



Caméra d'action

Action Camera

Cinéma documentaire et narratif

Documentary and Narrative Cinema

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*.

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](#).

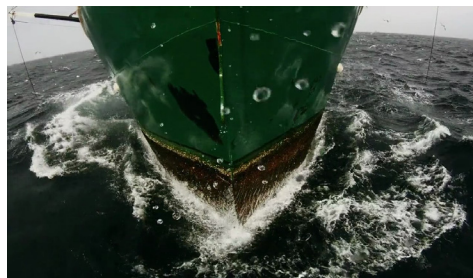
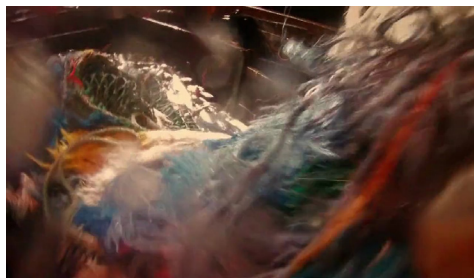


Capture d'écran de *Walden*.
[Voir la fiche](#).

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



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

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

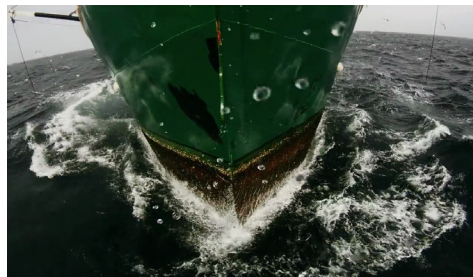


A video clip is available [online](#).

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 r na 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.



Video clips are available [online](#).

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.