

NOUVELLES PRATIQUES DE L'IMAGE FILMÉE

**Les caméras embarquées
en art contemporain**

Melissa Ryke

DNSEP 2014 - 2015

Ecole Supérieure d'Art Nord Pas de Calais

Dunkerque – Tourcoing

Sous la direction de : Nathalie Stefanov

(i) SOMMAIRE

i.	Sommaire	5
ii.	Mots Clés	6
iii.	Abrégé	7
iv.	Remerciements.....	9
1.	Introduction	10
2.	Contexte personnel	12
3.	Historique de l'objet et de son contexte	14
4.	Les caméras embarquées en art contemporain	23
4.1	Véréna Paravel & Lucien Castaing-Taylor : Léviathan	24
	Un travail d'ethnologue proche des documentaires « art contemporain »	26
	Petite histoire du documentaire	28
	Jana Sterbak, Duel Catherine or Kate : pour une décorporalisation	31
4.2	Lauren Moffat : Not Eye	34
4.3	Tim and Eric : On the Go	44
5.	Conclusion	52
v.	Bibliographie	56

(ii)
MOTS CLÉS

Caméras embarquées, le corps, art contemporain, vidéo, pop culture, réalité virtuelle.

(iii)
ABRÉGÉ

L'idée d'une caméra qui filme tel un objet muni d'un œil non discriminatoire a commencé avec *L'Homme à la Caméra* de Dziga Vertov en 1929. Ce film ainsi que le manifeste de Dziga ont initié le mouvement *ciné-œil* et l'idée que la caméra est 'un œil qui voit tout'. Aujourd'hui, il y a des caméras bon marché, durables et disponibles que nous pouvons attacher directement aux objets et à nos corps. Ces caméras ont changé la manière dont les utilisateurs enregistrent les images en mouvement, souvent sans viseur. Pendant ce processus, l'artiste compte sur la caméra pour enregistrer son environnement et dans ce sens la caméra s'apparente alors à un œil non discriminatoire où les compositions et mouvements arrivent en contingence avec le corps ou l'objet. Ce mémoire va s'intéresser à une sélection de pratiques artistiques contemporaines de l'image en mouvement pour explorer l'influence des caméras point de vue (P.O.V) et leur rapport avec le corps. Comment nos expériences fabriquent-elles une image en mouvement ? Mais aussi, comment ces caméras activent-elles à leur manière notre corps ?

(iv)
REMERCIEMENTS

Merci beaucoup à
Nathalie Stefanov
Léo Pacquelet
Nathalie Poisson-Cogez
Richard Skryzak
Gilles Froger
Magali Claude
Cyril Crignon
et
les élèves de l'ESA

(1) INTRODUCTION

La recherche pour ce mémoire s'inscrit dans la pratique plastique des images en mouvement qui utilisent les caméras portatives. Les données techniques sur ces types de caméra sont difficiles à trouver car les artistes de l'image en mouvement, à l'inverse des cinéastes, ne parlent que très rarement de leurs caméras. Mais, comme le dit Benjamin Genocchio (2001, 28) : « l'absence d'évidence n'est pas l'évidence d'absence »¹. Il est nécessaire de continuellement réexaminer et réévaluer les interprétations de l'art vidéo. Ces travaux d'interprétation, eux-mêmes, forment la base de cette recherche. Dans ce cadre, « l'art devient le domaine, les données et la question de cette enquête plutôt que d'être simplement traité comme le sujet d'interprétations herméneutiques (Yen 2009, 4) »². Par une enquête à travers l'expérience et la description des travaux, je déplorai mes recherches sur des thèmes extérieurs à l'art contemporain, comme la psychologie, les technologies, la pop culture,

la danse et le cinéma. Bien que l'art contemporain soit de plus en plus habité par ces thèmes, pour certains cas j'aurai besoin de regarder autre part. En réponse à certaines questions esthétiques que posent ces travaux plastiques, je ferai appel à certains théoriciens. Particulièrement John Dewey (1934 & 2008) et ses notions d'art comme expérience. Elizabeth Grosz (2001) et sa définition de l'art et de réalité virtuelle, Amelia Jones (2006) et Kel Smith (2011) sur le topic de 'decorporalisation' et Michael Rush (2000 & 2003) sur l'évolution de l'art vidéo.

Afin d'obtenir une compréhension en profondeur sur la manière dont le corps est révélé différemment dans l'image en mouvement et afin d'examiner comment les caméras embarquées sont utilisées en art contemporain, cette recherche fera la mise au point sur trois travaux spécifiques réalisés par cinq artistes différents. Les artistes et leurs œuvres sélectionnés pour cette étude sont *Léviathan* de Véréna Paravel et Lucien Castaing-Taylor 2012, *Not Eye* de Lauren Moffatt 2013 et *On the Go* de Tim et Eric 2013. *Léviathan* de Paravel et Castaing-Taylor est un type (ethnographique) de documentaire qui nous donne une vue viscérale et intime de la vie réalisé sur un bateau de pêche commercial. *Not Eye* de Moffatt est un court-métrage où nous suivons une vieille femme qui explique le regard violemment intime et interrogatif des caméras qui nous entourent au quotidien et présente son invention de défense envers cette évolution de surveillance. *On the Go* de Tim et Eric est une web-série disponible sur Youtube dans laquelle est parodiée la pop culture des caméras embarquées.

¹ Genocchio, Benjamin. 2001. Citation originale : « absence of evidence is not evidence of absence »

² Yen, Hua-Chu. 2009. Citation originale : « Art becomes the field, data and question of this inquiry than simply being treated as the subject of hermeneutic interpretations ».

(2) CONTEXTE PERSONNEL

En 2010, à Brisbane, Australie, j'ai attaché une caméra (Canon IXUS 100 IS) à un ventilateur situé au plafond et je me suis filmée moi-même dans ma chambre et dans ma cuisine, ce qui a donné l'installation *Fan Project : Don't Be Sick In My House*. En 2011, j'ai mis ma caméra dans une brouette pour la vidéo *The grass is greener on the other side*. En 2012, à Montpellier, France, j'ai fixé une caméra sur mon vélo dans *Like a boat around le Peyrou*. Qu'est ce qui me motivait à faire ces choses ? En ce temps-là, en partie, je voulais trouver un moyen d'enregistrer ces moments avec une façon différente de voir et prendre connaissance visuellement du monde d'une autre manière. Pour prendre et exposer les petits événements de la vie ordinaire. C'était une expérience, pour étudier tout ce qu'on ne perçoit pas quand on pense qu'il n'y a aucun événement signifiant. C'était aussi une manière de jouer avec les choses qui m'étaient disponibles et de trouver une solution pour pousser et élargir les espaces familiaux, pour les réexaminer. Le fait d'attacher la caméra à un objet ayant un mouvement prédéterminé était un choix libérateur. Cette stratégie de réalisation

est contextualisée par des mouvements artistiques du XXème siècle tels que Dada, le Surréalisme et Fluxus. Particulièrement avec son engagement avec le quotidien, Fluxus peut se définir comme une « matérialisation d'un concept et la conviction du rôle du hasard dans la vie et dans l'art (Rush 2000, 24) ». Dans son essai, *John Balderassi : Pursuing the Unpredictable*, Marcia Tucker (1981, 137) parle de l'utilisation de l'accident comme une source de matière. En cela, elle décrit l'utilisation du hasard par Balderassi comme une manière « d'éviter la composition ou les décisions esthétiques (Tucker 1981, 137) »³. Comme dans sa série des photographes, *Pier 18* (1971), où Balderassi a demandé à deux photographes de photographier une balle dans le centre du cadre pendant qu'elle rebondissait (Tucker 1981, 137). Pour moi, en choisissant ce cadre de travail prédéfini, j'étais ainsi libérée des décisions formelles. Aujourd'hui, en 2014, quand je regarde ces performances vidéos, je refais l'expérience du travail, déconnectée de la performance initiale par le passage du temps. Je suis particulièrement intéressée par le mouvement de la caméra et la manière dont il crée une nouvelle expérience pour moi. « Le monde n'a pas à être appris puis mis de côté, mais il doit être retrouvé et ré-appris »⁴. C'est de là qu'a commencé mon intérêt pour les caméras « point de vue ».



Melissa Ryke. 2012. *Like a boat around le Peyrou*. Video, 4'43

³ Tucker, Marcia. 1981. Citation originale : « [Balderassi's use of chance] to avoid composition or aesthetic decisions... »

⁴ Dewey, John. 2005. Citation originale : « the world is not to be learned and thrown aside, but reverted to and relearned »

(3)

L'HISTOIRE DE L'OBJET & SON CONTEXTE

Dans ce mémoire, les caméras embarquées, les caméras portatives ou caméras « point de vue » sont considérées comme des petites caméras numériques que l'on peut attacher sur un objet ou sur un corps. Il y a deux formes distinctes ; une en forme de cube et l'autre en forme de petit cylindre. Toutes sont, à l'origine, sans viseur et ont habituellement un objectif grand-angle. Elles ont une sensibilité différente par rapport aux caméras intégrées dans nos portables ou ordinateurs, ou les 'handy-cam's'. Dans le commerce, les caméras embarquées sont souvent répertoriées sous les noms de caméras 'P.O.V' (point de vue), 'action camera', 'sports camera', 'helmet camera', 'micro vidéo camera', 'bullet camera' ou 'lipstick camera'. Mais finalement, l'accumulation de ces termes peut être significatif que l'outil est nouveau et qu'il n'existe pas encore un accord sur son appellation. Il faudrait alors un terme générique qui les regroupe : caméras embarquées.

Le mot 'embarquer' suggère quelque chose qui est 'monté à bord', 'intégré' et aussi qui 'entame un voyage'. Il suggère un 'aller-partir' et un 'emmener-avec' (Corréard, Grundy, Ormal-Grenon, Pomier & Rollin 2007, 302). Cette définition d'embarquer représente la manière dont les caméras embarquées sont utilisées. Les caméras embarquées (avec le corps, avec l'objet) « se révèlent particulièrement pratiques dans les situations de mouvements puisqu'elles ne nécessitent pas de prise en main durant l'enregistrement, ce qui laisse une totale liberté à son utilisateur (Benoit 2011)». Elles sont apparues à la suite de la demande pour des caméras durables, celles qui peuvent survivre à des activités extérieures et à des conditions extrêmes. Jusqu'à ce jour on peut constater leur durabilité avec plusieurs exemple, comme le suivant : une caméra est tombée d'un avion de parachutisme (voir image ci-dessous). Après une chute de plusieurs milliers de mètres, elle a atterri au sol sans dommage, et a ensuite failli se faire manger par un cochon (Munsell 2014). La caméra a été retrouvée huit mois plus tard et la vidéo, intacte, a été mise en ligne sur YouTube par le 'uploader' Mia Munsell.



Mia Munsell. 2014. *Camera falls from plane and lands in pig pen*. Video, 1'09

Les marchés ciblés par ces types de caméras sont ceux des sports extrêmes, de la sécurité routière et de la chasse et de la pêche. Les marques de ces caméras embarquées actuellement disponibles sont : DashCam, GoPro, Contour, Sony, Polaroid, V.I.O, Drift, JVC, et Liquid Image ... mais la liste peut

continuer. Elles ont un standard d'enregistrement en haute définition (1920 x 1080 pixels, 4K pour la dernière GoPro), avec un cadrage 16:9 et peut filmer entre 15 et 120 images par seconde. Elles sont fournies avec des télécommandes, des sangles et autres systèmes d'attache ainsi que l'option d'un caisson imperméable. Leurs poids varie entre 100 et 200 grammes. En octobre 2014, la marque GoPro, une des plus compétitives, a dévoilé son dernier modèle de caméra, la 'Hero 4 Black', qui peut filmer en 4K, c'est à dire avec la même définition que certaines caméras de cinéma professionnelles et ce jusqu'à 30 images par seconde (De Kocks 2014). Certaines ont aussi les options de 'bluetooth', 'wi-fi' ou 'live streaming' (pour regarder la vidéo en simultané sur un écran) et toute une série de pieds spécifiques suivant le sport pratiqué. Leurs prix varient entre €50 et €500 (Amazon France, 2014). Leurs prix abordables et leurs fonctions simples rappellent l'histoire de l'art vidéo comme un medium toujours accessible.



GoPro. 2014. *GoPro : HERO4 Black*

Les caractéristiques qui ont changé entre les caméras traditionnelles, les handycams et les caméras embarquées sont la taille, le prix et la solidité. Par exemple, la première caméra commercialement disponible était l'Aeroscope qui était brevetée par le polonais Kazimierz Proszynski en 1909 (Abel 2005, 10). Cette caméra faisait 30cm x 21.5cm x 16.5cm avec un *viewfinder* et utilisait la compression de l'air comme source d'alimentation (Hiley 1915, 14). Elle pesait 6.35kg mais elle était la première

caméra professionnelle de cinéma portable (Hiley 1915, 14). Le système donnait de l'autonomie aux caméramans parce qu'ils n'avaient plus besoin de tourner physiquement une manivelle (Abel 2005, 11). Après l'Aeroscope, Arnold et Robert Richter ont fabriqué l'Arriflex 35 en 1937 (Diaz-Amador 2005) qui faisait 7.7kg (The Film Centre 2010). Cette caméra utilisait un obturateur reflex qui existe encore aujourd'hui dans les caméras de cinéma.



Contour. 2014. *Contour ROAM2*

En 1965, Sony a dévoilé sa AV-3400 Porta Pak pour une somme allant de USD\$1000 à USD\$3000 (Rush 2003, 7). Elle mesurait 28cm x 17cm x 30cm et pese 9kg (Experimental Television Centre 2011). La Porta Pak et les moins connues Norelco et Concord caméras, étaient les premières caméras vidéos accessibles aux grands publics, en dehors de la production de la télévision, où l'utilisation de la vidéo était répandue. À partir de 1965, l'image en mouvement était abordable et a permis à des artistes, féministes et activistes de prendre part à la création vidéo en dehors de Hollywood ou de la télévision (Rush 2003).

Dans les années 90, après les handycam's telle que la Porta Pak qui utilisaient une cassette 0.5cm, les caméras vidéos et caméras numériques ont commencé à utiliser des cartes mémoires pour enregistrer l'information (Kanellos 2007). En 2004 Sony a fabriqué la HDR-FX1. Cette caméra, conformément à Sony, est la première caméra vidéo numérique (digital video camcorder) disponible au grand public en HDV (High Definition Video) 1080i, enregistrant sur une carte mémoire à la place d'une cassette VHS (Sony 2014). Mais le prix était en hausse, allant jusqu'à USD\$6000 (Cnet 2014). L'enregistrement numérique avec les cartes mémoires offre la capacité d'enregistrer plus d'images et avec une forme plus compacte. Ensuite, on a vu apparaître les handycam's, les appareils photos numériques reflex (DSLR) et les caméras numériques avec la possibilité de filmer en HD, avec une taille de plus en plus petite, pour en arriver à l'invention des caméras embarquées.

L'intérêt pour les caméras qui incarnent le regard d'un objet ou d'un corps a une longue connexion avec l'histoire de l'image mouvement. Le premier exemple, évoqué plus haut, est *L'Homme à la Caméra* de Dziga Vertov, fait en 1929 en U.R.S.S (IMDB 2014). Ce film tentait de saisir la vie quotidienne dans des villes modernes, Moscou, Kiev et Odessa. Le cinéaste a filmé « l'industrie en marche, le mariage, le divorce, la naissance et la mort, un accident du travail et les secouristes, la fin du travail, le sport et les loisirs : autant de séquences, parfois de véritables saynètes, enchaînées et entremêlées (Aumont 1996) ». Avec ce film, Dziga Vertov a commencé un genre qui s'appelle le 'ciné-œil'. « L'apothéose du ciné-œil, c'est-à-dire de la conjonction entre œil humain et œil mécanique. L'homme à la caméra est partout, il voit tout, jusqu'à l'indiscrétion (Aumont 1996) », chose qui semble être d'autant plus vraie de nos jours avec l'évolution des nouvelles technologies.

Le point de vue de cet objet décrit comme étant entre un œil humain et un œil mécanique est souvent théorisé sous le terme de *caméra subjective*. Joseph V. Mascelli (1998) a décrit la caméra subjective comme une manière « filmer d'un point de vue personnel. L'idée est que les spectateurs sont mentalement invités à participer, suivre l'action qu'ils voient à l'écran et peuvent l'intégrer comme une expérience personnelle. L'intention du ciné œil est de placer le spectateur « dans » l'image, soit de par sa propre initiative comme un participant actif, soit en prenant la place d'un des personnage du film et en voyant l'événement par ses yeux. Le spectateur est aussi impliqué dans le film quand un personnage regarde la caméra directement – créant ainsi une relation acteur spectateur œil-à-œil »⁵. A l'inverse, on définit la caméra objective comme un objet qui « filme d'un point de vue en coulisse. Les spectateurs voient l'événement par les yeux d'un observateur inaperçu, comme s'ils écoutaient aux portes. Caméramen et réalisateurs font souvent référence à ces traitement de la caméra cachée comme le point de vue des spectateurs. Puisqu'il ne présente pas l'événement par le point de vue de quelqu'un dans la scène, les angles de prise de vues objectifs sont impersonnels, conventionnels. Les gens filmés semblent ne pas avoir conscience de la caméra et ne regardent jamais directement dans l'objectif »⁶.

La caméra subjective a longtemps été utilisée pour guider les spectateurs, pour les faire se sentir plus proche des personnages et maximiser l'impact émotionnel du film. A la différence d'une forme de cinéma objective qui cache la caméra, son auteur, et donne ce qui est à voir comme La Vérité sur le sujet. La caméra subjective peut être appliquée facilement aux films narratifs, quand il y a des personnages bien construits par le scénario et le montage, mais elle devient compliquée et peu

⁵ Mascelli, Joseph V. 1998. Citation originale : « film[ing] from a personal viewpoint. The audience participates in the screen action as a personal experience. The viewer is placed in the picture, either on his own as an active participant, or by trading places with a person in the picture and seeing the event through his eyes. The viewer is also involved in the picture when anyone in the scene looks directly into the camera lens – thus establishing a performer viewer eye-to-eye relationship ».

⁶ Mascelli, Joseph V. 1998. Citation originale « The objective camera films from a sideline viewpoint. The audience views the event through the eyes of an unseen observer, as if eavesdropping. Cameramen and directors sometimes refer to this candid camera treatment as the audience point of view. Since they do not present the event from the viewpoint of anyone within the scene, objective camera angles are impersonal. People photographed appear unaware of the camera and never look directly into the lens. »

explicite dans l'art vidéo, les films expérimentaux et les images-mouvements non linéaires parce que nous manquons souvent d'une histoire claire et linéaire des personnages. Dans ce texte, j'essaie de ne pas utiliser les définitions 'subjective' ni 'objective' à cause des simplifications dans la définition. Elles sapent la complexité avec laquelle nous pouvons interpréter la manière dont la caméra nous laisse voir et sentir chaque mouvement du corps sans (forcément) voir le corps lui-même. De plus, l'utilisation de ces définitions insinue un dualisme entre nos regards et nos expériences, alors qu'il y a toujours un point de rencontre entre notre intellect et nos sensations. Comme Stephanie Springgay (2008, 19) a dit : « les spectateurs saisissent ces formes d'art [vidéos et installations] pas seulement par un acte intellectuel mais par la perspicacité complexe du corps comme un ensemble »⁷. Et que ce sont ces expériences qui permettent au spectateur d'entrer dans un espace participatif, performatif et expérientiel.



Steina Vasulka. 2000. *Warp*. Vidéo

Dans l'art contemporain, « les artistes ont utilisé les caméras vidéo comme une extension de leur propre corps et comme participantes à leurs performances, faisant un lien entre le physique et le concept dès le début »⁸. Rush fait référence à l'utilisation de la première Porta Pak commercialement disponible en 1965, après quoi ont suivi les travaux vidéos sculpturaux et corporels performatifs. Et

⁷ Springgay, Stephanie. 2008. Citation originale « viewers grasp these art forms not solely by an intellectual act but by the complex perception of the body as a whole. »

⁸ Rush, Michael. 2003. Citation originale : « Artists have used the video camera as an extension of their own bodies and as participants in performances, linking the physical and conceptual right from the beginning »

dans les débuts des années soixante-dix, il y avait des artistes qui défiaient la forme commerciale. A l'Experimental Television Center (ETC) à Binghamton et après à Owego, New York, Ralph Hocking (directeur et fondateur) et d'autres artistes ont *piraté* les caméras et systèmes vidéos pour créer des nouvelles esthétiques et de nouveaux outils (High, Hocking & Jimenez 2014, xv). Ils ont créé un nouveau genre d'art et de performance, « un art créé en dialogue avec la machine (High, Hocking & Jimenez 2014, xv)⁹ ». Particulièrement, les artistes comme Woody et Steina Vasulka qui jouaient avec le traitement de l'image-vidéo depuis les années 70, et y travaillent encore aujourd'hui (voir image en dessous).

Souvent la caméra reste immobile et enregistre, documente les performances éphémères et viscérales comme *Face Painting – Floor, White Line* de Paul McCarthy (1972) et Janine Antoni qui fait référence à McCarthy avec son travail *Loving Care* (1993). Dans ces deux vidéos nous voyons le corps de l'artiste s'engager dans l'action de peindre le sol. Mais, dans *Roll* de Dan Graham (1970) où l'artiste roule sur le sol avec une caméra dont l'image est transmise en direct sur une télévision dans l'espace de la performance. Nous voyons que l'artiste a pris la caméra, a joué avec, tout en pensant au mouvement de la caméra et de son corps. Egalement dans la vidéo *Left Side Right Side* de Joan Jonas (1972), nous voyons l'artiste se refléter dans un miroir et son image apparaît aussi sur un moniteur pendant qu'elle explore les ambiguïtés des orientations spatiales (Video Data Bank 2014). Et dans *Warp* de l'artiste Steina Vasulka (2000), elle a fait une performance et manipule l'image vidéo avec un outil de traitement de vidéo qui déforme le corps et ses mouvements. Avec ces œuvres d'art vidéo, nous témoignons d'une recherche visuelle et viscérale de la caméra et de ses restrictions et concessions spatiales dans l'art contemporain, et d'une exploration du réel et du monde virtuel.

⁹ High, Hocking & Jimenez. 2014. Citation originale : « an art created in dialogue with the machine ».

(4)
LES CAMÉRAS EMBARQUÉES
EN ART CONTEMPORAIN

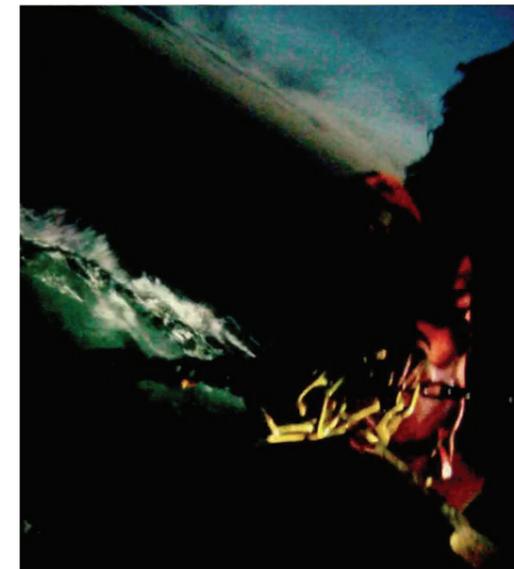
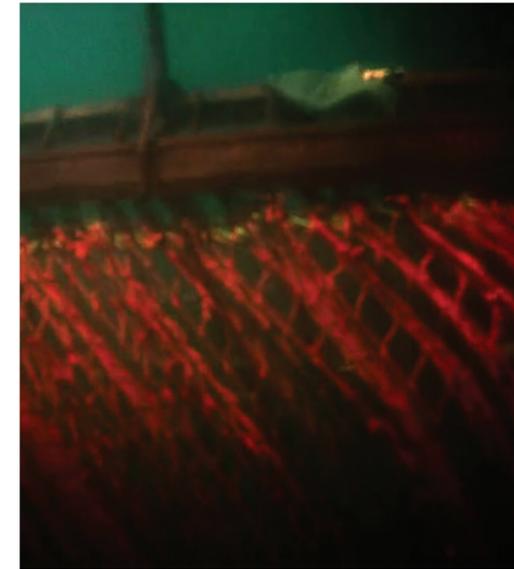


Véréna Paravel & Lucien Castaing-Taylor. 2012. *Léviathan*. Film, 88''

(4.1)
VÉRÉNA PARAVEL & LUCIEN CASTAING-
TAYLOR : LÉVIATHAN



Véréna Paravel & Lucien Castaing-Taylor. 2012. *Léviathan*. Film, 88''



Au début, nous entendons le vent et la mer, doucement puis devenant de plus en plus fort. Quelques formes rouges au fond du cadre nous indiquent que la caméra s'agite de haut en bas. Il y a des sons métalliques bruyants, des cliquetis de chaînes. Nous entrevoyons des objets mouillés et chatoyants, puis la mer. Nous nous tournons et la chaîne de l'ancre monte rapidement en scintillant de flashes de lumière. Encore dissimulé dans la pénombre, nous voyons un homme en face de nous, puis une main gantée de bleu qui s'étend et saisit la chaîne. Nous devinons que nous (c'est-à-dire la caméra) sommes attachées à cet homme à cause de la direction par laquelle la main arrive et en raison des mouvements saccadés de la caméra. Nous regardons (la caméra attachée au corps se dirige) en bas dans la mer et voyons une grande caisse verte en métal se faire hisser. Nous nous écartons de son passage, nous voyons son ombre et la manière dont il manipule la chaîne. Il la lâche et il se penche à l'extérieur du bateau. Le cadre s'incline à 70 degrés. Nous voyons le triangle que forme le lever du soleil éclairant le ciel distant. Devant nous, il y a une autre personne en imperméable. Il regarde en bas. La chaîne est hissée à nouveau et nous regardons en bas. Une partie en jaune s'est entortillée. Il la démêle avec des gestes vifs et adroits. De l'autre côté de nous, l'autre homme lutte pour démêler le reste de la chaîne. Une voix rauque crie et explique comment il faut faire. Nous percevons que le son de la mer est éternel et continuellement bruyant. Le bateau tangue, la mer gonfle, la caméra tremble. La caméra est-elle attachée sur le bateau ? Sur une chaîne ? Des longueurs infinies de filet de pêche noir sont tirées de la mer. Ça déborde devant nous, ça craque et ça murmure. Les seules choses qui nous indiquent la direction du ciel sont les envolées incandescentes des mouettes. Rattaché sur un homme, des silhouettes en imperméables se rassemblent autour de lui. Nous entendons une voix qui crie dans des haut-parleurs : « Attendez ! Attendez ! ». Les prises sont amenées.

Léviathan est un documentaire expérimental filmé en 2012 avec plusieurs caméras embarquées (de la marque GoPro) et un reflex numérique (C.Mal 2013) par Véréna Paravel & Lucien Castaing-Taylor. Ils nous offrent 88 minutes sans dialogues ni narration orale. Le film s'ouvre avec la citation suivante, écrit avec une police gothique en blanc sur noir :

« Il fait bouillir le fond de la mer comme une chaudière, Il l'agite comme un vase rempli de parfums. Il laisse derrière lui un sentier lumineux ; l'abîme prend la chevelure d'un vieillard. Sur la terre nul n'est son maître ;

Il a été créé pour ne rien craindre. Job 41 (31-33)¹⁰ »

Cette citation biblique fait référence au monstre colossal de la mer. Elle introduit le contexte pour le film. Paravel et Castaing-Taylor nous présentent un « morceau de vie » sur un chalutier. Dans ces séquences, le chalutier, la mer, les poissons, les mouettes et les travailleurs participent chacun au film. Dans cette forme de montage, on a une perception qui s'apparente à celle des pêcheurs du XXI^{ème} siècle, à leurs expériences, où l'on perd la notion du temps qui passe. La caméra bouge constamment, au rythme des éléments (vagues, vent, etc), nous bougeons avec un corps, avec le bateau, avec la mer. On voit les filets contenant la prise du jour. On observe les mécanismes industriels, l'ancre, et les travailleurs qui nous guident avec un point de vue proche des actions des objets ou personnes et le résultat est complètement viscéral. Viscéral comme une expérience dans laquelle nous nous engageons totalement avec nos corps, visuellement, auditivement et sensuellement.

Un travail d'ethnologue proche des documentaires « art contemporain »

Véréna Paravel et Lucien Castaing-Taylor sont des réalisateurs, artistes et anthropologues (TATE 2013). Ils travaillent à la 'Sensory Ethnography Lab' (SEL) à Harvard University (Sensory Ethnography Lab 2010). Ce laboratoire promeut les nouveaux films expérimentaux anthropologiques.

Castaing-Taylor est le Directeur du SEL et Paravel est une maîtresse de conférences dans le département

¹⁰ *Holy Bible: The new King James version, containing the Old and New Testaments*. 1982. Citation originale : « He maketh the deep to boil like a pot : he maketh the sea like a pot of ointment. He maketh a path to shine after him : one would think the deep to be hoary. Upon earth there is not his like, who is made without fear. (Job 41 (31-33) »

d'anthropologie. Le principe de la SEL est de « fournir un contexte scolaire et institutionnel pour le développement d'un travail créatif et de recherches qui est constitutif, visuel et acoustique – conduit par des médias audiovisuels plutôt que par de purs systèmes de signes verbaux- et qui peuvent compléter les sciences humaines et les théories dépendantes presque exclusivement des mots écrits et quantifiés. Il oppose les traditions de l'art qui n'est pas ancré profondément avec le réel, ceux des documentaires qui sont dérivés du journalisme audiovisuel, et ceux de l'anthropologie visuelle qui imite les tendances discursives de leur discipline maternelle (Sensory Ethnography Lab 2010) »¹¹. Dans ce cadre, ils créent des documentaires observationnels dans lesquels ils nous proposent une représentation corporelle du monde.



Véréna Paravel & Lucien Castaing-Taylor. 2012. *Léviathan*. Film, 88''

¹¹ Sensory Ethnography Lab. 2010. Citation originale : «[to] provide an academic and institutional context for the development of creative work and research that is itself constitutively visual or acoustic — conducted through audiovisual media rather than purely verbal sign systems — and which may thus complement the human sciences' and humanities' almost exclusive reliance on the written word and quantification. It opposes the traditions of art that are not deeply infused with the real, those of documentary that are derived from broadcast journalism, and those of visual anthropology that mimic the discursive inclinations of their mother discipline. »

Petite histoire du documentaire

Pour comprendre les effets de mise en scène de *Leviathan* et comment le film fonctionne comme une œuvre d'art contemporain cinématique, il faut que nous étudions/suivons/entrons dans/regardons l'histoire du cinéma documentaire et sa définition. Le documentaire, ou 'documentary' en anglais, était utilisé pour la première fois en 1926 dans un article du New York Sun par John Grierson pour décrire le film *Moana* de Robert Flaherty. Ce film dépeignait les événements quotidiens dans la vie d'une famille Polynésienne (Delavaud 1994). Dans la description de ce film documentaire-fiction, Grierson définit le documentaire comme « la représentation artistique de la réalité (Aufderheide 2007, 3) »¹². Même si cette définition est large, cela correspondait quand même et elle peut être appliquée à son autre film *Nanook of the North*, 1922. Ce film est communément admis comme important, fondateur, dans l'histoire du cinéma parce qu'il fut créé avant la distinction que l'on opère entre fiction et documentaire, avant même que le terme 'film documentaire' fût inventé (Rothman 1997, 1). Dans ce film Flaherty implique les Esquimaux en dictant et dirigeant leur performance pour la caméra, tout comme *Moana* (Rothman 1997, 1). Cela signifie que les acteurs étaient complices avec Flaherty. Et il n'a pas simplement filmé leurs vies à la manière d'un réalisateur de 'cinéma vérité' (Rothman 1997, 1).

Patricia Aufderheide (2007, 2) décrit le documentaire comme un film qui « raconte l'histoire d'une vraie vie, avec une quête de sincérité »¹³. En revanche, elle explique aussi que c'est toujours un contrat passé avec le public où nous fixons des limites. Le public anticipe le contenu d'un documentaire comme étant une partie du monde réel mais « le réalisateur peut utiliser sa poétique de temps en temps et faire référence à la réalité de manière symbolique (Aufderheide 2007, 3) »¹⁴. Le documentaire est

fondamentalement une discipline de représentation visuelle (Grant & Sloniowski 1998, 13). Il « fait

¹² Aufderheide, P. 2007. Citation originale : « the artistic representation of reality »

¹³ Aufderheide, P. 2007. Citation originale : « tells a story about real life, with claims to truthfulness »

¹⁴ Aufderheide, P. 2007. Citation originale : « The filmmaker may employ poetic license from time to time and refer to reality symbolically »

appel à des techniques spécifiques pour donner une incarnation cinématique aux rencontres vécues et aux événements historiques, aux expériences, aux réflexions, recherches, et argumentations (Grant & Sloniowski 1998, 13) »¹⁵. Parce que le documentaire a une relation avec la recherche sur le terrain ethnographique, il a toujours une responsabilité éthique dans la forme filmique (Grant & Sloniowski 1998, 13). Où est-ce que *Léviathan* se situe dans ces politiques de représentation ?

Les caméras embarquées filment d'une manière directe et immédiate, comme un œil mécanique. Pour cette raison, l'objet lui-même joue avec les intentions du « cinéma vérité ». *Le Leviathan* est un film attentivement construit, comme tout film. Les personnes portent les caméras pendant leur travail, et pour certaines parties du film. Cela, nous le savons en tant que spectateur. Néanmoins, ce que nous ne savons pas et ne saurons jamais sur la base de cette image en mouvement (à moins d'enquêter auprès des « acteurs ») c'est si la caméra a changé la manière dont le corps bouge, la manière dont il travaille ou comment les acteurs placent leur regard. Cependant, nous pouvons juger qu'une partie de leurs mouvements sont 'vrais', authentiques, non simulés, à cause des risques physiques dans leur travail. Dans un entretien publié le 1 Mars 2013 (Chang 2013), Paravel et Castaing-Taylor expliquent : « nous sommes intéressés par la capture de cet immédiat et de cette subjectivité corporelle ; un portrait de la pêche par l'intérieur où les caméras capturent la réalité physique de la condition d'un pêcheur. Quand les caméras étaient accrochées à leurs corps, ils ne pouvaient pas penser au tournage »¹⁶. Même si 'les caméras capturent la réalité physique', les réalisateurs ont fait une sélection des images filmées pour nous offrir un montage non linéaire d'événements qui constituent le monde de la pêche commerciale.

¹⁵ Grant & Sloniowski. 1998. Citation originale : « calls for specific techniques to give cinematic embodiment to lived encounter and historical events, experience and reflection, research and argumentation. »

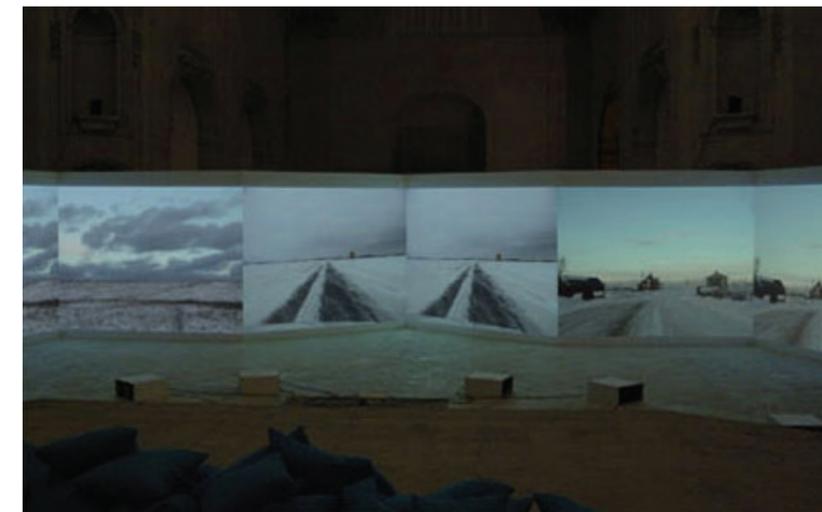
¹⁶ Chang, K. 2013. Citation originale : « We were interested in capturing this immediate and corporeal subjectiveness; a portrait of fishing from the inside where the caméras will capture the physicality of what it's like to be a fisherman. When the caméras were strapped to their bodies, they couldn't think about filming ».

Paravel et Castaing-Taylor utilisent un minimum de séquence dans leur montage. Par exemple, les premières huit minutes de *Leviathan* apparaissent comme une seule séquence. Je dis ‘apparaissent’ parce qu’il y a plusieurs moments où nous sommes plongés dans le noir, moments durant lesquels ils peuvent manipuler le montage pour donner un effet de continuité. Par contre, directement avant et après nous nous trouvons dans la même situation, comme si nous nous passions dans le temps réel. Quand il y a une coupe où la caméra change d’emplacement, elle est à la fois subtile et dérangement parce que les mouvements du bateau ressemblent à ceux de l’homme mais nous savons immédiatement que ce point de vue ne peut pas être celui d’un corps. Par exemple, dans les huit premières minutes, la caméra est attachée sur un homme, il y a un rythme brusque de ses mouvements ; il tourne et regarde les chaînes, regarde ses collègues, regarde la mer. Nous avons l’impression qu’il est conscient de son environnement et des dangers qu’il peut y avoir s’il n’est pas prudent. Nous voyons que c’est la nuit et l’unique lumière vient du bateau. Cela cause des ombres et des tâches aveuglantes dans ‘la vision’ de la caméra. Profitant d’une de ces tâches aveuglantes, la caméra passe de l’homme au bateau. Paravel et Castaing-Taylor réalisent ce type de montage jusqu’à la fin de *Leviathan*, où ils nous donnent un corps (ou un point de vue que nous pouvons assimiler à un corps) et l’instant d’après ils nous le confisquent. Mais ils suggèrent un désir de relativiser une parité ontologique entre l’humain et le non-humain (Leimbacher 2014).

Le mouvement et la position de la caméra deviennent temporellement le ‘mouvement’ et la ‘position’ du spectateur. C’est un moment où s’opère une ‘décorporealisation’ que Kel Smith (2011, 120) décrit comme « ce point dans lequel un objet multimédia, comme une photographie, représente un personnage qui est à la fois représentatif et interchangeable avec notre identité »¹⁷. Et à un autre moment nos expériences corporelles restent toujours comme nos réalités corporelles. L’historienne

¹⁷ Smith, Kel. 2011. Citation originale : « that point in which a media object, such as a photograph, depicts a persona that is at once representative and interchangeable with our identity of self ».

de l’art Amelia Jones (2006, 133) explique que : « La promesse (ou la menace ?) de la convergence numérique apporte une décorporealisation à la fois comme la désincarnation et la réalisation (...) il [décorporealisation] augmente la tension entre le sujet et l’objet; elle met en jeu les nouvelles relations de signification produite par l’émergence de la représentation numérique (...) Sinon, comment, autrement que par mes sens énoncés, qui transmettent par le truchement des circuits qui composent finalement mes processus de pensée, je pourrais les comprendre? »¹⁸. Cela veut dire que nous sommes toujours dans un état de désincarnation et de réalisation quand nous sommes confrontés à l’image.



Jana Sterbak. 2003. *From Here To There*. Installation video

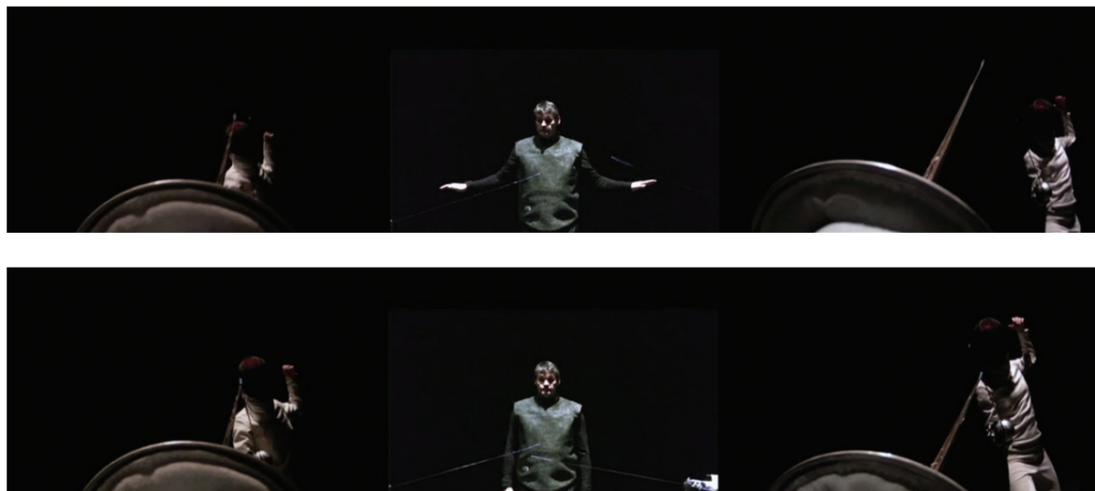
Jana Sterbak, *Duel Catherine or Kate* : pour une décorporealisation

Cette décorporealisation dans *Leviathan* se retrouve aussi dans l’installation *From here and to there* (2003) de Jana Sterbak et dans *Duel* de Catherine or Kate. *From here and to there* (2003) est constitué de six projections vidéos avec du son en stéréo (voir ci-dessus). Nous découvrons un paysage enneigé, le propriétaire de chien et un blaireau, le tout filmé du point de vue de son animal de compagnie, un ‘jack russel’. Pour la Biennale de Venise (représentant le Canada en 2003), elle a à nouveau attaché la caméra sur la tête de son chien et l’a laissé traverser Venise. Le résultat est une exploration de

¹⁸ Jones, Amelia. 2006. Citation originale : « The promise (or threat?) of digital convergence brings decorporealization as both disembodiment and realization... it heightens the tension between subject and object; it puts into play the new relations of signification produced by the emergence of digital representation ... How else, other than through my embodied senses, which transmit meaning through the circuits that ultimately comprise my thought processes, could I comprehend them? »

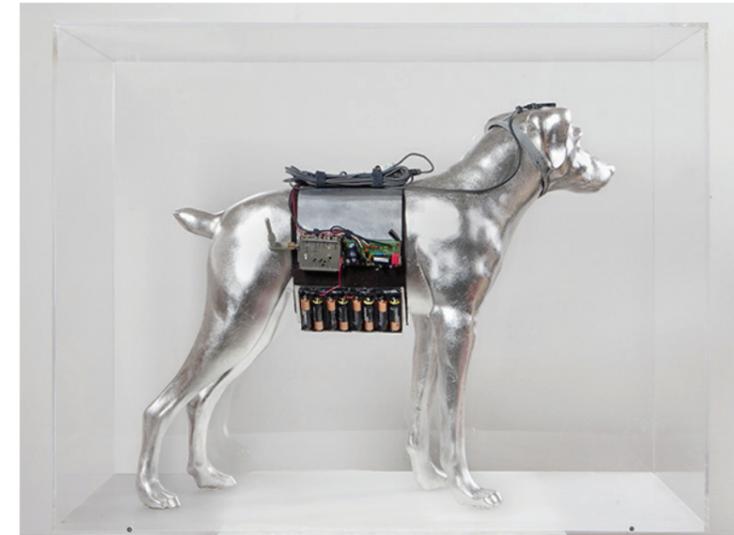
Venise durant laquelle l'attention n'est pas portée aux choses touristiques (sculptures, architecture, fontaines, ponts, canals, etc) mais uniquement aux choses qui suscitent l'intérêt d'un chien.

Dans *Duel*, (2010) à l'institut d'Art moderne (« Institute of Modern Art »), à Brisbane en Australie, Catherine et Kate font un duel d'escrime pour déterminer laquelle des deux signera (de son seul nom) les œuvres de leur pratique collaborative 'Catherine or Kate' de l'année à venir. L'installation est constituée de trois projections vidéos avec du son en stéréo. Sur deux écrans nous voyons les points de vue des caméras attachées sur l'avant bras des deux artistes et sur l'écran central nous voyons l'arbitre du duel. Dans ce point de vue la garde de l'épée reste stable et au centre de la vidéo et les actions de la main dictent la manière dont le monde bouge autour.



Catherine or Kate. 2010. *Duel*. Installation video

Comme dans *Leviathan*, la caméra est attachée directement sur le poignet d'un être vivant (voir images ci-dessous). Dans ce processus, la composition et le mouvement de la caméra échappent au contrôle d'un réalisateur ou caméraman, lequel anticipe la composition de l'image. Cela produit des « séquences qui correspondent littéralement à chaque mouvement corporel qui sont faits (Chang 2013) ». Ce type de tournage où la caméra échappe à notre contrôle nous laisse voir les actions contingentes d'un autre être. La décorporalisation inhérente dans les vidéos des caméras embarquées nous rapproche d'un futur dans lequel nos corps et nos esprits fonctionnent de manière fluide.



Jana Sterbak, *Stanley Dog*, 2010.
Photo: Lorenzo Palmieri. Courtesy of the artist & Galleria Raffaella Cortese, Milan

Ces vidéos ont un caractère pédagogique. Visuellement, elles nous enseignent avec un œil qui n'a pas un corps mais qui est accessible pour tous les corps et littéralement nous donnent les possibilités d'avoir des points de vues infinis. Dans *Leviathan*, nous apprenons visuellement la sévérité de l'environnement, les habitudes des pêcheurs, et dans *From Here to There* les intérêts d'un chien, sans que rien n'ait été dit, prononcé, écrit. Et dans *Duel*, nous voyons la perspective comme si nos yeux étaient sur une main, un endroit physiquement impossible pour un corps. Comme la théoricienne de l'art Heather MacDonald (2013, 7) a dit : « un raisonnement peut, a priori, produire des idées intellectuelles de complexité remarquable et brillante, mais une expérience de première main d'événements réels produit du savoir et prépare le terrain pour un raisonnement sur soi-même ¹⁹ ». La caméra embarquée nous offre un type de vérité, une vérité virtuelle, une nouvelle forme d'expérience et de connaissance visuelle.

¹⁹ MacDonald, H. 2009. Citation originale : « a priori reasoning may produce intellectual ideas of remarkable complexity and brilliant, but firsthand experience of real events produces knowledge and the ground for reasoning itself ».

(4.2) LAUREN MOFFATT : *NOT EYE*

L'œil de la caméra a toujours présenté une forme de surveillance, un « tout-regard », un regard omniprésent. Comme Michael Klier (Meredieu 2011, 59) a dit « Le regard aujourd'hui n'a plus accès au mystère, au silence. Les images aujourd'hui se croient très supérieures aux choses. C'est l'impression que j'ai chaque fois que je vois une vidéo ». Les caméras de surveillance filment à distance de manière neutre et indifférente (Meredieu 60, 2011). Avec le développement de la technologie, les caméras ont la possibilité d'être attachées sur un corps et de ne pas rester uniquement sur les murs. Cela change la neutralité de la caméra et le film *Not Eye*, de Lauren Moffatt, aborde les problèmes du 'tout regard' (comme du ciné-œil de Dziga Vertov) dans nos sociétés contemporaines.

Not Eye (2013) est un court-métrage en noir blanc et en 3D de Lauren Moffatt, une artiste australienne.

Dans ce film, nous voyons un entretien entre un caméraman et une vieille femme qui parlent des caméras comme des yeux qui voient tout et de leur stratégie pour les combattre. Le film commence

avec un lent travelling parmi les éclairages d'un plateau de tournage... la vieille femme nous regarde directement pendant que la caméra s'approche doucement. Avec tout le matériel d'un plateau de tournage de film, nous entendons aussi le clap et la prise. Les dialogues nous guident dans l'idée et la narration du film. La femme commence avec un air sincère et grave en disant : « Je n'en peux tout simplement plus. Je me sens envahie sans cesse. Pour moi il n'y a pas d'issue à tout ce qui ce déverse en moi par mes yeux, chaque instant de la journée, et ce, tous les jours. »

Dans ce film « la caméra est un œil mécanique qu'on utilise pour prolonger nos regards subjectifs. Cet appareil nous apprend à nous voir de l'extérieur, pour nous voir nous-même objectivement »²⁰. C'est une perception de nous-mêmes en public et cela nous permet de penser comment nous nous inventons dans les yeux des autres. Mais le terme 'envahir' qu'elle emploie évoque le sujet de voyeurisme agressif. Et leur conversation continue ainsi :

« INTERVIEWER : Vous dites que vous vous sentez « envahie ». Vous voulez dire que vous n'avez pas le pouvoir de choisir où poser votre regard ?

FEMME : Non... Bien sûr que j'ai le choix de poser mon regard là où je l'entends, mais il n'y a rien pour me défendre contre le regard des autres, que se soit celui des gens ou des caméras, ou de toute autre optique en tout genre. Ça m'épuise. Ces regards prennent contrôle de mon imagination, deviennent une obsession. Je vois ma peau de l'extérieur à travers le regard d'autrui. Pour me défendre contre toutes ces perceptions intrusives et ces enregistrements je n'ai que ces deux petites rétines, qui ne voient pas tout, qui possèdent un angle mort géant. » (Moffatt 2013)

²⁰ Moffatt, L. 2013. Citation originale : «The camera is a mechanical eye that we use to extend our subjective gaze. This device teaches us to see through the eyes of others. It teaches us to see ourselves from the outside, to see ourselves objectively »



Lauren Moffatt. 2013. *Not Eye*. Video 9'47

Dans ce travail, Moffatt nous présente une autre facette du sujet du voyeur. Elle explore l'idée du regardeur et du regard qui se pose sur chacun dans une période prolifique en terme de nouvelles technologies. Depuis son invention, la caméra aura été utilisée pour faire des images subreptices et pour satisfaire le désir de voir ce qui est caché (Tate Modern 2010). « Etablir une observation et imaginer (Schwartz 89, 1991) », c'est à la fois nous projeter nous-mêmes dans le monde et voir comment nous nous fabriquons nous-mêmes dans les yeux des autres. Les artistes comme Vito Acconci, Sophie Calle et Kohei Yoshiyuki ont travaillé cette idée du voyeur. Mais, c'est le travail d'artiste Merry Alpern, née en Etis-Unis en 1955, qui relie un parallèle de *Not Eye* de Moffatt. Dans sa série de photographies *Shopping*, 1999, Alpern a caché une caméra dans son sac à main. Elle la sortait dans les cabines d'essayages et a trouvé qu'elle révélait des images inhabituelles d'elle-même, déclarant : « Je me suis toujours vue plutôt différemment quand je me regarde dans le miroir. Soudainement j'ai ne sais plus comment je me regarde (Tate Modern 2010) ». Alpern et la vieille femme de Moffatt perdent leurs identités, leurs visions internes de leurs corps, dans le regard fixe de la caméra.

Le personnage de Moffatt se sent complètement abusé par ce manque de contrôle de son image après qu'elle ait été capturée par les caméras. Plutôt que d'accepter passivement la norme où les caméras sont partout et où la surveillance est la règle, elle prend la mesure des effets des technologies sur elle-même en fabriquant DIY un casque. Elle adopte une position de résistante face au monde ou presque toutes les choses possibles sont enregistrées. C'est comme si elle voulait non seulement se protéger elle-même mais aussi protéger l'intimité de la vie en général.

Moffatt utilise le même objet (une caméra) comme faisant partie de sa protection/son armure en réaction à cette culture voyeuriste. Elle crée une deuxième peau, visage, identité, avec deux caméras

embarquées (avec la marque GoPro) implantées dans un casque qui ressemble un masque de soudure. Et avec le casque elle « voi[t] les gens qui [la] regardent curieusement ». Ce masque lui permet d'assumer une nouvelle identité publique, par laquelle elle contrôle ce qui est enregistré par ses propres caméras. Le masque cache complètement son visage et « Paradoxalement [les gens] semblent invités à regarder et ils regardent fixement ». Elle assume la non-identité des personnes qui regardent les rushes des caméras de surveillance. Elle incarne le regard envahissant d'une caméra-oeil qui voit tout.

Ecrivain Elizabeth Grosz (xvi, 2001) explique que « l'extérieur est un lieu particulier, à la fois paradoxal et pervers. C'est paradoxal dans la mesure où il peut seulement faire de la raison, avoir un espace, en référence à lequel à relire il n'est pas et qu'il ne peut être jamais – un intérieur. Et il est pervers, car bien que toujours placé par rapport à l'intérieur, il n'observe pas à la cohérence/homogénéité de cet intérieur »²¹. Et donc ce masque est différent des caméras de surveillance attachées sur les murs et les plafonds des espaces publics. Il est porté par un corps, qui est mobile et en réaction à son environnement. Le masque filtre et change l'implication de ce corps dans l'environnement. La visière restreint ce que la porteuse voit, sent et peut-être entend, limitant sa sensibilité au monde. Il enregistre en 3D aussi, sauvegardant l'expérience vécue pour être revécue ou partagée dans le futur avec une perception de la profondeur. Il « ouvre les portes de ce que l'on décrit comme un monde virtuel ou comme une 'réalité augmentée' (Meredieu 2011, 113) ». La création de ce masque qui a comme fonction l'enregistrement démentit l'inconfort de Moffatt envers la caméra comme cet œil qui voit tout. Parce qu'elle a aussi capturé « ce qui était éphémère, transitoire, non cartographiable, et invisible devenant

²¹ Grosz, Elizabeth. 2001. Citation originale : « The outside is a peculiar place, both paradoxical and perverse. It is paradoxical insofar as it can only ever make sense, have a place, in reference to what it is not and can never be—an inside, a within, an interior. And it is perverse, for while it is placed always relative to an inside, it observes no faith to the consistency of this inside. »

permanent, cartographiable, et regardable (Manovich 2009, 324) »²². Néanmoins, Moffatt le revendique personnellement plutôt que les objets inanimés et les caméras de surveillance anonymes : « c'est une arme qui me permet de reconquérir mon espace (Moffatt 2013) ».



Lauren Moffatt. 2013. *Not Eye*. Vidéo 9'47

Ce masque lui-même fait appel à notre âge de la technologie et est une espèce de version 'steampunk' de haute couture des 'Google Glass', ces lunettes de soleil qui enregistrent de la vidéo, qui ont un GPS, un lecteur mp3 et peuvent se connecter à Internet. Elles adaptent la technologie du masque et de ces caméras pour diversifier et contrôler l'expérience du monde autour d'elle. Tout comme le premier homme officiellement cyborg, Neil Harbisson. Il est né daltonien mais a utilisé la technologie pour créer un œil électronique qui détecte des couleurs et les transforme en fréquence sonore qu'il peut entendre par la vibration des os de son crâne. Contrairement à Moffatt, Harbisson synchronise les rendus du monde en temps réel. Au début, il fallait qu'il mémorise les noms des couleurs et les fréquences sonores qui y étaient associées, mais maintenant c'est devenu un automatisme, une véritable

²² Manovich, Lev. 2009. Citation originale : « What was ephemeral, transient, unmappable and invisible [to become] permanent, mappable and viewable. »

perception et une sensation pour lui, il arrive même à rêver en couleur. Cela soulève la question de notre adaptation à la technologie dans notre réalité. Comment ces vidéos de caméras embarquées viennent affecter nos yeux et notre mémoire ainsi que notre interaction/perception de l'espace?



Neil Harbisson. 2014. Photographie

Tous les deux, Moffatt et Harbisson, explorent un manque de contrôle de la technologie et comment elle peut fonctionner de manière fluide avec nos corps et nos esprits. Moffatt explore une position défensive envers un voyeurisme envahissant et Harbisson, avec son œil, qui est maintenant connecté à Internet. Cette connexion permet aux internautes de lui envoyer des images qu'il peut écouter et ressentir. Ceci laisse ses sens exposés à la manipulation du public et si quelqu'un décide de pirater son programme il peut contrôler toutes les choses qu'il entend. Harbisson a néanmoins choisi de développer son œil cyborg de cette manière²³.

²³ C'est la question du posthumanisme. Comme Jean-Michel Besnier parle dans son livre *Demain les posthumains. Le futur a-t-il encore besoin de nous ?* (2010) qui affronte la question de savoir comment nous pourrions vivre au sein d'une humanité élargie qui inclurait les animaux et surtout les robots.

Cette fusion avec le virtuel, et l'existence d'un monde virtuel, a été abordée depuis déjà un moment. Dans son livre *Architecture from the Outside : Essays on Virtual and Real Space*, Elizabeth Grosz (78, 2001) explique que l'ordinateur (que nous pouvons comprendre comme synonyme avec des images-mouvements, un espace d'écran) et le monde qu'il génère révèle que le vrai monde était toujours un espace de virtualité, et que « la réalité virtuelle de l'espace informatique n'est fondamentalement pas différente de la réalité virtuelle de l'écriture, de la lecture, du dessin, ou même de la pensée : le virtuel est l'espace de l'émergence du nouveau, de l'impensé, du non réalisé, qui, à chaque instant charge la présence du présent avec la complémentarité, redoublant un monde à travers des univers parallèles, des univers qui auraient pu être (Grosz 2001, 78) »²⁴. Dans *About Looking*, John Berger (1980, 54) questionne : « Qu'est-ce qui, avant l'invention de l'appareil photographique, tenait lieu de photographie ? La réponse escomptée serait : la gravure, le dessin, la peinture. La réponse la plus révélatrice pourrait être : la mémoire. Ce que les photographes font dans l'espace était auparavant fait avec la réflexion ». Et comme Rush (2000, 217) dit « Aujourd'hui nous pouvons nous demander quel sera le contenu de la mémoire s'il ne nous est plus possible de faire la différence entre des événements ou des expériences simulés et ceux qui sont réels ? La fusion du réel et du virtuel dans l'art représente peut-être pour l'avenir ce qu'aura signifié au XXème siècle la fusion de l'art et du quotidien ».

²⁴ Grosz, Elizabeth. 2001. Citation originale : « The virtual reality of computer space is fundamentally no different from the virtual reality of writing, reading, drawing, or even thinking: the virtual is the space of emergence of the new, the unthought, the unrealized, which at every moment loads the presence of the present with supplementarity, redoubling a world through parallel universes, universes that might have been ».

(4.3) POP CULTURE ET CAMERA SUR LE CORPS TIM & ERIC : *ON THE GO*



Tim et Eric. 2013. *On the Go*. Web serie de six épisodes

(Comme je l'ai déjà évoqué plus haut,) le langage cinématographique de la caméra embarquée nous permet de nous glisser dans les chaussures de l'opérateur/caméraman. Au XXIème siècle, elles sont utilisées excessivement dans la culture populaire, lors des événements de sport extrême. Et avec internet, entrer en contact et toucher le monde entier est devenue une réalité pour des millions de gens, car ces vidéos sont toujours accessibles et gratuites via les sites comme 'Youtube' ou 'Vimeo' (Fedorak 2009). En quelques secondes nous pouvons avoir l'impression de faire du ski, du surf, du saut en parachute, et même monter sur le dos d'un chien, etc. par une vue subjective (voir l'image ci-dessus). Comme dans la vidéo *Mind the Gap with Jesper Tjäder*, un skieur de Suède, dans laquelle il fait un transfert entre deux rampes en ski (voir l'image ci-dessus). Sur leur site internet officiel de Go Pro, il a également une chaîne WEB_TV dédiée aux vidéos d'événements extrêmes. La caméra point-de-vue, ces sites de vidéos et les interfaces internet font la promotion, d'un côté, d'un mode de vie extrême et de l'autre, de l'enregistrement des détails quotidiens. En conséquence ces images-mouvements « sont devenues un conduit et une réflexion sur nos codes culturels, notre subconscient social, l'image de 'qui nous pourrions être' », et je veux ajouter 'où nous pourrions être'²⁵. Comment ces événements mis en scène nous affectent-ils ? Entre l'expérience filmique et la réalité de notre mémoire ?



Go Pro : Top Picks. 2014. *Mind the Gap with Jesper Tjäder*. Vidéo 4"39

²⁵ Fedorak, Shirley. 2009. Citation originale : « a conduit for and a reflector of our cultural codes, our social subconscious, images of 'who we might be' ».



Sarah Elora Belleli. 2014. *WOOHOO !!!!!!!*. Video 0"35

Tim Heidecker et Eric Wareheim forment un duo de performeurs originaires des Etats-Unis. Ils font des séries de sketch comiques qui sont influencés par les Anglais *Monty Pythons Flying Circus* ou par le Canadien *Kids in the Hall*. Leur style d'humour est sarcastique. Ils parodient la pop culture et en font souvent un portrait extrême, par exemple dans leurs explications de l'univers (épisode 3 saison 4 du *Tim and Eric Awesome Show, Great Job* 2009) dans lequel ils prennent la position de scientifiques et expliquent les formations des étoiles et la physique de l'espace de manière sérieuse mais sans logique. Ils ont produit cette série entre 2007 et 2013 ainsi que le film *Tim and Eric's Billion Dollar Movie* en 2012. Des acteurs et humoristes hollywoodiens tels que John Christopher Reilly, Will Ferrell, Zach Galifianikis et Jeff Goldblum apparaissent souvent dans leurs émissions. *Tim and Eric on the Go* est une web série de six épisodes fabriquée dans un format qui parodie les émissions de télé réalité. Dans chaque épisode de cinq minutes nous suivons leurs vies de tous les jours (mais déjà écrit ou légèrement improvisé). Même si Tim et Eric ont été formés à la réalisation de film à la Temple Université, Philadelphia, leur pratique se situe néanmoins à la frontière entre la performance, le stand-up comédie, l'art internet et le Slacker art. C'est cela qui fait que leur pratique est toujours engagée dans le monde et questionne la manière dont nous comprenons les cultures autour de nous.

Dans leur série *On the Go*, Tim et Eric semblent aborder ces questions. Chaque problème qui émerge dans la série est une réponse bien calculé de détourner la culture des cameras embarquées, comme Eric allant dans les coins des pièces pour sortir du cadrage de la caméra, soulignant l'angle de prise de vue d'Eric pour brouiller nos sens de hauteur et d'espace et 95% du temps ils mangent ou parlent. Ils nous posent la question 'Parce qu'en réalité combien y-a t'il de gens qui font des sports extrêmes ? Bien sûr ils ne sont pas la majorité'. Ils utilisent la caméra à la manière du créateur de la Go Pro « Woodman, qui l'appelle la caméra "de la vie", et qui a prouvé ce point en en portant une sur sa poitrine lors de la naissance de ses fils (Mac 2013) »²⁶. Mais dans *On the Go*, ces événements banals et ces petites révélations sont accompagnés et dramatisés avec des effets sonores et kitsch propres aux émissions de télé-réalité tel que *Big Brother*. Cette parodie est une stratégie avec laquelle ils questionnent les fonctions et les enjeux politiques de cet outil et la satisfaction instantanée que nous pouvons obtenir d'un événement palpitant tel que celui-ci, ou le facteur 'wow' d'un spectacle. Comme dans le *Awesome Show* « il s'agit d'une incompetence honnête »²⁷. C'est en contraste direct avec le projet *Hello, Again* par Beck et Chris Milk (2014) où ils ont créé un concert interactif accessible sur internet dans lequel ils effectuent une version retravaillée de *Sound and Vision* de David Bowie (Go Pro 2014). En capturant le concert avec des caméras à 360 degrés et avec des microphones binauraux, les téléspectateurs en ligne auront la possibilité de découvrir le spectacle depuis tous les endroits et depuis chaque siège de la maison (*Hello Again* 2014).

²⁶ Mac. 2013. Citation originale : « Woodman, who calls it a "life" camera, proved the point by wearing one on his chest at the deliveries of his sons »

²⁷ Spitznagel, Eric. 2009. Citation originale : « *Awesome Show* is about a lot of things, but it's mostly about earnest incompetence. »



Tim et Eric. 2013. *On the Go*. Web serie de six épisodes

Le premier épisode commence avec des points de vues des Go Pros étant transportées dans le bureau de Tim et Eric dans une boîte et Tim introduisant la série avec l'explication suivante : « Vous savez que Eric et moi recevons mille lettres chaque jour nous demandant comment c'est d'être Tim et Eric. Alors on a eu cette idée, nous avons la technologie, avec ces caméras Go Pro, qui vous permettent de voir ce qu'on voit et de vivre ce que l'on vit, tout ça enregistré sur des caméras c'est absolument incroyable ». Dans la série, l'expression « C'est absolument incroyable » est répétée lors des appels téléphoniques spontanés des stars de cinéma et producteurs comme Steven Spielberg, Al Pacino, Tom Cruise et Tommy Lee Jones, en dépit du fait que « tous ce qu'ils font c'est de boire et de manger (Tim & Eric 2013) ». L'enjeu de cette comédie se situe entre l'idée que la GoPro offre une vie pleine d'action et la révélation que leurs vies de tous les jours est en fait tout à fait banale.

L'intrigue de cette fausse réalité a quelque contretemps. La première étant les plaintes des faux téléspectateurs au sujet de la caméra d'Eric ayant un angle inquiétant à cause de sa hauteur. Quand nous voyons le point de vue d'Eric, la hauteur est exagérée par un angle vers le bas et l'utilisation d'un objectif fish-eye. Dans ce cas Tim et Eric défient l'idée des caméras embarquées étant un œil indiscriminé où les compositions et les mouvements peuvent arriver par contingence avec le corps mais ils peuvent être manipulés aussi. Comme dans *Léviathan*, *From Here to There* ou *Duel*, par exemple, l'angle des objectifs nous amène plus proche d'une expérience qui nous est possible d'imaginer vivre mais cela existe seulement dans une réalité virtuelle.

Avec la naïveté des enfants, ils ont essayé de résoudre le problème de la caméra. La solution qu'ils trouvent est de faire porter une minerve à Eric avec la caméra intégrée dedans, le faisant ressembler à un handicapé et le rendant maladroit (voir image ci-dessus). Estropiée par la

technologie, toute l'équipe du tournage pense que c'est un sacrifice pour le bien de l'émission. Tim et Eric continuent leur jeu avec l'espace filmique, Eric essaye toujours d'échapper au cadrage en se réfugiant dans les coins des pièces. Il faut que le producteur et Tim lui expliquent qu'il a tort, et qu'il a besoin de faire tout comme dans la réalité. Eric alimente cet enjeu entre le réel et la fiction en confessant que John, le producteur de l'émission, ne leur a pas donné de scénario en avance et que « c'est peu professionnel ».

La série évolue avec le désir d'Eric de faire quelque chose d'extrême et la complète aversion de cette proposition par Tim. Néanmoins, il y a une plainte par rapport à la taille de la caméra sur Tim. Il essaye donc de la cacher avec une perruque et accidentellement il la colle sur sa tête. Cette permanence de la caméra sur son corps pousse Tim à faire quelque-chose d'extrême. L'événement extrême étant de l'équitation. Pendant cette (calme) sortie, Tim tombe de son cheval et meurt. Et avec cette fin, ils cloturent la série d'une façon poignante, questionnant notre vulnérabilité.

(5) CONCLUSION

Dans ce mémoire, nous avons donc pu examiner la manière dont les caméras embarquées, utilisées dans le champ de l'art contemporain, présentaient une prolongation et une expansion des questions liées à la place des points de vue, questions initiées par l'apparition de l'image en mouvement, depuis l'invention du cinéma en passant par la caméra portative. Avec *Léviathan*, les artistes Véréna Paravel et Lucien Castaing-Taylor nous font découvrir les possibilités d'une décorporalisation par les images en mouvement, où le mouvement et la position de la caméra deviennent temporairement le 'mouvement' et la 'position' du spectateur. Dans *Not Eye*, Lauren Moffatt nous donne un point de vue sur une caméra omniprésente, son rôle de surveillance et son intégration dans nos vies et nos corps. Tim et Eric développent une extension de cette recherche sur la caméra attachée sur le corps sous la forme d'une parodie. *On the Go* reprend le thème des sports extrêmes et développe une critique du quotidien filmé.

Dans l'*Art comme expérience* (2008, 29-30), l'écrivain John Dewey explique que « une fois qu'un produit artistique est reconnu comme une œuvre classique, il est en quelque sorte isolé des conditions humaines qui ont présidé à sa création et des conséquences humaines qu'il engendre dans la vie et l'expérience réelles. Lorsque les objets artistiques sont séparés à la fois des conditions de leur origine et de leurs effets et actions dans l'expérience (...) L'art est alors relegué dans un monde à part, où il est coupé de cette association avec les matériaux et les objectifs de toute autre forme d'effort, de souffrance, de réussite (...) Il s'agit de restaurer cette continuité entre ces formes raffinées et plus intenses de l'expérience que sont les œuvres d'art et les actions, souffrances, et événements quotidiens universellement reconnus comme des éléments constitutifs de l'expérience ». Il y a plusieurs mouvements artistiques qui, après ce texte de John Dewey écrit en 1934, reflètent la même attitude et tentent de réunifier l'art avec le processus. Par exemple, les mouvements tels que Fluxus, les Happenings, les situationnistes, l'esthétique relationnelle et l'Art Installation attachent une grande importance à l'expérience de l'individu. Cet intérêt continue de se manifester dans les vidéos des caméras embarquées en permettant au spectateur d'entrer dans un espace participatif, performatif et expérientiel.

Mais quel pourrait être l'avenir des caméras embarquées ? Quelles seront leurs implications dans le quotidien ? Une réponse peut nous être donnée par le travail *5000 feet is the best* de Omer Fast (2014). Fast est un vidéaste contemporain Israélien qui floute toujours entre le fait réel et de la fiction (Pollack 2011). Dans *5000 feet is the best*, Fast a créé une vidéo cinématique de 30 minutes « basée sur deux réunions avec un opérateur Predator drone qui ont été enregistrées dans un hôtel de Las Vegas en septembre 2010 (GB Agency 2014)²⁸ ». Cette vidéo aborde la psychologie de la surveillance et l'utilisation des drones dans la guerre, et le titre fait référence à la hauteur de vol idéale pour les drones. Il discute de manière significative des violences faites à distance.

²⁸ GB Agency. 2014. Citation originale : « The video is based on two meetings with a Predator drone operator which were recorded in a hotel in Las Vegas in september 2010 ».

Ce travail nous donne deux indications pour le futur des caméras embarquées. Premièrement, les drones sont de plus en plus accessibles au public (déterminés par leur prix), même si ils ont encore des restrictions d'utilisation renforcées par l'Armée de l'Air (Macaulay 2014). Cela fonctionne comme dans l'histoire de la vidéo, un grand nombre de personnes peut utiliser de la technologie disponible qui ne l'était pas auparavant (des riches ou des groupes spécifiques de recherche, l'armée, les institutions etc). Et un drone détache la caméra du corps du caméraman, prenant l'immédiateté viscérale que les caméras embarquées ont avec le corps. Et à sa place, il y substitue un appareil de contrôle, autonome. Deuxièmement, même si nous perdons ce mouvement direct, il ne restreint pas nos yeux, ni nos expériences, et comme jamais avant, nous pouvons faire une extension de nos corps, activement et individuellement, comme dans l'éther. Comme le dit Gene Youngblood a dit dans *Expanded Cinema* (1970, 419) : « Il n'y a qu'un monde réel : celui de l'individu. Il y a autant de mondes différents que sont les gens. Ce n'est que par la technologie que l'individu est assez libre pour se connaître et connaître ainsi sa propre réalité. Le processus de l'art est le processus d'apprendre à penser »²⁹.

²⁹ Youngblood, Gene. 1970. Citation originale : « There is only one real world: that of the individual. There are as many different worlds as there are men. Only through technology is the individual free enough to know himself and thus to know his own reality. The process of art is the process of learning how to think ».

(v) BIBLIOGRAPHIE

Films et Videos

- Antoni, Janine. 1993. *Loving Care* de Janine Antoni
- Beck & Milk, Chris. 2014. *Hello Again*. <http://www.hello-again.com/beck360/main/beck360.html> (accès le 28 septembre 2014)
- Belleli, Sarah Elora. 2014. *WOOHOO !!!!!*. <https://www.facebook.com/video.php?v=528416903970927> (accès le 27 septembre 2014)
- Contour. 2014. *Contour ROAM2*. <http://contour.com/cameras/roam2> (accès le 30 novembre 2014)
- Graham, Dan. 1970. *Roll*
- Go Pro : Top Picks. 2014. *Mind the Gap with Jesper Tjäder*. <https://gopro.com/channel/top-picks/mind-the-gap-with-jesper-tj-der> (Accès le 29 Aout 2014)
- Jonas, Joan. 1972. *Left Side Right Side*
- Kids in the Hall*. 1988-1994. Réalisé par Dave Foley, Bruce McCulloch et Kevin McDonald. DVD.
- Léviathan*. 2012. Réalisé par Véréna Paravel & Lucien Castaing-Taylor. DVD.
- L'homme a la Caméra*. 1929. Réalisé par Dziga Vertov. DVD.
- McCarthy, Paul. 1972. *Face Painting – Floor, White Line*
- Moana*. 1926. Réalisé par Robert J. Flaherty. DVD.
- Moffatt, L. *Not Eye*. <https://vimeo.com/84963077> (accès le 18 février 2014)
- Monty Python's Flying Circus*. 1969-1974. Réalisé par Graham Chapman, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin, Terry Gilliam et John Cleese. DVD.
- Munsell, M. 2014. *Camera falls from plane and lands in pig pen*. <https://www.youtube.com/watch?v=QrxPuk0JefA&feature=youtu.be> (accès le 30 Mars 2014)
- Nanook of the North*. 1922. Réalisé par Robert J. Flaherty. DVD.
- Neil Harbisson. 2014. http://www.uncubemagazine.com/sixcms/media.php/1323/neil_harbisson.jpg (accès le 23 novembre 2014)
- Sagin, C. & Woodcroft, K. 2014. *Duel*. <https://vimeo.com/21407752> (accès le 18 février 2014)
- Vasulka, Steina. 2000. *Warp*. http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/pages/Warp_01.html (accès le 29 septembre 2014)
- Tim and Eric Awesome Show, Great Job*. 2009. Episode 3, saison 4. Réalisé par Tim Heidecker and Eric Wareheim. DVD.
- Tim and Eric's Billion Dollar Movie*. 2012. Réalisé par Tim Heidecker and Eric Wareheim. DVD.
- Tim & Eric. 2013. *On the Go*. <https://www.youtube.com/watch?v=BGhsoI7q7gk> (accès le 20 février 2014)

Ouvrages

- Abel, Richard. 2005. *Encyclopedia of Early Cinema*. New York : Routledge
- Amazon France. 2014. *Amazon : camera embarquée (2 411 résultats)*. http://www.amazon.fr/s/ref=nb_sb_ss_i_0_16?mk_fr_FR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&url=search-alias%3Daps&field-keywords=camera%20embarquee&prefix=camera+embarquee%2Caps%2C1259 (accès le 8 juillet 2014)
- Aufderheide, Patricia. 2007. *Documentary Film : A Very Short Introduction*. New York : Oxford University Press, Inc.
- Aumont, J. 1996. *L'HOMME À LA CAMÉRA, film de Dziga Vertov*. Encyclopædia Universalis [en ligne] <http://www.universalis.fr/encyclopedie/l-homme-a-la-camera> (accès le 2 avril 2014)

Aumont, Marie & Jacques, Michel. 2008. Articles « Ciné-ciel » et « Dziga Vertov ». Dans *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, édité par Armand Colin

Baque, Dominique. 2006. *Pour un Nouvel Art Politique : De l'Art Contemporain au Documentaire*. France : Flammarion editions

Benoit. 2011. *Définition : Camera embarquée*. <http://news.idealco.fr/news/79282/definition-camera-embarquee.html> (accès le 8 janvier 2014)

Berger, John. 1980. *About Looking*. London : Bloomsbury Publishing

Besnier, Jean-Michel. 2010. *Demain les posthumains. Le futur a-t-il encore besoin de nous ?*. France : Fayard

Brooker, Will. 2009. « Camera-Eye, CG-Eye : Videogames and the Cinematic » Dans *Cinema Journal* 48 (3) 122-128. Texas : University of Texas Press

C.Mal. 2013. *Le Blog Documentaire : "Leviathan" : entretien avec V.Paravel et L. Castaing-Taylor*. <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2013/09/06/leviathan-un-documentaire-de-verena-paravel-et-lucien-castaing-taylor/> (accès 20 Février 2014)

Chang, K. 2013. *Anthem : Q&A with Lucien Castaing-Taylor & Véréna Paravel*. <http://antheemagazine.com/qa-with-lucien-castaing-taylor-verena-paravel/> (accès le 4 mai 2014)

Cnet. 2014. *Cnet: Sony HDR-FX1 released: Nov. 15, 2004*. <http://www.cnet.com/products/sony-hdr-fx1/specs/> (accès le 25 Avril, 2014)

Commonwealth Projects. 2014. *Omer Fast – 5,000 feet is the best*. <http://commonwealth-projects.com/project/omer-fast-5000-feet-is-the-best/> (Accès le 28 septembre 2014)

Corréard, M., Grundy, V., Ormal-Grenon, J., Pomier, N. & Rollin, N. 2007. *Grande Dictionnaire Hachette-Oxford*. New York : Oxford University Press

De Cocks, Bryn. 2014. *Dropzone.com : GoPro Hero 4 – Release Date and Specs Revealed*. http://www.dropzone.com/news/Gear/GoPro_Hero_4_-_Release_Date_and_Specs_Revealed_1056.html (accès le 15 octobre 2014)

Delavaud, Gilles. 1994. *Canal U : L'invention de la mise en scene documentaire (penser le cinema documentaire : leçon 1, 2/2)*. http://www.canal-u.tv/video/tcp_universite_de_provence/L_invention_de_la_mise_en_scene_documentaire_penser_le_cinema_documentaire_lecon1_2_2.6970 (accès le 17 septembre 2014)

Dewey, John. 1934. *Art as Experience*. New York : The Berkley Publishing Group

Dewey, John. 2008. *L'art comme experience*, traduit de l'anglais par Jean-Pierre Cometti, Christophe Domino, Fabienne Gaspari, Catherine mari, Nancy Murzilli, Claude Pichevin, Jean Piwnica et Gilles Tiberghien. Saint-Amand, France : Folio Essais

Diaz-Amador, Jorge. 2005. *CinemaTechnic Camera Profiles : Arri 35 II*. http://cinematechnic.com/resources/arri_35-2.html (accès le 8 juillet 2014)

Experimental Television Centre. 2011. *SONY AV-3400 PORTA PAK*. <http://www.experimentaltvcenter.org/sony-av-3400-porta-pak> (accès le 21 juillet 2014)

Fedorak, Shirley. 2009. « The Internet and Virtual Communities » dans *Pop Culture: The Culture of Everyday Life*. Canada : University of Toronto Press

GB Agency. 2014. *Omer Fast : 5000 feet is the best*. http://www.gbagency.fr/en/42/Omer-Fast/#!/5-000-Feet-is-the-Best/site-medias_listes/1444 (Accès le 28 septembre 2014)

Genocchio, Benjamin. 2001. *Fiona Foley : Solitaire*. Annandale, NSW : Piper Press

GoPro. 2014. *Beck & Chris Milk Create Hello, Again Using GoPro Cameras*. <http://gopro.com/news/beck-chris-milk-create-hello-again-using-gopro-cameras> (Accès le 28 septembre 2014)

GoPro. 2014. *GoPro : HERO4 Black*. <http://shop.gopro.com/EMEA/cameras/hero4-black/CHDX-401-master.html> (Accès le 23 novembre 2014)

Grant, Barry Keith & Sloniowski, Jeannette. 1998. *Documenting the Documentary : Close Reading of the Documentary Film and Video*. Detroit, Michigan : Wayne State University Press

Grosz, Elizabeth. 2001. *Architecture from the Outside : Essays on Virtual and Real Space*. London : The MIT Press

Hello Again. 2014. *The Story: Beck Reimagines David Bowie's "Sound and Vision"*. <http://now.lincoln.com/2013/02/beck-says-hello-again/> (Accès le 28 septembre 2014)

High, K., Hocking, S. M. & Jimenez, M. 2014. *The Emergence of Video Processing Tools : Television Becoming Unglued*. America : Intellect Ltd.

Hiley, Nicolas. 1915. *Hints to Newsfilm Cameramen*. Jersey City : P.D. Hugon

IMDB. 2014. *Man with a Movie Camera*. http://www.imdb.com/title/tt0019760/?ref=mv_sr_1 (accès le 4 mai 2014)

Jones, Amelia. 2006. « Decorporealization » dans *Sensorium : Embodied Experience, Technology and Contemporary Art*, edite par A. Jones. Cambridge : MIT Press

Kanellos, M. 2007. *Cnet : Trivia Question : What company commissioned the first memory cards ?*. <http://www.cnet.com/news/trivia-question-what-company-commissioned-the-first-memory-cards/> (accès le 1 octobre 2014)

The Film Centre. 2010. *FAQs – 35mm Caméras*. http://www.filmcentre.co.uk/faqs_film35.htm (accès le 8 juillet 2014)

Leimbacher, Irina. 2014. *filmcomment : The World Made Flesh*. <http://www.filmcomment.com/article/the-sensory-ethnography-lab> (accès le 21 octobre 2014)

Mac, Ryan. 2013. *The Mad Billionaire Behind GoPro : The World's Hottest Camera Company*. <http://www.forbes.com/sites/ryanmac/2013/03/04/the-mad-billionaire-behind-gopro-the-worlds-hottest-camera-company/> (accès le 29 juillet 2014)

Macaulay, Scott. 2014. *Filmmaker Magazine : Astonishing surfing video shows power of camera drones*. <http://filmmakermagazine.com/83626-astonishing-surfing-video-shows-power-of-camera-drones/#.VFvmyPTF-VN> (accès le 6 novembre 2014)

MacDonald, Scott. 2013. *American Ethnographic Film and Personal Documentary*. California : University of California Press

Mascelli, Joseph V. 1998. *The five C's of Cinematography : Motion Picture Filming Techniques*. Silman-James Pr : 1st Silman-James Press Ed.

Manovich, Lev. 2009. « The Practice of Everyday (Media) Life : From Mass Consumption to Mass Cultural Production ? » Dans *Critical Inquiry*, 35 (2) 319-331. Chicago : The University of Chicago Press

McDonald, Heather. 2009. *Proximity and Distance : An Investigation on Interiority in Video Art*. Montreal, Canada : Library and Archives Canada, Published Heritage Branch

Meredieu, Florence de. 2011. *Arts et Nouvelles Technologies : Art Video – Art Numerique*. Madrid : Larousse

Moffatt, L. Lauren Moffatt. <http://www.deptique.net/> (accès le 18 février 2014)

Morse, M. 1990. « Video Installation Art : the Body, the Image, and the Space-in-Between » Dans *Illuminating video : an essential guide to video art*, edite par Doug Hall et Sally Jo Fifer, 153-167. University of Michigan : Aperture in association with the Bay Area Video Coalition

Munsell, M. 2014. *Camera falls from plane and lands in pig pen*. <https://www.youtube.com/watch?v=QrxPuk0JefA&feature=youtu.be> (accès le 30 Mars 2014)

Pollack, Barbara. 2011. *ARTnews : True Lies ?* <http://www.gbagency.fr/docs/ARTnews-1340205201.pdf> (Acces le 28 septembre 2014)

Rothman, William. 1997. *Documentary Film Classics*. United States of America : Cambridge University Press

Rush, Michael. 2000. *Les Nouveaux Medias dans l'art* traduit par Christian-Martin Diebold. Paris : Editions Thames & Hudson SARL

Rush, M. 2003. *Video Art*. London : Thames & Hudson Ltd

Sagin, C. & Woodcroft, K. 2014. Catherine or Kate. <http://fionamail.wordpress.com/453-2/> (accès le 18 février 2014)

Schwartz, Regina. 1991. « Rethinking Voyeurism and Patriarchy : The Case of Paradise Lost » Dans *Representations*, 34 (printemps) 85-103. California : University of California Press

Sensory Ethnography Lab. 2010. *People*. <http://sel.fas.harvard.edu/people.html> (accès 27 avril 2014)

Sensory Ethnography Lab. 2010. *SEL*. <http://sel.fas.harvard.edu/> (accès le 27 avril 2014)

Smith, Kel. 2011. « Innovations in Accessibility: Designing for Digital Outcasts » dans *Technical Communication Summit : STC's 58th Annual Conference*, 117-127. http://summit.stc.org/wp-content/uploads/2011/05/proceedings_2011-FINAL.pdf#page=124 (accès le 23 septembre 2014)

Sony. 2014. *Sony: Video Camera*. <http://www.sony.net/SonyInfo/CorporateInfo/History/sonyhistory-f.html> (accès le 25 Avril 2014)

Spitznagel, Eric. 2009. *Vanity Fair : Q&A : Tim and Eric on Child Abuse, Diarrhea and Yerba-Mate Tea*. <http://www.vanityfair.com/online/oscars/2009/07/qa-tim-and-eric-on-child-abuse-diarrhea-and-verba-mate-tea> (Acces 29 Aout 2014)

Springgay, Stephanie. 2008. « Corporeal Pedagogy and Contemporary Video Art » dans *Art Education* 61 (2), 18-24. Reston : National Art Education Association

Tanaka, S. 2011. « Chapter 15 : The notion of embodied knowledge » Dans *Theoretical Psychology : Global Transformations and Challenges*, edite par Paul Stenner, John Cromby, Johanna Motzkau, Jeffery Yen et Ye Haosheng, 149-157. Ontario, Canada : Captus Press Inc.

TATE. 2013. *Film : Véréna Paravel and Lucien Castaing-Taylor : Leviathan*. <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/film/verena-paravel-and-lucien-castaing-taylor-leviathan> (accès 20 Février 2014)

Tate Modern. 2010. *Exposed : Voyeurism, Surveillance and the Camera*. <http://www.marthagarzon.com/contemporary-art/2010/03/exposed-voyeurism-surveillance-and-the-camera/> (accès le 6 septembre 2014)

Tucker, Marcia. 1981. « John Balderassi : Pursuing the Unpredictable. » Dans *Documents of Contemporary Art : Chance*, édité par Margaret Iversen, 137-139. Cambridge : The MIT Press

Video Data Bank. 2014. *Left Side Right Side : Joan Jonas*. <http://www.vdb.org/titles/left-side-right-side> (accès 25 Aout 2014)

Yen, Hua-Chu. 2009. *The Practice of Cinematic Experience in Everyday : Moving Image, Time and the Journey into the Unknown*. Ann Arbor, MI : UMI Dissertation Publishing, ProQuest

Youngblood, Gene. 1970. *Expanded C*

