



Caméra d'action

Action Camera

Pratiques sportives

Sports

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.

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*.

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.