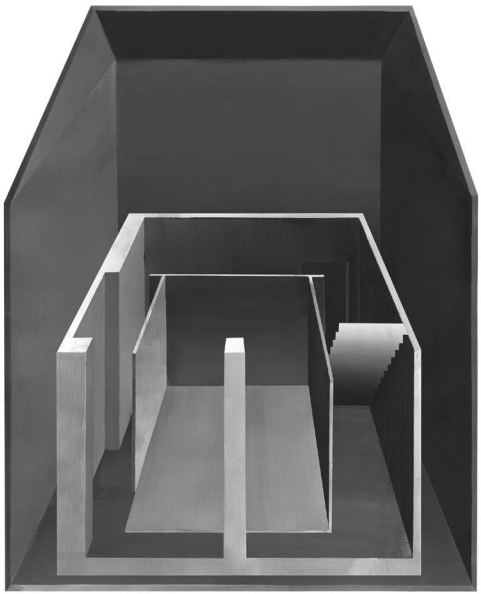
Programmed Movement
James Langdon

Tripod, dolly, tracking arm. Movable camera supports are essential to the visual language of film. Every cinematic movement reflects a mechanical counter-movement — revealing the camera, mounted on legs, sliding on rails…*

The most sophisticated contemporary systems fully automate these processes. The camera is mounted on a robotic arm. Software relays instructions to motors that execute precisely choreographed trajectories through space.

Multiple modes of programming are possible. A sequence of movements performed by a human camera operator can be recorded and reproduced; a minimal set of camera coordinates can be plotted and executed, an optimal movement from one position to the next; a target can be automatically tracked; and so on.

* Of course, sometimes the support is unintentionally visible in the frame.



Most interesting: the camera can be programmed to follow a vector. Like drawing in space, its path has autonomy and meaning. The following texts are inspired by this logic, and seek to describe fitting patterns of movement between the works in the exhibition *Mind Walk III*.

I

Be mindful of the difficulty in holding your head completely still. Imagine an eye examination, or a dental X-ray — your head placed in a clamp to limit movement and give a clear image.

Fix your gaze on the centre of the wall. Regard it as a simple stage, on which visual events are presented to you. Do not change your perspective. The details: naturally, two corners are visible from your position. The room overlaps with adjacent spaces. Into the left corner a cylindrical volume partially protrudes; into the right corner, a 45° bevel.

The walls are painted black. With no light source very little is visible.

An intense light dances across your view. Some objects are visible for an instant. They reflect the light, making it awkward to fix an image of their type and position. For certain there are two circular mirrors, probably suspended, and a platform raised from the floor at the left of your image. The path of the light lingers in your eyes. There are three distinct trails. They describe loose, simplistic paths like the lines drawn by the filament in a light bulb. Effervescent at their beginnings, they fade to fuzzy after-images.

A few further moments of blackness, then a strobing light illuminates the space. The previous contents of the room are absent, replaced by a constellation of objects hovering in the foreground. As the room flickers black and white, they are visible alternately in pristine detail and murky silhouette. Curtains

— folded, knotted, draped into various sculptural forms. Arcs, cones, mounds of fabric across your field of view, partially revealing the stage, partially absorbing your attention themselves.

II

Historically, dotted lines are used in the graphic representation of rays of light.

III

The first sentence of Richard Balzer's history of the 'boîte d'optique' reads: 'Look around the room. Now leave the room and look through the keyhole.'

IV

Do you remember a genre of video game in which the player experiences the illusion of a three-dimensional environment, but the space is visible only from a pre-determined first-person perspective? Movement through the

How to play … Walk, look for it . When you think it's there, dig, reveal it. Is there anything inside? It's not yours. Keep going, don't fall asleep or they will find you. You finally found it? Then raise the cover, lie down inside and become the treasure. You won.

environment is scripted in the game. Space is streamed to the player, who has no freedom to change direction or perspective.

Such games are now technical relics — their designs presumably inhibited by insufficient graphical processing to render believable three-dimensional environments that the player could freely explore. But these constraints produce compelling aesthetics. The player sees only the parts of the environment that can be engaged with — beyond the edge of the screen is a void.

Certain psychological possibilities follow. The game designer might exploit the player's lack of organic experience of space to produce claustrophobic effects. Movement feels inexorable. Impulses to stop, turn or reverse are suppressed.

v

Holding a pencil in each hand, draw two simultaneous lines on a sheet of paper. Begin

with the points of the two pencils touching in the centre of the sheet, then proceed to describe two spirals, arcing out on a vertical axis of symmetry. Focus your gaze on the centre of the paper throughout.

vi

I remember a novel in which a blind man is subtly tortured by his companions, who repeatedly rearrange the furniture so that he cannot orient himself in the room.

vii

I read that many depictions of ancient labyrinths are preserved as rock-carvings, or graphics on artefacts such as coins and ceramics. Labyrinths are typically circular, though some have rectangular or polygonal outlines. The labyrinth sometimes symbolises the intestines of a sacrificial animal, and certain designs have images at their centre — mythological creatures or simple representations of eyes or other animal body parts.

The route to the centre of a classical labyrinth is a single path that loops back and forth. Each traversal is called a 'circuit', of which there are typically seven. The plan of such a labyrinth can be drawn from a simple geometric score. A square is defined by four points, one at each corner. Each point is framed by a right angle, an 'L' shape, with its joint pointing toward the centre of the square. A cross, with horizontal and vertical paths, is centred in the same area as the square. From the upper point of the central cross a line is drawn, looping smoothly toward the point at the upper right corner of the square. Further loops arc around the square, each originating from the next available point in an anti-clockwise direction, and terminating at the next available point in a clockwise direction.

Medieval labyrinths diverge from this archetypal form, toward more intricate symmetries with multiple centres. A complex design might have one path to its centre and another back out.

I visualise an experimental search for the centre of an unfamiliar labyrinth. It involves multiple rotations, counter-rotations, pauses, retracings. One mistaken turn can lead back out of the labyrinth. The labyrinth itself is an intermediate form. A tool. The movements of a disoriented figure are the true will of its designer.

VIII

A radial arm maze is a device for testing the spatial memory of rats. Around a central, circular platform are arranged a number of openings — as many as 48. Each opening leads to a tunnel, or arm. All arms are dead ends. Rewards are placed at the end of some of the arms. Rats demonstrate the capacity to remember which arms they have already explored.

IX

A cold lump of tar is placed on a radiator. Overnight it begins to melt, sending glossy black elastic ovals creeping down toward the floor.

x

A box on a table. Polygonal, constructed in wood and painted. I don't see you — I suppose you are kneeling, or bending over, looking through a small aperture in the side of the box. Inside, a single chamber. An elevated track with two rails runs in a circular loop around the ceiling, above your vantage. Points of light appear at the edges of the chamber, other apertures.

A short breath of white smoke emerges from the perimeter of the chamber and drifts into the centre, its gentle turmoil subtly illuminated by the ambient light. It envelopes part of the structure supporting the rails.

As it recedes, a second breath appears from a second aperture. Its ephemeral form cycles — expanding, stretching, contorting, sinking, softening, hanging, dissipating. Third and fourth breaths are enough to reveal the unknown source rotating, moving sequentially

along the row of apertures outside the box. Over several minutes the scene becomes a slow animation, each unique breath silently finding a memorable pose, then fading. A creeping, ghostly progress around the tracks.

xi

On the ground outside, an assortment of organic matter — husks, twigs, bark, rocks. A child's hand moves amongst them, at once deliberate and doubtful, encouraging a composition to emerge, relating the objects formally, like marks in a drawing. A primitive architecture emerges, haunted only by his inner voices.

Texts: James Langdon
Translation: Anne Combarnous
Graphic design:
James Langdon and Karl Nawrot
Illustrations: Walter Warton

Print: La Monnaie (Pau, FR)
Paper: Reprint Matt
Typeface: Janson Text
500 copies

Karl Nawrot thanks:
Na Kim, Florence de Mecquenem and all the staff of the Bel Ordinaire, Laurent Agut, Angelika Bauer, James Langdon

Special thanks:
Marc Dutriez, Alix Allain (Bel Ordinaire), Vincent Norroy and Stéphanie Boulay (Central Dupon Images)

Mind Walk III 2.12.2015 – 30.01.2016
Bel Ordinaire, contemporary art space
www.belordinaire.agglo-pau.fr
© 2015

Mouvement programmé
James Langdon

Trépied, chariot, bras de travelling. Les supports de caméra mobile sont essentiels au langage visuel des films. Chaque mouvement cinématique est le reflet d'un contre-mouvement mécanique — révélant la caméra, montée sur pieds, glissant sur rails…*

Les systèmes actuels les plus sophistiqués automatisent entièrement ces processus. La caméra est montée sur un bras robotisé. Un logiciel relaye les instructions à des moteurs qui exécutent avec précision les trajectoires chorégraphiées à travers l'espace.

Des modes de programmation multiples sont possibles. On peut enregistrer et reproduire une série de mouvements effectués par un opérateur caméra humain, planifier et exécuter un ensemble minimal de coordonnées caméra,

* Bien sûr, parfois le support est involontairement visible dans le cadre.



un mouvement optimal d'une position à l'autre, un travelling automatique sur une cible mobile ; et ainsi de suite.

Chose des plus intéressantes : la caméra peut être programmée de manière à suivre un vecteur. Comme dessiner dans l'espace, son trajet révèle de l'autonomie et du sens. Les textes qui suivent sont inspirés par cette logique, et visent à définir des schémas de mouvement appropriés entre les œuvre de l'exposition *Mind Walk III*.

I

Sois attentif à la difficulté de maintenir ta tête complètement immobile. Imagine un examen de tes yeux, ou une radiographie de tes dents, ton crâne pris en étau pour en limiter le mouvement et obtenir une image nette.

Fixe ton regard sur le centre du mur. Observe-le comme un simple espace scénique, sur lequel des

Comment jouer… Marche, cherche. Quand tu penses que c'est là, creuse, révèle-le. Y a-t-il quelque chose à l'intérieur ? Ce n'est pas à toi. Continue d'avancer, ne t'endors pas où ils te trouveront. Tu l'as finalement découvert ? Alors soulève le couvercle, couche-toi à l'intérieur et deviens le trésor. Tu as gagné.

événements visuels te sont présentés. Ne change pas ton point de vue. Détail : naturellement, deux coins sont visibles depuis ta position. La pièce chevauche des espaces adjacents. Dans le coin gauche un volume cylindrique émerge partiellement ; dans le coin droit, un angle oblique à 45°. Les murs sont peints en noir. Sans source lumineuse très peu de choses sont visibles.

Une lumière intense danse te barrant la vue. Certains objets sont visibles un court instant, reflétant la lumière, rendant difficile de fixer une image de leur type et de leur position. Pour certains d'entre eux, il y a deux miroirs ronds, probablement suspendus, et une plate-forme élevée depuis le sol sur la gauche de ton image. La traînée lumineuse s'attarde dans tes yeux. On trouve trois pistes distinctes. Ils ne dessinent qu'approximativement les chemins simplistes tracés par le filament d'une ampoule. Effervescentes à leur début, elles s'estompent en images rémanentes floues.

Après quelques moments de noir, une lumière stroboscopique illumine l'espace. Les premiers matériaux de la chambre sont absents, remplacés par une constellation d'objets qui flottent au premier plan. Comme la pièce vacille entre le noir et le blanc, ils sont visibles en alternance, détail original et forme obscure. Des rideaux, pliés, noués, et les drapés leur donnent diverses formes sculpturales. Arcs, cônes, monticules de tissus barrant la vue, révèlent à la fois une part de l'espace scénique, et absorbent une part de ton attention portée vers eux.

II

Les lignes en pointillé sont généralement utilisées dans la représentation des rayons lumineux.

III

Richard Balzer commence son histoire de la « boîte optique » par cette phrase « Regardez tout autour de vous dans la pièce. Puis sortez et regardez à travers le trou de la serrure ».

IV

Te rappelles-tu d'une sorte de jeu-vidéo dans lequel le joueur fait l'expérience d'un environnement à trois dimensions, mais l'espace n'est visible que d'un point de vue subjectif prédéterminé ? Les mouvements dans l'environnement proposé sont cryptés dans le jeu. L'impression d'espace est transmise au joueur, qui n'est libre de modifier ni son orientation ni sa perspective.

De tels jeux sont désormais des antiquités techniques — leurs conceptions sans doute limitées par des capacités graphiques insuffisantes pour rendre des environnements tri-dimensionnels crédibles que le joueur pourrait explorer librement. Mais ces contraintes produisent une esthétique engageante. Le joueur ne voit que les parties de l'environnement dans lesquelles il peut interagir — au-delà des bords de l'écran se trouve un vide.

S'ensuivent certaines possibilités au plan psychologique. Le concepteur graphique pourrait

bien exploiter le manque d'expérience organique de l'espace chez le joueur pour produire des effets claustrophobiques. Le mouvement est comme inexorable. Le réflexe de s'arrêter, de se retourner ou de reculer est supprimé.

V

Un crayon dans chaque main, trace deux lignes simultanément sur une feuille de papier. Commence avec la pointe des deux crayons au centre de la feuille, puis trace une spirale partant en arc symétrique de chaque côté d'un axe vertical. Fixe ton regard sur le centre de la feuille tout du long.

VI

Je me souviens d'un roman dans lequel un aveugle est subtilement tourmenté par ses compagnons, qui modifient sans arrêt l'agencement des meubles pour qu'il ne puisse pas s'orienter seul dans la pièce.

VII

J'ai lu que bien des descriptions d'anciens labyrinthes étaient conservées, taillées dans la pierre, ou par des représentations graphiques sur des artefacts tels des pièces de monnaie ou des céramiques. Les labyrinthes sont typiquement circulaires, bien que certains soient de forme rectangulaire ou polygonale. Le labyrinthe symbolise parfois les entrailles d'un animal sacrifié et certains sont conçus avec des images en leur centre, de créatures mythologiques ou représentant simplement un œil ou d'autres parties du corps de l'animal.

Le trajet vers le centre d'un labyrinthe classique suit un seul chemin qui fait des détours d'avant en arrière. Chaque chemin transversal est appelé un « circuit », dont il existe communément sept variétés. Le plan d'un tel labyrinthe peut être tiré d'une partition géométrique simple : un carré est défini par quatre points, un pour chaque angle, marqué par un angle droit en L, leur point de jonction pointant vers

le centre du carré. Des chemins horizontaux et verticaux dessine une croix dans le carré. Depuis la pointe supérieure de la croix centrale est tracée une ligne, qui part en boucles continues jusqu'au coin supérieur droit. D'autres boucles forment des arcs de cercle autour du carré, chacune partant du point suivant dans le sens anti-horaire et aboutissant au point suivant dans le sens horaire.

Les labyrinthes médiévaux divergent de cette forme archétypale, avec des symétries plus complexes organisées autour de centres multiples. Un plan complexe pouvait bien ne proposer qu'un chemin vers son centre et un autre pour en ressortir au même endroit.

J'imagine en la visualisant la recherche expérimentale du centre d'un labyrinthe inhabituel. Elle impliquerait des rotations multiples, des rotations inversées, des pauses, des retours en arrière. Un choix erroné peut vous reconduire au point de départ en dehors du labyrinthe. Le

labyrinthe lui-même est une forme intermédiaire, un outil. Les mouvements d'une figure désorientée sont de la volonté propre du concepteur.

VIII

Un labyrinthe en étoiles est un outil pour tester la mémoire spatiale des rats. Autour d'une plate-forme centrale circulaire, un nombre d'ouvertures (jusqu'à 48) est déterminé. Chaque ouverture mène à un tunnel, branche de l'étoile. Toutes ces voies sont sans issue. Des récompenses sont placées au bout de certaines des branches et les rats démontrent leur capacité à mémoriser quelles branches ils ont déjà explorées.

IX

Un morceau de goudron froid est placé sur un radiateur. Au cours de la nuit il se met à fondre, formant des ovales élastiques noirs brillants qui rampent vers le sol.

X

Une boîte sur une table. Polygone en bois peint. Je ne te vois pas — je suppose que tu es agenouillé, ou penché en avant, à regarder à travers la petite ouverture sur le côté de la boîte. À l'intérieur une seule chambre. Des rails de travelling en hauteur forment une boucle autour du plafond, juste au-dessus de toi. Des points de lumière apparaissent sur les bords de la chambre, autres ouvertures.

Une fumée blanche émerge du périmètre de la chambre et pénètre jusqu'en son centre, ses volutes douces subtilement éclairées par la lumière ambiante. Elle enveloppe une partie de la structure supportant les rails.

Comme elle se dissipe, une seconde brise de fumée apparaît venant d'une autre ouverture encore. Sa forme éphémère refait comme la précédente — s'étend, s'étire, se contracte, descend, s'adoucit, reste en suspens, puis se dissipe. Une troisième et une quatrième brise

suffisent à révéler la source inconnue, qui tourne, se déplace séquentiellement le long de la rangée d'ouvertures à l'extérieur de la boîte. Au bout de plusieurs minutes, la scène devient animation lente, chaque brise de fumée, toutes uniques, se trouvant dans une suspension mémorable, puis disparaissant. Lente progression spectrale autour des rails.

XI

Sur le sol dehors, un assortiment de matières organiques — cosses, brindilles de bois, morceaux d'écorce, pierres. La main d'un enfant se déplace, à la fois délibérée et hésitante, encourageant l'émergence d'une composition, reliant les objets formellement, comme des marques sur un dessin. Une architecture primitive émerge, hantée seulement par ses voix intérieures.

Textes : James Langdon
Traduction : Anne Combarnous
Graphisme : James Langdon et Karl Nawrot
Illustrations : Walter Warton

Impression : La Monnaie (Pau, FR)
Papier : Reprint Matt
Caractère : Janson Text
500 exemplaires

Karl Nawrot remercie :
Na Kim, Florence de Mecquenem et toute l'équipe du Bel Ordinaire, Laurent Agut, Angelika Bauer, James Langdon

Remerciements particuliers :
Marc Dutriez, Alix Allain (Bel Ordinaire), Vincent Norroy et Stéphanie Boulay (Central Dupon Images)

Mind Walk III 2.12.2015 – 30.01.2016
Bel Ordinaire, espace d'art contemporain
www.belordinaire.agglo-pau.fr
© 2015



Mind Walk III
Karl Nawrot