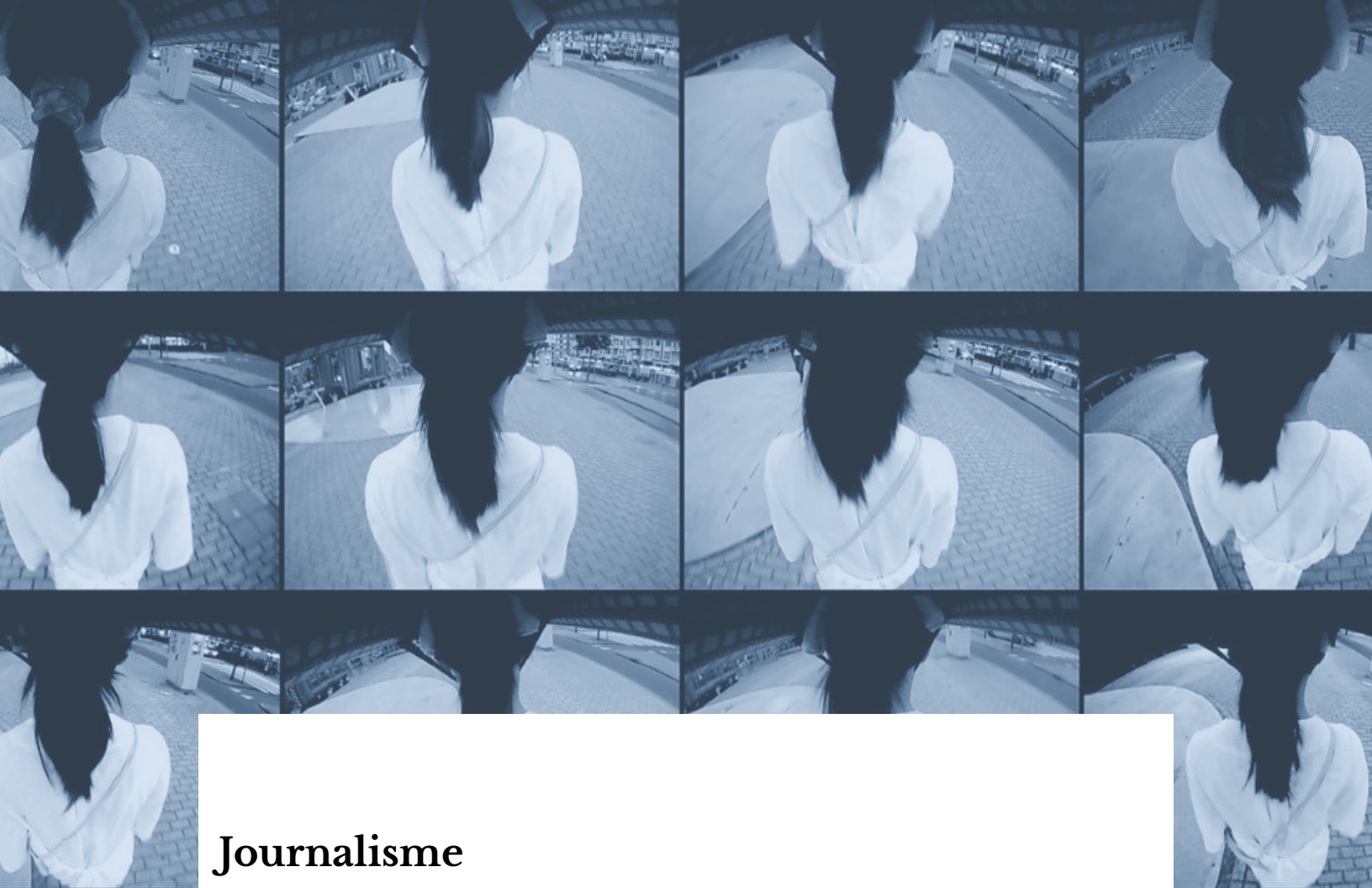
Screenshot from *Worm*. [See database entry](#).



Writer-director-actor Andrew Bowser wearing a GoPro HERO 2 on a chest-mounted apparatus while filming *Worm*. [See database entry](#).

In its use of the GoPro in an exo-centric manner – the camera is attached to the body wearing it and is pointed back at this body, which it also films – *Worm* is in keeping with popular uses of action cameras, including those prevalent in sporting activities. In this type of use, the spectacular quality of the images is valued as much and sometimes more than the actions they depict. In this sense, we must acknowledge that the action camera can be used to produce unusual visual effects which affect the habitual relation between body and space, adding to the breathtaking nature of the actions performed by the filmer’s body.

-
- [1] Richard Bégin, “Perdre le nord, l’image au corps. Vers une ethnologie ordinaire,” in *Les récits visuels de soi. Mises en récit artistiques et nouvelles scénographies de l’intime*, ed. Magali Uhl (Paris: Presses universitaires de Paris Ouest, 2015), 97-10. Richard Bégin, “Gopro: Augmented Bodies, Somatic Images,” in *Screens: From Materiality to Spectatorship. A Historical and Theoretical Reassessment*, eds. Dominique Chateau and José Moure (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), 107-115.
 - [2] Johan van der Keuken, “Le comment du monde,” *Cahiers du Cinéma*, no. 465 (March 1993): 78-81. François Niney, “Being There,” *Cahiers du Cinéma*, no. 465 (March 1993): 77.
 - [3] Philippe Bédard, “Un regard hors de soi: étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l’histoire des techniques de prise de vues au cinéma” (PhD diss., Université de Montréal, 2020), 5, <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/25576>. Philippe Bédard, “Going Beyond the Human Perspective: GoPro Cameras and (Non) Anthropocentric Ways of Seeing,” in *Versatile Camcorders: Looking at the GoPro Movement*, eds. Winfried Gerling and Florian Krautkrämer (Berlin: Kadmos, 2021), 45-61. Philippe Bédard, “L’espace exo-centrique au cinéma,” *Écranosphère* (2020): 7-23, www.ecranosphere.ca/article.php?id=81.



Journalisme

Journalism

Journalisme

par Philippe Bédard

Bien que l'expression « caméra d'action » soit plus souvent une étiquette appliquée à un ensemble d'usages d'une caméra montée sur le corps du filmeur, le plus souvent dans le cadre de sports extrêmes, celle-ci peut aussi s'appliquer à différentes pratiques documentaires et, par extension, au cas du journalisme. Or, il en découle une tension entre l'objectivité qu'on souhaiterait toujours associer au documentaire et au reportage journalistique, d'une part, et la subjectivité inhérente à l'utilisation de caméras d'action par des individus amateurs, d'autre part. Parler de subjectivité revient simplement à reconnaître le caractère individuel de la vision du monde qui est représentée^[1], limitée à ce dont le sujet aura pu être le témoin à un instant donné. Dans le cas de la performance et même du documentaire, nous avons proposé que la proximité de la caméra d'action par rapport au corps du filmeur peut mener à des images qui excèdent la compréhension de l'œil humain, notamment quand l'image traduit directement des mouvements du corps distincts de ceux que l'œil aurait vus. Toutefois, l'image d'une caméra d'action prise dans le feu de l'action d'une catastrophe naturelle, d'un fait inusité, d'un mouvement de masse ou d'un conflit armé constitue tout de même la trace d'une expérience *authentique* qui mérite d'être considérée, et ce, même si elle peut paraître incompréhensible dans sa maladresse.

Pour Richard Bégin, des images captées par un amateur en lien avec un événement que ce dernier juge digne d'être documenté nous rapportent sa position d'acteur au sein de l'action. Cela ramène l'opposition toujours présente, en ce qui concerne la caméra d'action, entre les représentations produites par un observateur *externe* et celles provenant d'un acteur *interne*. L'authenticité du document produit dans le feu de l'action est donc valorisée parce qu'elle vient soit compléter les discours « officiels », soit les contredire en révélant une expérience véritable que les médias établis auraient oubliée ou encore souhaité taire. Les images que des caméras d'action nous ont rendues des mouvements populaires lors du Printemps arabe en 2010, des manifestations étudiantes de 2012 au Québec, des confrontations entre Gilets jaunes et forces de l'ordre françaises en 2018, ou encore des manifestations Black Lives Matter de l'été 2020 aux États-Unis viennent effectivement révéler une vision des choses telles que les avaient vécues des corps pris en plein cœur de l'action. Et si des images qui circulent relativement à ces événements nous en montrent parfois bien peu sur ce qui se déroulait dans l'ensemble, Bégin insiste sur le caractère sensible de l'expérience vécue qu'elles viennent traduire : « Ce que l'on perd en vision et en intelligibilité, on le gagne en perception et en sensibilité^[2] ».

L'opposition entre l'authenticité de la captation amateur, aussi maladroite fût-elle, et l'objectivité journalistique fait aussi écho à la confrontation entre les stratégies de surveillance des dispositifs étatiques et les tactiques et contre-mesures adoptées par les citoyens^[3]. C'est Steve Mann

qui, en réponse aux techniques de surveillance qui se répandent dans nos villes, a proposé la notion de «sousveillance», laquelle désigne les manières dont les citoyens peuvent renverser la hiérarchie imposée par les dispositifs de surveillance étatiques en adoptant eux aussi des moyens de rendre compte du fonctionnement de ces derniers. La sousveillance fait donc couramment usage des caméras d'action pour leur capacité à capter des images de manière continue, autonome et discrète. La sousveillance sous toutes ses formes – des caméras de téléphones portables aux caméras d'action traditionnelles (GoPro et cie), en passant par les caméras de sécurité personnelles – est d'ailleurs ce qui a permis de mettre en lumière l'ampleur des violences commises encore aujourd'hui par la police envers les personnes racisées.

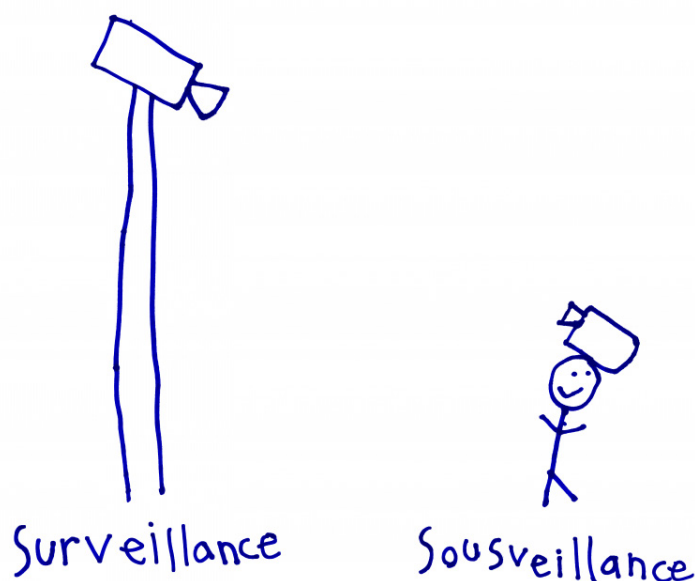


Schéma de la sousveillance dessiné par la fille de Steve Mann. [Voir la fiche.](#)

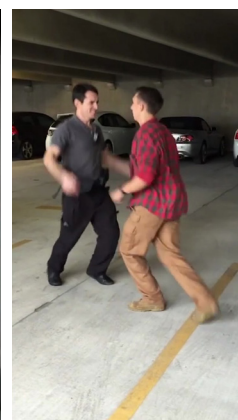
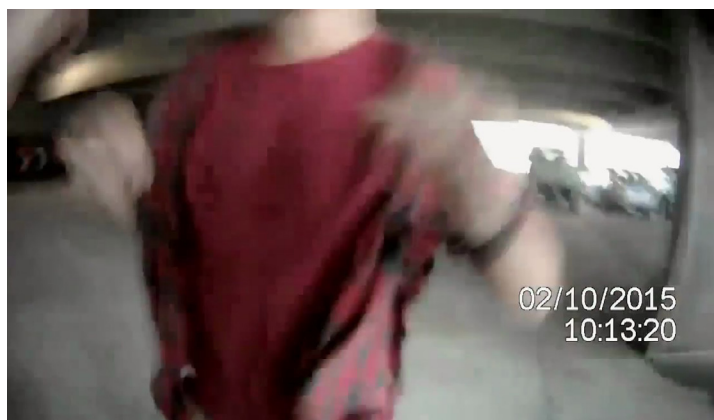
Body cams policières

Pour répondre à ces violences et rendre leurs comptes, les forces de l'ordre ont jugé bon se réapproprier ces tactiques de sousveillance en munissant leurs officiers de *body cams* (caméras embarquées sur le torse ou la tête des policiers). Ce renversement des tactiques citoyennes de sousveillance – reprises ici par les forces policières et réinvesties dans les dispositifs disciplinaires – cherche à instrumentaliser l'authenticité qu'on pense trop souvent inhérente aux images tirées de caméras d'action. C'est que l'image produite par le corps appareillé représente une expérience vécue par ce dernier, mais celle-ci peut encore être trafiquée ou simplement sujette à différentes interprétations. La vidéo d'une caméra d'action est en effet fragmentaire, comme l'illustre si bien *Adjungierte Dislokationen*. C'est d'ailleurs ce qu'écrit Caren Myers Morrison au sujet des usages policiers de la vidéo :

Nonobstant ses visées réalistes, tout enregistrement vidéo sera nécessairement fragmentaire. Quelle que soit la direction dans laquelle la caméra est pointée, elle aura pour effet d'«éliminer ce qui est au-dessus, en dessous, ou derrière la caméra». Celle-ci enregistrera une chose, mais pas une autre qui serait bloquée à la vue, ou bien trop loin, ou bien trop peu éclairée pour être visible. Il y a également des limites temporelles propres à la vidéo, qui manquera ce qui s'est passé avant que l'appareil n'ait

été ouvert, de même qu'après que l'enregistrement s'est terminé. Puisqu'elle ne peut montrer que des fragments de ce qui se passe, la vidéo peut facilement mener à des erreurs d'interprétation^[4].

L'authenticité d'une image est aussi à la merci des communautés interprétatives au sein desquelles elle circulera, chacune étant caractérisée par certains biais qui en influenceront la réception. Myers Morrison évoque à ce sujet l'étude menée par Seth Stoughton sur l'interprétation des types d'images utilisés par la police. Dans une vidéo en particulier, l'image produite par une *body cam* nous montre un homme vêtu de rouge qui gesticule de manière frénétique devant le corps du filmeur. Myers Morrison rapporte les résultats d'un sondage mené par le *New York Times* par rapport à ces images qui concluait qu'au moins 41 % des répondants qualifiaient les images de « plutôt menaçantes » et que jusqu'à 32 % d'entre eux les considéraient « très menaçantes^[5] ».



Des extraits vidéo sont accessibles [en ligne](#).

Images captées à partir d'une caméra corporelle policière. [Voir la fiche](#).

Ce que l'étude de Stoughton démontre, comme Myers Morrison le résume si bien, c'est que la vidéo ne montrait pas une agression envers le filmeur, mais bien deux hommes qui dansaient vigoureusement. Cette image de caméra d'action souffre effectivement de ce que Stoughton appelle une « intensité trompeuse » (*deceptive intensity*), soit le fait que l'intensité du mouvement mène les spectateurs à interpréter l'image comme représentant une action beaucoup plus extrême qu'en réalité. Les images souvent maladroites – qu'elles soient amateurs ou policières – fournies par les caméras d'action représentent peut-être bien l'événement « dans toute sa brutale réalité^[6] », mais il n'en reste pas moins que cette réalité sera recadrée par les discours qui accompagneront leur circulation, ainsi que par les biais de ceux et celles qui la visionneront.

Usages et conclusion

Parler de la circulation des images nous oblige à reconnaître une fois de plus l'importance des usages dans l'étude des techniques et technologies du cinéma. Les objets techniques ne déterminent en rien la nature de leurs effets ni les conditions de leur incidence dans la société. Ainsi, la caméra d'action peut bien s'inscrire dans une idéologie de simplicité et de réalisme qui prétend qu'une caméra fixée au corps humain saura représenter l'expérience vécue du filmeur; l'étude des usages de telles caméras dans des contextes sportifs, artistiques et politiques illustre au contraire leurs limites, leurs failles et les détournements possibles.

-
- [1] Philippe Bédard, «La machine subjective? Appropriations cinématographiques des dispositifs immersifs contemporains», *Revue canadienne d'études cinématographiques* 28, n° 1 (printemps 2019) : 66-92.
 - [2] Richard Bégin, «Perdre le nord, l'image au corps. Vers une ethnologie ordinaire», dans *Les récits visuels de soi. Mises en récit artistiques et nouvelles scénographies de l'intime*, dir. Magali Uhl (Paris : Presses universitaires de Paris Ouest, 2015), 98.
 - [3] Philippe Bédard, «Un regard hors de soi: étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma» (thèse de doctorat, Université de Montréal, 2020), <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/25576>.
 - [4] «Despite its claims to realism, any video camera footage will necessarily be fragmentary. Whatever direction a camera is pointing in, it will "eliminate what is above, below, and behind the camera." It will record one thing, and not another, which is blocked, or too far away, or too poorly lit to be visible. There are also temporal limitations to video, which will miss what happened before the device was turned on, as well as what happened after the recording ended. Because it may only show fragments of what is happening, video can easily be misread.» Caren Myers Morrison, «Body Camera Obscura: The Semiotics of Police Video», *American Criminal Law Review*, n° 54 (2017) : 807.
 - [5] Timothy Williams, James Thomas, Samuel Jacoby et Damien Cave, «Police Body Cameras: What Do You See?», *The New York Times*, 1^{er} avril 2016, www.nytimes.com/interactive/2016/04/01/us/police-bodycam-video.html.
 - [6] Richard Bégin, «Perdre le nord», 99.

Journalism

by Philippe Bédard

Translation: Timothy Barnard

Even though the term “action cam” is most often used to describe a camera attached to the filmer’s body, most often as part of an extreme sport, this label can also be applied to a variety of documentary practices and, by extension, to journalism. Yet, this results in a tension between the objectivity one would always like to associate with documentary films and journalistic reportage, on the one hand, and the subjectivity inherent in the use of action cameras by amateur individuals, on the other hand. To speak of subjectivity here is simply to acknowledge the personal nature of the worldview represented,^[1] limited to that which the subject may have been witness to at a given moment. In the case of performance and even documentary, we have proposed that the proximity of the action camera to the filmer’s body can give rise to images that go beyond intelligibility, particularly when the image directly conveys movements of the body which are different from those the eye would have seen. Nevertheless, the image an action camera takes in the heat of the action of a natural disaster, of an unusual event, of mass movements or of an armed conflict constitutes a record of an authentic experience which merits being considered, even if it appears incomprehensible in its clumsiness.

For Richard Bégin, images captured by an amateur in the context of a given event deemed by this individual to be worthy of being documented inform us of this person’s position as an actor within the action. This brings about the always-present distinction, with respect to the action camera, between representations made by an *external* observer and those coming from an *internal* actor. The authenticity of the document produced in the midst of the action is thereby valorized, because it either completes or contradicts the “official” discourse by revealing a true experience which the established media would have otherwise overlooked or sought to silence. The images which action cameras have given us of the Arab Spring in 2010, of the student protests in Quebec in 2012, of the confrontations between the Gilets jaunes and authorities in France in 2018, and of the Black Lives Matter protests in the United States in the summer of 2020 revealed a view of things as they were experienced by bodies caught up in the centre of the action. And although the images of these events which have circulated sometimes show us very little about what happened overall, Bégin emphasizes that they convey a tangible sense of the lived experience: “what one loses in vision and intelligibility one gains in perception and sensibility.”^[2]

The distinction between the authenticity of an amateur recording (as clumsy as it may be) on the one hand and journalistic objectivity on the other also echoes the head-to-head battle between the surveillance strategies of state apparatuses and the tactics and counter-measures adopted by citizens.^[3] Steve Mann, in response to the surveillance techniques spreading throughout our cities, has proposed the concept of “sousveillance” to describe the ways in which citizens can

undermine the hierarchy imposed by the state surveillance apparatus by adopting the means to document how this apparatus operates themselves. Sousveillance thus regularly uses action cameras because of their ability to capture images without interruption, independently and discreetly. Sousveillance in all its forms (from the cameras on smartphones to traditional action cameras, GoPro and the rest, by way of personal security cameras) has, moreover, made it possible to highlight the extent of the violence committed by the police still today against racialized people.



Sousveillance, as represented in a drawing by Steve Mann's daughter.
[See database entry.](#)

Police body cams

In response to these violent acts and to account for their actions, police forces have decided to adopt the tactics of sousveillance themselves by equipping their officers with body cams (cameras worn on the police officer's head or torso). This reversal of citizen sousveillance tactics – taken up by police forces and reinvested in disciplinary strategies – seeks to exploit the authenticity which too often is seen as inherent in the images taken from action cameras. Images produced by the camera-equipped body represent a lived experience of that body, but this experience can still be doctored or simply subject to different interpretations. In fact, the video from an action camera is fragmentary, as *Adjungierte Dislokationen* illustrates so effectively. This is precisely what Caren Myers Morrison suggests, with regard to the use of video by the police:

Despite its claims to realism, any video camera footage will necessarily be fragmentary. Whatever direction a camera is pointing in, it will “eliminate what is above, below, and behind the camera.” It will record one thing, and not another, which is blocked, or too far away, or too poorly lit to be visible. There are also temporal limitations to video, which will miss what happened before the device was turned on, as well as what happened after the recording ended. Because it may only show fragments of what is happening, video can easily be misread.^[4]

An image's authenticity is also dependent on the interpretative communities in which it circulates, each characterized by certain biases which will influence the image's reception. On this topic, Myers Morrison discusses Seth Stoughton's study of how different images used by the police are interpreted. In one video in particular, the image produced by a body cam shows a man dressed in red frantically gesturing in front of the filmer's body. Myers Morrison reports that the results of a survey done by *The New York Times* in response to these videos show that at least 41 % of the survey participants described the images as "somewhat threatening" and 32 % described them as "very threatening."^[5]



Images captured by a police body camera. [See database entry.](#)

As Myers Morrison demonstrates, what Stoughton's study shows is that the video did not in fact depict aggression towards the filmer but rather two men dancing vigorously. This action camera's image suffers from what Stoughton calls "deceptive intensity," or the fact that the movement's intensity leads viewers to interpret the image as showing an action much more extreme than it is in reality. Images often clumsily filmed with action cameras, whether by amateurs or the police, may very well depict the event "in all its brutal reality,"^[6] but it remains the case that this reality will be reframed by the discourses accompanying their circulation, as well as by the biases of those who view it.

Uses and conclusion

To speak of the circulation of images forces us to acknowledge once more the importance of considering usages in one's study of cinema techniques and technologies. Technical objects in no way determine the nature of their effects or the conditions of the impact they have on society. The action camera can thus very well be part of an ideology of simplicity and realism which holds that a camera attached to the human body can represent the lived experience of the filmer; that being said, studying the uses of such cameras in sporting, artistic and political contexts can also illustrate their limitations, weaknesses and possible repurposing.

-
- [1] Philippe Bédard, “La machine subjective? Appropriations cinématographiques des dispositifs immersifs contemporains,” *Canadian Journal of Film Studies* 28, no. 1 (Spring 2019): 66-92.
 - [2] “ce que l’on perd en vision et en intelligibilité, on le gagne en perception et en sensibilité.” Richard Bégin, “Perdre le nord, l’image au corps. Vers une ethnologie ordinaire,” in *Les récits visuels de soi. Mises en récit artistiques et nouvelles scénographies de l’intime*, ed. Magali Uhl (Paris: Presses universitaires de Paris Ouest, 2015), 98.
 - [3] Philippe Bédard, “Un regard hors de soi: étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l’histoire des techniques de prise de vues au cinéma” (PhD diss., Université de Montréal, 2020), <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/25576>.
 - [4] Caren Myers Morrison, “Body Camera Obscura: The Semiotics of Police Video,” *American Criminal Law Review*, no. 54 (2017): 807.
 - [5] Timothy Williams, James Thomas, Samuel Jacoby and Damien Cave, “Police Body Cameras: What Do You See?” *The New York Times*, 1 April 2016, www.nytimes.com/interactive/2016/04/01/us/police-bodycam-video.html.
 - [6] Richard Bégin, “Perdre le nord,” 99.



Annexe

Addendum

Note sur la mobilographie

par Philippe Bédard

Partant du concept de mobilographie, cet ouvrage aborde la notion de « caméra d'action » comme « stratégie interprétative ». Autrement dit, nous y pensons les images en mouvement afin d'en souligner le glissement référentiel, celui qui s'opère dans « une image dans laquelle le monde acquiert son sens non pas en référence à ce qui est visible et éventuellement intelligible, mais en fonction de la présence et de la situation de *ce* ou *celui* qui enregistre^[1] ». Au fil de ce livre, nous accordons donc une attention particulière au corps du filmeur, de même qu'au « rapport corps-caméra-espace » dont témoigne l'image^[2]. Si la caméra, bien évidemment, reste cruciale dans cette relation, notre analyse du concept de caméra d'action insiste sur le rapport qu'entretient l'appareil de prise de vues avec le corps du filmeur, de même qu'avec l'action qui est à l'origine de l'image analysée.

Plutôt que de catégoriser la caméra d'action en fonction de ses particularités techniques seules, l'objectif de ce livre est de penser aux types d'usages qui font en sorte que certaines caméras servent ou non de caméras d'action. En choisissant de penser la caméra d'action en fonction de ses usages plutôt que de ses particularités techniques seules, nous souhaitons proposer une façon d'interpréter les images en mouvement qui permettrait d'inclure des caméras aussi diverses que celles fabriquées par Pathé, Bolex, Aaton et Éclair. Survol d'usages plutôt que d'appareils en particulier, l'intérêt de cet ouvrage sur la caméra d'action dans une encyclopédie sur les techniques cinématographiques s'explique par l'importance qu'y revêtent les gestes et les pratiques qui *actualisent* un dispositif technique dans un contexte donné; il n'y a pas de caméra d'action sans le geste qui l'active. C'est donc l'accord entre des appareils de prise de vues et des utilisations particulières qui est à l'honneur dans ce livre. Il s'agit ainsi d'offrir une série d'études de cas précises plutôt qu'un historique des développements techniques pour une période donnée.

[1] Richard Bégin, « Moi, mon corps et ma GoPro », dans *Gestes filmés, gestes filmiques*, dir. Christa Blümlinger et Mathias Lavin (Milan : Mimesis, 2018), 327.

[2] Philippe Bédard, « Un regard hors de soi : étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l'histoire des techniques de prise de vues au cinéma » (thèse de doctorat, Université de Montréal, 2020), <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/25576>.

Note on Mobilography

by Philippe Bédard

Translation: Timothy Barnard

Starting from the concept of mobilography, this book approaches the notion of “action camera” as an “interpretative strategy.” In other words, here we will consider moving images in such a way as to underscore the referential shift at work in “an image in which the world acquires its meaning not through reference to what is visible and possibly intelligible, but according to the presence and the condition of *what* or *who* is recording.”^[1] Over the course of this book, we will thus pay particular attention to the body of the filmer, as well as to the “body-camera-space relation” of which the image is the trace.^[2] Although the camera obviously remains crucial in this relation, our analysis of the concept of the action camera will stress the connection between the device and the filmer’s body, as well as with the action at the source of the image under discussion.

Rather than categorizing the action camera according to its technical particularities alone, the goal of this work is to think about the kind of uses which determine whether a given camera is an action cam or not. By choosing to consider the action camera according to its uses rather than its technical particularities alone, we hope to offer a way of interpreting moving images which would make it possible to include cameras as varied as those manufactured by Pathé, Bolex, Aaton and Éclair. As an overview of uses rather than of particular devices, the purpose of this book on the action camera in an encyclopedia of cinematic technologies and techniques lies in the importance of acts and practices in actualizing a technical apparatus in a given context: there is no action camera without the action of the person using it. This book thus privileges the harmony between the cameras and the particular uses to which they are put. It is a question, therefore, of providing a series of precise case studies rather than a history of technical developments in a given period.

[1] Richard Bégin, “GoPro: Augmented Bodies, Somatic Images,” in *Screens: From Materiality to Spectatorship. A Historical and Theoretical Reassessment*, eds. Dominique Chateau and José Moure (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), 113.

[2] Philippe Bédard, “Un regard hors de soi: étude des rapports entre corps, caméra et espace dans l’histoire des techniques de prise de vues au cinéma” (PhD diss., Université de Montréal, 2020), <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/25576>.