

# TRANSFORMER







# **TRANSFORMER**

THEO JANSEN  
CHICO MACMURTRIE  
MAYWA DENKI  
[THE USER]

COMMISSARIAT CURATOR RICHARD CASTELLI

LE 360 360 AVENUE DU MARÉCHAL JUIN

BÉTHUNE 2011 CAPITALE RÉGIONALE DE LA CULTURE  
14 juin - 31 juillet 2011 14<sup>th</sup> June – 31<sup>st</sup> July 2011





## TRANSFORMER

PRÉFACE INTRODUCTION **10**

TRANSFORMER **12**

ŒUVRES ARTWORKS **16**

THEO JANSEN ANIMARIS UMERUS **18**

CHICO MACMURTRIE TOTEMOBILE **32**

MAYWA DENKI NONSENSE MACHINES **42**

EDELWEISS **46**

NAKI **48**

TSUKUBA **54**

VOICE MECHANICS **56**

[THE USER] COINCIDENCE ENGINE ONE **60**

CRÉDITS CREDITS **72**

COMMISSAIRE CURATOR VOIR MATIÈRE-LUMIÈRE SEE MATTER-LIGHT **170**

## PRÉFACE

D'avril à décembre, Béthune 2011, Capitale régionale de la culture, accueille plus de soixante manifestations artistiques, festives et ouvertes à tous, réparties sur trois saisons thématiques.

Organisé sur l'ensemble du territoire de l'Artois, l'événement constitue pour la Région Nord-Pas de Calais, qui l'a initié, une nouvelle occasion de mettre en lumière la richesse créative et le dynamisme de ses villes ; après Valenciennes en 2007, nous avons choisi d'orienter nos projecteurs sur Béthune et ses environs.

Béthune, dont le célèbre beffroi témoigne d'une activité plusieurs fois centenaire, se conjugue aujourd'hui sur le mode de l'énergie et de l'inventivité. C'est pourquoi, avec nos partenaires, Artois Comm. et la Ville de Béthune, nous avons tenu à mettre en place une programmation ambitieuse, qui soit à la fois en accord avec les habitants et tournée vers l'international, accessible à chacun et porteuse d'excellence.

Supports des deux premières saisons, les expositions *Matière-Lumière* et *Transformer* concilient parfaitement ces enjeux : artistes prestigieux venus du monde entier, présentation inédite d'œuvres exceptionnelles...

En interrogeant de manière saisissante l'art, la virtualité, ou encore le mouvement, *Matière-Lumière* et *Transformer* amènent le public à une réflexion esthétique forte.

Quand de la surprise et de l'incroyable naît la poésie, nous pouvons estimer que la culture, elle aussi, s'incarne, se réalise, et touche à son but : modifier les visions.

**Daniel Percheron**  
Sénateur du Pas de Calais  
Président du Conseil régional Nord-Pas de Calais

## INTRODUCTION

From April to December, Béthune 2011, Regional Capital of Culture, is hosting more than sixty festive and artistic functions, open to everyone and grouped into three thematic seasons.

The event is organised across the whole territory of Artois and provides a new opportunity for the Nord-Pas de Calais Region, which initiated it, to showcase the creative richness and dynamism of its cities; after Valenciennes in 2007, we have now decided to focus on Béthune and its surroundings.

Béthune, whose famous bell-tower bears witness to many centuries of activity, is today well known for its energy and inventiveness. That is why, together with our partners Artois Comm. and the city of Béthune, we have elaborated an ambitious programme in tune with the local people while geared towards an international audience – a programme of excellence accessible to everyone.

Central to the first two seasons are the two exhibitions *Matter-Light* and *Transformer*, which perfectly combine and balance our ambitions, bringing together a number of prestigious artists from all over the world to present a body of exceptional works to the public for the first time...

These exhibitions question art itself, virtuality, and movement, in a particularly arresting way, and will thus lead the visiting public to a strong reflection on aesthetics.

When poetry is born from the union of the surprising and the incredible, we can consider that culture itself has taken shape, becoming real and achieving its objective: to change how people see.

**Daniel Percheron**  
Senator for the Pas-de-Calais  
President of the Nord-Pas de Calais Regional Council

## TRANSFORMER

**TRANSFORMER** se veut un regard sur le principe de la transformation dans certaines formes d'art.

Toute œuvre d'art, même celle supposée « fixe », telle qu'une peinture ou une sculpture, est sujette à transformation. Elle se transforme dans l'œil du regardeur, suivant les évolutions de celui-ci et les différents états de la perception qu'elles engagent. Aussitôt qu'approchant l'œuvre et d'autant plus qu'il l'aperçoit (ou la perçoit), le regardeur la met en mouvement. Peu importe que l'œuvre elle-même bouge ou qu'elle ne bouge pas, le spectateur la met dans son mouvement à lui. Et ainsi elle change, elle se transforme de ce mouvement-là. Elle devient plusieurs œuvres, les unes après les autres. Il y a l'œuvre d'une première vision globale, il y a l'œuvre du très proche, du détail, il y a toutes celles jalonnant l'*aller* du plan général au très gros plan et toutes celles enfin de l'éloignement – le retour –, attendu que l'œuvre vue dans une vision globale faisant suite à la perception du détail, ne sera pas la même que celle découverte lors de la première vision d'ensemble. À chacune des étapes successives de la vision d'une œuvre « fixe », l'œuvre est « revue », sa perception corrigée, l'œuvre est transformée, se transforme.

La transformation de l'œuvre fixe intervient aussi dans l'évolution de la perception de la couleur et de la lumière lors de sa vue prolongée. C'est du moins ce que décrit, entre autres, Kandinsky dans *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier* (1912).

Selon Bergson, pour qui il n'était rien que mobilité et transformation et qui a tenté d'analyser le rôle de la durée dans la perception, la transformation de l'œuvre est en mouvement permanent dans le *temps de la voir vue* et le *temps de l'avoir vue*, (*Essai sur les données immédiates de la conscience* ; 1889).

Mais le temps qui passe ne transforme pas que notre conscience de l'œuvre, il la transforme aussi dans sa matière : il l'altère, il « la rend autre ». La patine ou la franche détérioration d'une œuvre ancienne, quand elles apparaissent, deviennent indissociables de sa perception. Le plus souvent, sa restauration ne fera pas remonter l'œuvre dans le passé lointain. Au lieu de la figer dans son origine, elle projette l'œuvre violemment dans le futur. L'œuvre n'est donc pas *restaurée*, mais *transformée*, elle n'est pas *arrêtée* dans le temps ni ne peut le remonter, elle est seulement accélérée dans sa transformation et fait un bond en avant.

Cependant, la plus importante de toutes les transformations de l'œuvre fixe provient de la mutation des sociétés elles-mêmes qui fait qu'indépendamment de sa dégradation physique ou de sa parfaite conservation, indépendamment du temps que l'on passe à la regarder et à quelle distance, une œuvre ne peut être vue, entendue ni ressentie de la même façon par les générations postérieures à sa création. Elle meurt en tant qu'œuvre d'art avec ses contemporains, puis renaît sous la forme d'objet culturel, qui lui-même n'est pas davantage un objet fixe : il suivra les mouvements de la perception qui traversent et transforment en permanence les cultures vivantes.

**TRANSFORMER** s'attache à présenter des œuvres dont la transformation est active et contemporaine de la visite de leurs spectateurs ; des « œuvres à transformation ».

## TRANSFORMER

**TRANSFORMER** takes as its theme the notion of transformation as manifested in a range of art forms.

Every art work, even a supposedly "static" one like a painting or sculpture, is subject to transformation. It changes form in the eye of the viewer, as the viewer himself evolves and passes through varying states of perception.

As soon as the work of art enters the consciousness of the viewer and becomes a work perceived, it begins to move. Whether or not the work itself is in physical motion, it is drawn into the movement of the spectator. Through this movement, the work undergoes change and transforms. It becomes not one but a series of works, each supplanted by the next. There is the work as first apprehended, the work as inspected in detail, the succession of works tracking the approach from global overview to close-up and those describing the return from close-up back to overview; although any overview following a close examination will differ from the work originally discovered. Each of the successive steps of viewing a "fixed" work revisits the object, correcting its perception, transforming the work, causing the work to transform *itself*.

The transformation of the fixed work is also in evidence during the prolonged beholding of a work, causing the perception of colour and light to evolve. This phenomenon was described, among others, by Kandinsky in *Concerning the Spiritual in Art* (1912).

According to Bergson, for whom all was mobility and transformation and who attempted to analyse the role of duration in perception, the transformation of the work of art is in constant flux during both the *time of seeing it seen* and the *time of having seen it* (*Time and Free Will*, 1889).

The passage of time transforms not only our consciousness of the work but also the work as material object: it alters the work, literally "rendering it other." Both patina and artefacts of deterioration, once they appear, become indissociable from the work as perceived.

In general, the restoration of a degraded art work does not return the work to a distant past. Rather than freeze it in its origin, restoration violently projects the work into the future. The work is in fact not *restored*, but *transformed*: the passage of time is neither halted nor reversed; rather, it is *accelerated* as the transformation of the work leaps suddenly forward.

Of course, the most important transformation of all in the case of fixed works is that resulting from the evolution of societies themselves. Regardless of whether the art work materially degrades or is perfectly preserved, regardless of how long one spends looking at it and from what vantage point, the fact remains that a work cannot be seen, heard, or felt in the same way by generations following that of its creation.

The art work dies along with its contemporaries, then is reborn as a cultural artefact, yet is no more immutable in this form as it is perpetually informed by shifts in perception which continually traverse and transform all living cultures.

**TRANSFORMER** is devoted to presenting works whose transformation is active and contemporaneous with the visits of spectators: works characterized by transformation.

## TRANSFORMER

Une certaine approche mêlant mécanique et optique et favorisant plus ou moins l'une ou l'autre est apparue au siècle dernier à travers les œuvres cinétiques de Moholy-Nagy, Soto, Schöffer, Tinguely, pour ne citer qu'eux. Par l'utilisation de nouvelles matières et de nouvelles technologies – dont l'informatique n'est point des moindres –, le vocabulaire de ce courant a été, au fil du temps, considérablement élargi.

La transformation concrète d'objets usuels comme support d'une expression artistique de la notion même de transformation constitue la première catégorie d'œuvres que TRANSFORMER rassemblera.

Pour **Theo Jansen**, elle s'exprime à travers la réitération méthodique du pliage de tubes électriques PVC selon un modulor, qui pourrait rappeler celui de Le Corbusier, s'il n'avait pas été déterminé par l'artiste à l'aide des tâtonnements d'un ordinateur des plus primitifs du siècle dernier, réitération qui lui permet désormais d'être le démiurge de générations de créatures : les *Animaris* qui évoluent par mutation et sélection naturelle, jusqu'à leur extinction et leur remplacement par d'autres générations plus évoluées ou plus adaptées. Béthune 2011 est l'occasion de découvrir sa créature la plus longue et la plus « évoluée » *l'Animaris Umerus*.

Pour sa part, [**The User**] transforme des réveils ou des imprimantes matricielles, tous deux objets déjà en voie de disparition, et en offre une déclinaison musicale, rendant hommage aux 100 métronomes de Ligeti avec les réveils de *Coincidence Engine One*.

*Totemobile* de **Chico MacMurtrie**, un autre hommage, cette fois-ci à une icône du siècle dernier, déjà célébrée par Roland Barthes dans une de ses « Mythologies », est une Citroën DS à l'échelle 1:1, qui se transforme en quelques minutes en un totem pouvant frôler le faîte du dôme, du haut de ses 18 mètres, sans avoir recours aux effets spéciaux Hollywoodiens. Puis, ce qui est encore plus impressionnant, se retrouve, plus vite encore en la même automobile.

**Maywa Denki**, société d'équipement électrique jadis prospère au Japon, mais ruinée par le choc pétrolier des années 70 fut reprise des années plus tard par les descendants du fondateur, pour « produire » des objets où l'absurde le dispute à un sens plastique et esthétique des plus affûtés. **Nobumichi Tosa**, actuel « PDG » de la société, s'inspire notamment des fleurs des montagnes et de certains poissons.

Quatre artistes ou collectifs d'artistes qui ont en commun de créer des œuvres pour la plupart monumentales par leurs dimensions ou par leur nombre, des « œuvres à transformation ».

## TRANSFORMER

The last century saw the appearance of a certain approach combining mechanics and optics, with more or less emphasis placed on one or the other. Examples of this form include the kinetic works of Moholy-Nagy, Soto, Schöffer, and Tinguely. The vocabulary established by these artists has progressively been extended over time through the use of new materials and new technologies, notably by computer technology.

The concrete transformation of ordinary objects as the basis for an artistic expression of the very notion of transformation forms the first category of works included in TRANSFORMER.

**Theo Jansen's** practice is based on the methodical reiteration of a folding process applied to PVC electric pipe. The transformational rules are established by a Modulor that would recall Le Corbusier's if not for the fact that it was developed by the artist with help from the algorithmic sketches of a very primitive 20<sup>th</sup> century computer. Successive repetitions allow the system to spawn generations of *Animaris*, creatures evolving through mutation and natural selection, gradually becoming extinct and giving way to new generations more highly evolved or better adapted. Béthune 2011 is the opportunity to discover his longest and most «evolved» creatures, the *Animaris Umerus*.

In the case of [**The User**], transformation is applied to clocks or to dot matrix printers, both artefacts already approaching obsolescence, re-imagined in musical terms. The resultant works pay tribute to Ligeti's 100 metronomes (*Coincidence Engine One*).

*Totemobile* by **Chico MacMurtrie** is his homage to an icon of the twentieth century, already honoured by Roland Barthes in one of his *Mythologies*. The work is a scale model of a Citroën DS automobile which transforms itself within a few minutes into a totem capable of reaching the 18 meter roof of the dome. More impressively still, it then transforms back into the same automobile in an even shorter time.

**Maywa Denki**, a Japanese electrical equipment company that was very prosperous until its failure during the 1970s oil crisis, was restarted years later by the founder's descendants under the new mandate of "producing" objects where the absurd competes with an unparalleled plastic and aesthetic sensibility. Its CEO, **Nobumichi Tosa**, cites among his sources of inspiration the forms of mountain flowers and certain species of fish.

Four artists or artists' collectives whose point of convergence is the creation of works of largely monumental scale, either in terms of size or quantity: works in transformation.

**ŒUVRES ARTWORKS**

---



# THEO JANSEN

---



## THEO JANSEN

### ANIMARIS UMERUS

Depuis 15 ans, l'artiste néerlandais Theo Jansen s'est entièrement consacré à la création d'une nouvelle forme de vie. Ses « Strandbeest » (créatures de plage) ont l'air tellement vrai que de loin, elles pourraient être prises pour d'enormes insectes ou des squelettes de mammouth. Elles sont pourtant faites de matériaux issus de l'ère industrielle : tube en plastique, ruban adhésif... Si elles sont nées à l'intérieur d'un ordinateur sous la forme d'un algorithme, elles n'ont cependant pas besoin de moteurs, capteurs ou tout autre type de technologie sophistiquée pour marcher. Elles bougent sous l'effet du vent et du sable humide qui composent leur habitat sur la côte néerlandaise. Dans son laboratoire d'Ypenburg, Jansen étudie l'histoire de l'évolution biologique pour doter sa nouvelle génération de créatures de capacités toujours plus avancées. Il rêve de les voir un jour capables d'apprendre à évoluer sans son intervention et continuer leur vie comme tout autre organisme soumis aux cycles de la nature.

Tout spectateur confronté pour la première fois à la beauté de ses créatures qui se déplacent dans le sable comprend immédiatement combien le travail de cet ingénieur, scientifique et artiste est particulier. Theo Jansen est toutefois resté dans l'ombre pendant plus d'une décennie et n'a été découvert que récemment par la communauté artistique internationale. Ses créations des dix dernières années pourraient paraître rudimentaires aux spectateurs aveuglés par la révolution numérique, surtout comparé aux projets sophistiqués menés par ses contemporains dans le domaine de l'art robotique. Or, en ces temps où la cohabitation entre technique et nature est une priorité et une urgence pour assurer un développement durable, ses stratégies en matière de conception sont plus pertinentes que jamais.

Les créatures de Jansen naissent tout d'abord sous la forme d'une simulation sur ordinateur en tant qu'organismes vivants artificiels en compétition pour être les plus rapides. Les gagnants font l'objet d'une étude approfondie de la part de Jansen, qui leur donne vie physiquement, en trois dimensions, à l'aide de tube plastique, de fil de nylon et de ruban adhésif. Les créatures au mouvement le plus optimal donneront leur « ADN » (longueur et disposition des tubes formant leurs membres articulés) aux générations suivantes de Strandbeest. Par ce procédé combinant hybridation et évolution darwinienne, les créatures deviennent de plus en plus aptes à vivre dans leur environnement et même de prendre des décisions pour garantir leur survie. « *Animaris Sabulosa* », par exemple, plonge son nez dans le sable lorsque le vent est trop fort pour s'arrimer et parvenir à rester debout.

Jansen travaille déjà sur sa septième génération de créatures de plage. Ses dernières créations sont même capables de transporter des passagers – par exemple, « *Animaris Rhinoceros* », un géant de deux tonnes peut être mis en mouvement par une seule personne. Ainsi, des endroits à l'abri du vent ou dépourvus de sable peuvent être atteints grâce à un système ingénieux d'impulsions produites grâce à de l'air comprimé stocké dans des bouteilles de soda.

Les prochaines générations de créatures devraient, selon l'artiste néerlandais, présenter un degré de plus en plus élevé de sophistication anatomique : elles seront dotées de muscles, d'un système nerveux et d'une sorte de cerveau qui leur permettra de prendre des décisions complexes. Et un jour, il espère que ses créatures des sables n'auront plus du tout besoin de lui pour continuer d'évoluer. Des troupeaux entiers lutteront sur la plage pour être les plus rapides et les plus stables, et ils transmettront leur ADN de manière autonome aux générations suivantes, car ils feront partie intégrante de leur écosystème.

#### CRÉDITS

Theo Jansen est représenté par Media Force Ltd, Japon

## THEO JANSEN

### ANIMARIS UMERUS

For fifteen years Theo Jansen from Holland has wholeheartedly devoted himself to creating a new form of life. His «Strandbeest» (beach beasts) seem so organic that from a distance they could be mistaken for huge insects or prehistoric mammoth skeletons, but they are made of materials from the industrial age: flexible plastic tubes, adhesive tape... They were born inside a computer as an algorithm, but they do not require engines, sensors or any other type of advanced technology in order to walk. They move thanks to the force of the wind and wet sand they find in their habitat on the Dutch coast.

From his laboratory in Ypenburg, Jansen studies the history of biological evolution to provide his new generation of creatures with greater and greater capacities. His dream is that one day they will learn how to evolve without his intervention and continue their lives as any other organism, subject to cycles of nature.

All those who observe for the first time the beauty of one of Theo Jansen's creatures moving around the sand understand immediately that the work of this engineer, scientist and artist is something special. However, during more than a decade he remained in the dark and has only recently been discovered by the international art community. In the last decade, dazzled by the digital revolution, his works could seem rudimentary, above all compared to the sophisticated productions his contemporary colleagues have been carrying out in the field of robotic art. Nowadays, in an age in which the coexistence between technique and nature in pursuit of sustainability is an urgent priority, his design strategies are more relevant than ever.

Jansen's creatures begin to take shape as a simulation inside a computer, in the shape of artificial life organisms which compete among themselves to be the quickest. Jansen studies the winning creatures and reconstructs them three-dimensionally with light and flexible tubes, nylon thread and adhesive tape. Those moving around more efficiently will donate their «DNA» (length and disposition of the tubes forming their movable parts) to the following Strandbeest generations. Through this process of hybridization and Darwinian evolution, creatures become more and more capable of living in their environment and can even make decisions to guarantee their survival. «*Animaris Sabulosa*», for instance, buries its nose in the sand to anchor itself when detecting the wind is too strong to be still standing.

Jansen is already working on the seventh generation of beach creatures. His latest pieces can even carry passengers inside –«*Animaris Rhinoceros*», a two-ton giant which can be moved just by one person–, reaching those places where there's no wind or sand, thanks to a clever system of impulse based on compressed air stored in soda bottles.

In the future, the Dutch artist expects his creations to become more and more anatomically sophisticated: they will develop muscles, a nervous system, and some kind of brain allowing them to take complex decisions. And some day, he hopes his beach creatures won't need him to keep on evolving. Entire herds on the beach will compete for being the fastest and most stable, and will transmit their DNA autonomously to following generations, already completely incorporated in their ecosystem.

#### CREDITS

Theo Jansen is represented by Media Force Ltd, Japan





*ANIMARIS PERCIPERE*



*ANIMARIS RHINOCEROS*



## THEO JANSEN

PAYS-BAS

[www.strandbeest.com](http://www.strandbeest.com)

1948, Scheveningen, Pays-Bas.

Après l'arrêt de ses études de physique à l'Université de Technologie de Delft, Theo Jansen commence sa carrière artistique dans les années 70 en tant que peintre. Par la suite, il s'intéresse à des domaines tels que l'aéronautique et la robotique. Avec son « UFO », un avion en forme de soucoupe volante, il s'amuse à terroriser les habitants de la ville néerlandaise de Delft. Sa « painting machine », un robot qui dessine des graffitis sur un mur, démontre avec quel talent il applique ses connaissances d'ingénieur à différents projets artistiques. A l'aube des années 80, Theo Jansen se lance dans le développement d'algorithmes pour la simulation de la vie artificielle. L'intérêt qu'il porte à la conception d'organismes vivants et autonomes par le biais de logiciels le conduit à entamer sa série de sculptures cinétiques intitulée « Strandbeest », un projet qui lui a valu une reconnaissance internationale. Il a en outre été récompensé par le Prix Max Reneman, le Prix Sandberg et le Prix spécial du jury du festival Ars Electronica de 2005.

### MÉDIA

*Zogenaamd Ik*, ouvrage publié par Bzztoh, La Haye, Pays-Bas  
*Klimmen in lucht*, ouvrage publié par SUN, Nijmegen, Pays-Bas  
*The Making of Panorama 2000*, NPS film by Leon Giesen  
Spot publicitaire TV pour BMW diffusé en Afrique du Sud, Allemagne et Espagne  
Conférences à TED conference, Monterey, CA, USA  
Conférences à la New York Academy of Sciences

### EXPOSITIONS INDIVIDUELLES

2010 Science Museum, Seoul, Corée du Sud  
2009 Hibiya, Tokyo, Japon  
2003 Rétrospective, Kunsthall, Rotterdam, Pays-Bas  
Projet Ypenburg, La Haye, Pays-Bas : Construction d'un laboratoire au dessus d'une colline d'isolation sonore  
2000 Évolution artificielle d'un troupeau de sept animaux sur la plage de IJmuiden, Pays-Bas

### RÉCENTES EXPOSITIONS COLLECTIVES

2007 *The Believers*, Museum of Contemporary Art, North Adams, MA, USA  
*Souls and Machine*, Musée Reina Sophia, Madrid, Espagne  
*Body Media*, O Art Centre & Sculpture Art Space, Shanghai, Chine  
2006 ICA, The Mall, (Animaris en liberté à Trafalgar Square), London, Royaume-Uni  
*Digital Art Festival*, Taipei, Taiwan  
2003-04 *Robots!* Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture, France

## THEO JANSEN

THE NETHERLANDS

1948, Scheveningen, The Netherlands.

After leaving his studies in physics at Delft University of Technology, Theo Jansen began his artistic career in the 70s as a painter. Subsequently, he began to be interested in areas such as aeronautics and robotics. His «UFO», a flying saucer shaped airship, used to terrorize the people from the Dutch city of Delft, and his «painting machine», a robot which draws graffiti on a wall, showed his skill to apply his engineering knowledge to different artistic projects. At the eve of the 80s, Theo Jansen began to create algorithm programs of artificial life simulation. His interest in designing living and autonomous organisms via software made him begin his series of kinetic sculptures «Strandbeest», a project which has brought him international recognition. Among other awards, Theo Jansen has received the Max Reneman Prize, the Sandberg Prize and the special jury prize in Ars Electronica 2005.

### MEDIA

*Zogenaamd Ik*, book published by Bzztoh, The Hague, The Netherlands  
*Klimmen in lucht*, book, published by SUN, Nijmegen, The Netherlands  
*The Making of Panorama 2000*, NPS film by Leon Giesen  
BMW commercial televised in South Africa, Germany and Spain  
Lectures at TED conference, Monterey, CA, USA  
Lectures at New York Academy of Sciences

### SOLO EXHIBITIONS

2010 Science Museum, Seoul, South Korea  
2009 Hibiya, Tokyo, Japan  
2003 Grand Exhibition, Kunsthall, Rotterdam, The Netherlands  
Ypenburg project The Hague, The Netherlands: Construction of a laboratory on top of a sound barrier hill  
2000 Artificial evolution of a herd of seven animals on the beach at IJmuiden, The Netherlands

### RECENT GROUP EXHIBITIONS

2007 *The Believers*, Museum of Contemporary Art, North Adams, MA, USA  
*Souls and Machine*, Reina Sophia Museum, Madrid, Spain  
*Body Media*, O Art Centre & Sculpture Art Space, Shanghai, China  
2006 ICA, The Mall, (Animaris let loose in Trafalgar Square), London, United Kingdom  
*Digital Art Festival*, Taipei, Taiwan  
2003-04 *Robots!* Lille 2004 Cultural capital of Europe, France

**CHICO MACMURTRIE**

---



## CHICO MACMURTRIE

### TOTEMOBILE

*Totemobile* est une sculpture robotique qui apparaît dans un premier temps comme une représentation à l'échelle 1:1 de la DS, véhicule mythique de Citroën. Une fois mise en marche, elle donne l'impression d'explorer, et cet objet si familier est transformé et refaçonné à différents niveaux d'abstraction jusqu'à ce qu'il revête sa forme finale, à savoir celle d'un totem organique de 18 mètres de hauteur. Lorsqu'elle atteint sa taille maximum, la *Totemobile* laisse échapper un flot de lumière, sous la forme de multiples sculptures gonflables d'inspiration organique évoquant un gigantesque être biologique arrivé au terme de son processus de maturation.

Sa forme initiale est étonnamment simple et dissimule la présence de près de 50 machines interdépendantes aux fonctions esthétiques et pratiques variables. Alors que la sculpture s'ouvre et s'élève, ces machines métalliques et gonflables expriment différents modes d'abstraction mobile qui se développent pendant la croissance et l'éclosion finale du totem de 18 mètres.

Lorsque la structure connue de la DS se subdivise en pièces géométriques, chacune devient une version plus organique de l'originale pour mettre son corps en décomposition au service du nouvel organisme qu'elle accueille. Le point de transcendance naturelle de cette automobile réside dans ses airbags gonflables : en protégeant et en éloignant son impitoyable corps synthétique de nous, l'objet gonflable offre un point de contact direct avec la fragilité biologique. Ce point de contact constitue la « fêlure » qui héberge le virus des indomptables aspirations biologiques de l'automobile. La Citroën devient un terrain fertile que cette graine gonflable en pleine éclosion consume, utilise et subvertit secrètement pour satisfaire ses propres besoins, ce nouveau corps se subdivisant là où cela s'avère nécessaire pour assurer la viabilité de son néo-squelette, la forme confortable et utilitaire de la Citroën DS abandonnant sa servitude pédestre et s'allongeant pour parvenir à la beauté et la flexibilité organiques suggérées plus subtilement par sa structure originale.

La forme du totem est de nature narrative. À mesure que la sculpture s'élève, divers récits sont racontés. Les aspects organiques et non organiques de l'objet s'entrechoquent, transigent et parviennent à des compromis. Ce processus met à jour des thématiques telles que l'entropie, la domination, la transformation, la mort et la nature de la force. Lorsque le mutant qui en résulte atteint sa hauteur maximale, les structures gonflables éclosent dans un flot de lumière semblable à une sorte d'extase hybride, et le volet mécanique s'ouvre pour révéler la croissance d'un nouveau pistil organique. Cet élément de l'organisme parvenu à maturité s'élève encore plus haut dans le ciel, comme s'il voulait atteindre le soleil. Respirant avec force pour mieux se gonfler, il se renforce et grandit. La machine organique sophistiquée assimile ses contours structurels et s'y conforme comme si elle utilisait l'espace restreint offert par le lieu d'exposition pour alimenter sa propre croissance – évoquant l'expansion d'un lierre tenace. MacMurtrie s'est consacré pendant vingt ans à la robotique, à la création de métaphores impliquant la machine et à l'imitation de la condition humaine. Avec sa *Totemobile*, il prend pour la première fois un tournant radical dans son travail en recourant à la culture populaire. La *Totemobile* est la forme hybride d'une icône de la culture populaire et de la notion d'aspiration organique. C'est une voiture qui fait un voyage biologique vertical, contrairement au mouvement avant et arrière culturel et mécanique traditionnel. Le spectateur, pour qui la voiture est un objet familier, est invité à participer à ce voyage avec la *Totemobile*, qui restaure le respect envers la nature qui l'a accueilli et transporté bien avant l'apparition de l'automobile.

En utilisant la robotique pour explorer la croissance et la transformation du monde naturel, MacMurtrie et ARW (Amorphic Robot Works) recourent à des moyens qui semblent, de prime abord, extrêmement éloignés de leur sujet. Ce choc apparent de matières incongrues met en évidence l'émergence inattendue d'un dispositif robotique sophistiqué dont l'unique objectif est sa propre existence, et recentre notre attention sur la composition et le statut prioritaire de ces systèmes biologiques élémentaires dont nous faisons partie. Des systèmes dont la fécondité et l'adaptabilité sont envierés par le travail robotique de MacMurtrie et suscitent son désir de l'imiter. Nos créations en ce monde aspirent à durer et à rencontrer un certain écho – un résultat que pour l'instant seule la nature obtient. En s'écartant de la notion de longévité basée sur l'invulnérabilité et en s'intéressant plutôt aux concepts d'interconnexion, d'interaction et d'adaptabilité, nous pouvons peut-être exprimer une forme plus avancée d'intelligence dans nos créations.

## CHICO MACMURTRIE

### TOTEMOBILE

*Totemobile* is a robotic sculpture that initially appears as a life-sized representation of the culturally iconic Citroën DS automobile. In performance, this familiar figure is visually exploded, subverted and elaborated through various levels of abstraction until it reaches its final form: an organic 18-meter-tall totem pole. Upon reaching its full height, the work blooms with light, in the form of multiple organically-inspired inflatable sculptures suggesting the final maturation of an enormous biological organism.

The initial form of the robotic sculpture is surprisingly simple, and belies the existence of nearly 50 interdependent machines of varying aesthetic and functional purposes. As the sculpture opens and rises, these metal and inflatable machines give voice to varying modes of mobile abstraction, which develop throughout the growth and final “blooming” of the full, 18-meter tall work.

As the familiar structure visually decomposes into its constituent geometric parts, each part becomes a more organic version of the original, and eventually lends its decomposing body to support the life of the new organism it harbors. This automobile's point of natural transcendence lies in its inflatable airbags: in protecting and distancing its unforgiving synthetic body from us, the inflatable provides a point of direct contact with biological frailty. This point of contact provides the “crack”, which harbors the germ of the unassassable automobile's biological aspirations. The Citroen becomes fertile ground, which this growing inflatable seed covertly consumes, co-opts and subverts for its own needs – the new thriving body yielding where required to insure the viability of its new-found skeleton, the comfortable and utilitarian form of the Citroen DS leaving its pedestrian servitude and stretching to achieve the organic beauty and flexibility more subtly suggested in its original architecture.

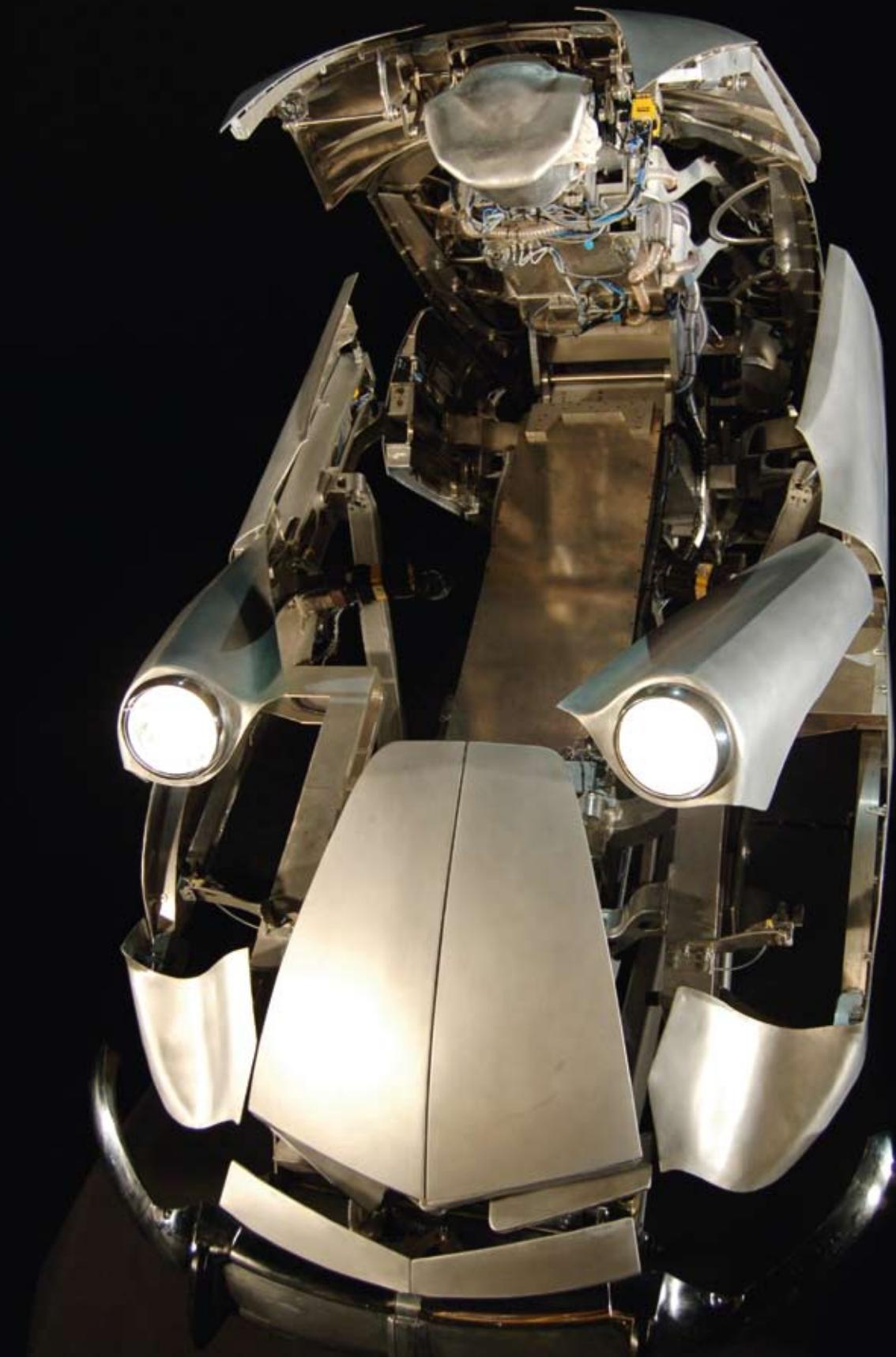
The form of the totem pole is narrative in nature. As the sculpture rises, multiple narratives unfold. In the collision, negotiation and compromises reached between the organic and the inorganic aspects of it, narratives suggesting entropy, domination, transformation, mortality and the nature of strength are exposed.

Once the resulting half-breed reaches its full mechanical height, the inflatables finally bloom brightly into view in a moment of hybrid ecstasy, and the mechanized lid opens revealing the new growth of an organic stamen. This sign of the fully-mature organism extends further into the sky as if seeking the sun. Taking large inflating breaths, it increases in strength and size. The elaborate organic machine assimilates and conforms to its architectural confines, as if it were using the limited space the building provides to support its own growth – reminding us of a tenacious growing ivy.

After 20 years of practice using robotics, seeking to create metaphors with machines, and emulating the human condition, MacMurtrie's *Totemobile* is the first of his sculptures that attempts to drastically change the direction his work has taken by engaging popular culture. *Totemobile* is a hybrid of an iconic symbol of popular culture and the notion of organic aspiration. It is a car that makes a biological journey upward, instead of the culturally and mechanically familiar forward and reverse. In our comfort with cars, we are invited on that journey with *Totemobile*, reinspiring awe in the nature that has sheltered and conveyed us, long before the appearance of the automobile.

In using robotics to explore the natural world's growth and transformation, MacMurtrie and ARW (Amorphic Robot Works) use means which are, at first sight, vastly divergent from their subject. This apparent collision of incongruous matter highlights the unexpected appearance of an elaborate robotic device, whose sole purpose is its own living, and calls our attention back to the substance and priority of those basic biological systems of which we are a part. Systems whose fecundity and adaptability, MacMurtrie's work in robotics both emulates and envies.

Our creations in this world strive for an endurance and resonance so far achieved only by Nature Herself. By moving away from the idea of longevity through unassailability, toward finding it in interconnection, interaction, and adaptability, perhaps we can express a higher form of intelligence in our own creations.





# CHICO MACMURTRIE

ÉTATS-UNIS USA

[www.amorphicrobotworks.org](http://www.amorphicrobotworks.org)

Chico MacMurtrie jouit d'une reconnaissance internationale pour ses installations robotiques performatives à grande échelle et ses sculptures publiques interactives. Diplômé en 1987 de UCLA où il a étudié les « Formes et Concepts nouveaux », il a exposé aux États-Unis, en Europe et en Asie, et a reçu le soutien de nombreuses fondations renommées pour la promotion des arts, parmi lesquelles la Fondation Rockefeller et la Fondation Daniel Langlois. Il a également bénéficié de cinq subventions du National Endowment for the Arts, de la Vida Life et a reçu un prix lors du festival Ars Electronica.

Chico MacMurtrie est le directeur artistique d'Amorphic Robot Works (ARW), un collectif qu'il a fondé en 1991, constitué d'artistes et d'ingénieurs qui l'aident dans ses projets. Actuellement basé à Brooklyn, New York, ARW se consacre à l'étude et la création du mouvement tel qu'il est exprimé dans des formes robotiques abstraites et anthropomorphiques.

Ces dernières années, MacMurtrie a travaillé sur des sculptures gonflables novatrices, qui ont été présentées lors d'expositions de musées prestigieux et lors d'événements internationaux, parmi lesquels *Machines and Souls*, au Musée Reina Sofia (Madrid, 2008), *Synthetic Times : Media Art China*, au Musée National des Arts de Chine (Beijing, 2008), la Wood Street Galleries (expo solo, Pittsburgh, 2009), le Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC, Mexico City, 2009), *eArts Beyond* (Shanghai, 2009), *Inflatable Architectural Body « Inner Space »*, à la Galerie Nationale de Macédoine (expo solo, Čifte Amam, Skopje, 2010), la Biennale de San José ZER01 (2010), le Beall Center for Art and Technology (expo solo, Irvine, Californie, 2011).

Chico MacMurtrie is internationally recognized for his large-scale, performative, robotic installations, and interactive public sculptures. A graduate from UCLA (New Forms and Concepts) in 1987, he has exhibited widely in America, Europe, and Asia, and has received the support of many notable granting agencies, including the Rockefeller Foundation and the Daniel Langlois Foundation. His awards include five grants from the National Endowment for the Arts, the Vida Life and an Ars Electronica award.

Chico MacMurtrie is the Artistic Director of Amorphic Robot Works (ARW), a collective he founded in 1991 consisting of artists and engineers, who help in the realization of his work. Currently operating out of Brooklyn, New York, ARW is dedicated to the study and creation of movement as it is expressed in anthropomorphic and abstract robotic forms.

MacMurtrie has been working over the last years on his innovative, inflatable sculptures, which were exhibited in major museum shows and other international exhibitions, including: *Machines and Souls*, Reina Sofia Museum, Madrid (2008), *Synthetic Times: Media Art China*, National Art Museum of China, Beijing (2008), Wood Street Galleries, Pittsburgh (solo show; 2009), Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC), Mexico City (2009), *eArts Beyond*, Shanghai (2009), *Inflatable Architectural Body "Inner Space"*, The National Gallery of Macedonia, Čifte Amam, Skopje (solo show; 2010), ZER01 San José Biennial (2010), Beall Center for Art and Technology, Irvine, CA (solo show 2011).

## ÉDUCATION EDUCATION

- B.F.A. University of Arizona, 1983  
M.F.A., New Forms and Concepts, UCLA, 1987

## EXPOSITIONS INDIVIDUELLES SELECTED SOLO EXHIBITIONS

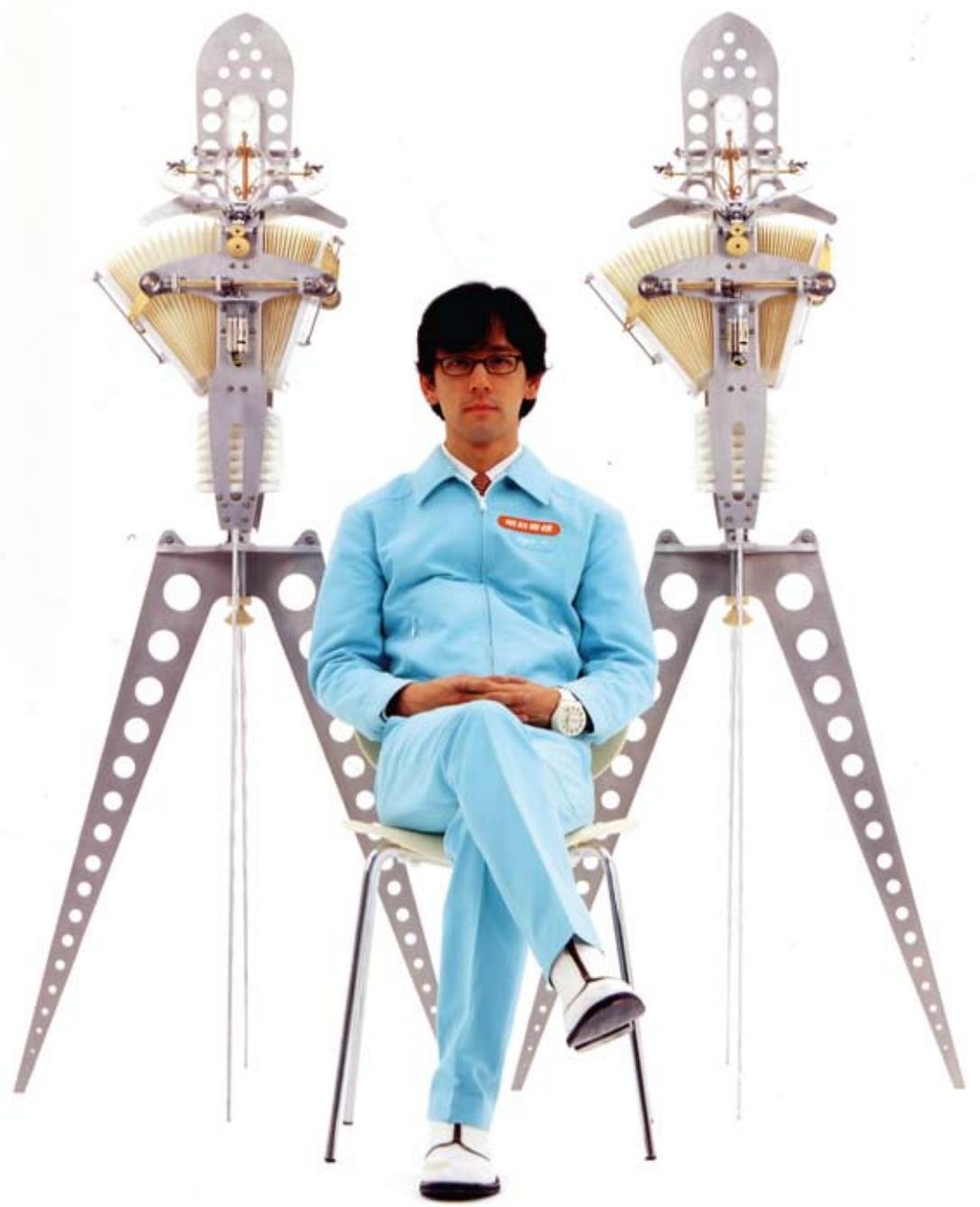
- 2011 Beall Center for Art + Technology, Irvine, CA, USA  
2010 Body Inner Space, The National Gallery of Macedonia, Čifte Amam, Skopje, Macédoine [Macedonia](#)  
Project Space Muffatwerk, Munich, Allemagne [Germany](#)  
2009 Wood Street Galleries, Pittsburgh, PA, USA  
2007 Andrew Edlin Gallery, New York City, NY, USA

## EXPOSITIONS COLLECTIVES (SÉLECTION) SELECTED GROUP EXHIBITIONS

- 2010 ZER01 Biennial, San José, CA, USA  
2009 eArts Beyond festival, Shanghai, Chine [China](#)  
Petit Mal, MUAC, Museo Universitario de Arte Contemporánea, Mexico City, Mexique [Mexico](#)  
Fundacion Telefonica Award exhibition, El Matadero, Madrid, Espagne [Spain](#)  
2008 Synthetic Times, National Art Museum of China, Beijing, Chine [China](#)  
*Machines and Souls* Museo de la Reina Sofia, Madrid, Espagne [Spain](#)  
2007 Anable Basin, East River, New York, USA  
Citroen C42, Paris, France  
MU Exhibition Space, Eindhoven, Pays-Bas [The Netherlands](#)  
Laboral, Gijon, Espagne [Spain](#)  
2006 Experimental Arts Foundation, Adelaide, Australie [Australia](#)  
2005 New Los Angeles Art Fair for Contemporary and New Art, Los Angeles, CA, USA  
Wood Street Gallery, Pittsburgh PA, USA  
The Columbus Museum of Art and Design, Columbus, IN, USA  
Indianapolis Museum of Art, Indianapolis, IN, USA  
Elektrische Stadt Festival, Dresden, Allemagne [Germany](#)  
2004 Robots ! (Rétrospective 1987-2004), Lille 2004 Capitale européenne de la culture, Lille, France  
Commande d'une œuvre permanente de la Ville de Lille Permanent commission by the City of [Lille](#), France  
Robodock Festival, Rotterdam, Pays-Bas [The Netherlands](#)  
2003 Personal Space, Gigantic ArtSpace, New York, NY, USA  
Robots d'artistes, Exit Festival, Créteil/Paris, France  
Robots d'artistes, Via Festival, Maubeuge, France  
Machine Visions, Harvestworks, New York, NY, USA  
Pescara Electronic Artists Meeting, Pescara, Italie [Italy](#)  
The Center for Contemporary Art's UN-Museum, Cincinnati, OH, USA  
ArtBots, Eyebeam Atelier, New York, NY, USA  
Engaging Characters, Art Interactive. Cambridge, MA, USA  
Lincoln Center Out-of-Doors Festival, Lincoln Center, New York, NY, USA  
2002 NÖ Donaufestival, Krems, Autriche [Austria](#)  
Showcase Performance, Brooklyn Waterfront Festival, Brooklyn, NY, USA  
Digital Crossover, Muffathalle, Munich, Allemagne [Germany](#)  
Biennial Exhibition: The S-Files, El Museo del Barrio, New York, NY, USA  
2001 VIDA LIFE 4.0 International Competition. Awarded Honorary Mention and included in the organization's Best of LIFE 4.0. Sponsored by the Fundación Telefónica, Madrid, Espagne [Spain](#)  
Ljubljana Gallery, Ljubljana, Slovénie [Slovenia](#)  
Maribor Computer Arts Festival, Maribor, Slovénie [Slovenia](#)  
Exit Art Gallery, New York, NY, USA  
2000 EXPO2000 World Fair, Hannover, Allemagne [Germany](#)  
Nottingham: NOW Festival, UK with Muffathalle Munich, Allemagne [Germany](#)

**MAYWA DENKI**

---



## MAYWA DENKI

### NONSENSE MACHINES

« Pour moi, la notion de « non-sens » n'équivaut pas à celle de « manque de sens commun ». Elle reflète plutôt le pouvoir d'aller au-delà du sens commun, le pouvoir de le briser pour faire un nouveau monde . »

Nobumichi Tosa – Président de Maywa Denki

L'exposition « Nonsense Machines » met en scène la totalité des créations étranges que nous avons réalisées au cours de nos quinze années d'activité. Il ne s'agit pas d'objets nécessaires dans la vie de tous les jours, mais d'objets qui cachent une profonde ironie et une intense dérision envers notre société moderne. Ces machines résument la vision du monde de Maywa Denki et Nobumichi Tosa. Dans cette exposition, nous présentons la série d'œuvres inspirées par les poissons *NAKI*, la série d'instruments de musique originaux *TSUKUBA* et la série *EDELWEISS*, qui fait désormais partie du projet privé de Nobumichi Tosa. Ces séries ont été exposées dans le projet « Knock! », tandis que de nouvelles réalisations ont été présentées au Printemps 2009. L'exposition « Nonsense Machines » montre tout ce que le projet Maywa Denki a produit de sa naissance à nos jours.

#### **EDELWEISS**

La série à motif floral *EDELWEISS* propose un monde poétique dont les thèmes sont l'homme et la femme.

Les œuvres, qui sont basées sur l'histoire centrale intitulée *EDELWEISS PROGRAMME*, écrite par Nobumichi Tosa, sont présentées dans un décor d'église rendu par la projection d'images dans l'espace d'exposition. Au niveau de l'autel, qui tient lieu de scène, les robots dotés de cordes vocales artificielles jouent de manière automatique de concert avec d'autres instruments de musique, générant une atmosphère sacrée.

#### **NAKI**

La série *NAKI* présente des Nonsense Machines inspirées par les poissons.

Dans un espace faisant penser à un laboratoire expérimental grâce aux images projetées sur les murs, vingt six produits sont accrochés sur les panneaux bleus dans un alignement parfait. Certains sont alimentés en permanence par un courant de 100 V, de sorte que les spectateurs peuvent les voir fonctionner à tout moment.

#### **TSUKUBA**

La série *TSUKUBA* de Nonsense Machines est alimentée par un courant de 100 V. Elle comprend les instruments de musique que nous utilisons lors de nos spectacles. Les spectateurs peuvent observer une sorte « d'orchestre automatique » contrôlé par ordinateur dans l'espace d'exposition qui, par jeu de projection, propose le décor d'une scène de concert.

#### **VOICE MECHANICS**

Maywa Denki a déclaré avoir pour projet de développer un « robot chantant » en avril 2010. Ce robot devrait être doté d'une phonation mécanique basée sur l'expertise de Nobumichi Tosa en matière de production par « MECANIQUES VOCALES » à des fins artistiques, un système qui repose sur la « fusion de la magie et de la fonctionnalité ». Ce robot chantant sera considéré en tant qu'artiste à part entière et proposera ses propres chansons et spectacles, à l'instar d'un chanteur humain. En outre, les technologies qui animeront ce robot seront appliquées au « développement de produits » et feront l'objet d'une promotion ciblée pour permettre au public d'en savoir plus sur le robot. Cette avancée marque l'avènement d'un nouveau type de divertissement, analogique, qui va au-delà du numérique. Maywa Denki annoncera les résultats de ce projet en 2012.

## MAYWA DENKI

### NONSENSE MACHINES

My idea of "Nonsense" is different from the meaning of "lacking commonsense". It's a power to go beyond common sense, a power to break common sense to make the new world.

Nobumichi Tosa – President of Maywa Denki

In the *Nonsense-machines* exhibition, we display full line-up of our strange products from these 15 years of production history. These are not something you need for your daily life, but there are deep ironies and humors against the modern society behind each product. Through these products, you will find Maywa Denki and Nobumichi Tosa's view of the world. In this exhibition, we exhibit the series of fish motif works called "NAKI series", and the series of original musical instruments called "TSUKUBA series". Both are representative works of Maywa Denki. And there is also the flower motif series called "EDELWEISS series", which is now separated from Maywa Denki and has become a part of Nobumichi Tosa's private project. These series were produced and exhibited in different sections during the other project called "Knock!", which is derived from the "TSUKUBA series", and some new products were released in the Spring 2009. There's everything about Maywa Denki from the birth until now in this "Nonsense Machines" Exhibition.

#### **EDELWEISS**

Flower motif series called EDELWEISS, which is a poetic world about male and female.

The works based on the core story called *EDELWEISS PROGRAMME*, written by Nobumichi Tosa, are exhibited in the space that is reflecting the images of a church. At the stage simulating altar, the robots with artificial vocal-cord are automatically playing some other musical instruments, making the atmosphere holy.

#### **NAKI**

Fish motif nonsense machines called *NAKI* series.

In the space reflecting the image of experimental laboratory, all 26 products are mounted on blue panels in a perfect array. Some of the large works are always on with 100 V power, so the visitors can see them working.

#### **TSUKUBA**

Series of 100 voltage powered nonsense instruments called *TSUKUBA* series.

The musical instruments that are actually used in our live performance are exhibited and visitors can enjoy computer operated "Automatic Playing" at the exhibition space that is reflecting the image of a concert stage.

#### **VOICE MECHANICS**

Maywa Denki has announced the project of developing a "singing robot" in April 2010. It has indicated it was developing a "singing robot" with mechanical phonation, based on Nobumichi Tosa's know-how of "VOICE MECHANICS" production as art, which is based on the concept of "fusing magic and functionality". This singing robot will be promoted as a "singer" with original songs and stage performance, just like a human singer.

Not only that, this artistic robot technologies will be applied for "product development" and "promotion development", for the public to know more about the robot. This is a new entertainment style with a "singing robot", analog beyond digital. Maywa Denki will announce the results of this project in 2012.

**EDELWEISS**  
*Marimca*



46

**EDELWEISS**  
*Mecha-Folk*



47

**NAKI**  
*Glass-Carp  
Dosu-Koi*



**NAKI**  
*Na-Cord  
Koi-Beat*

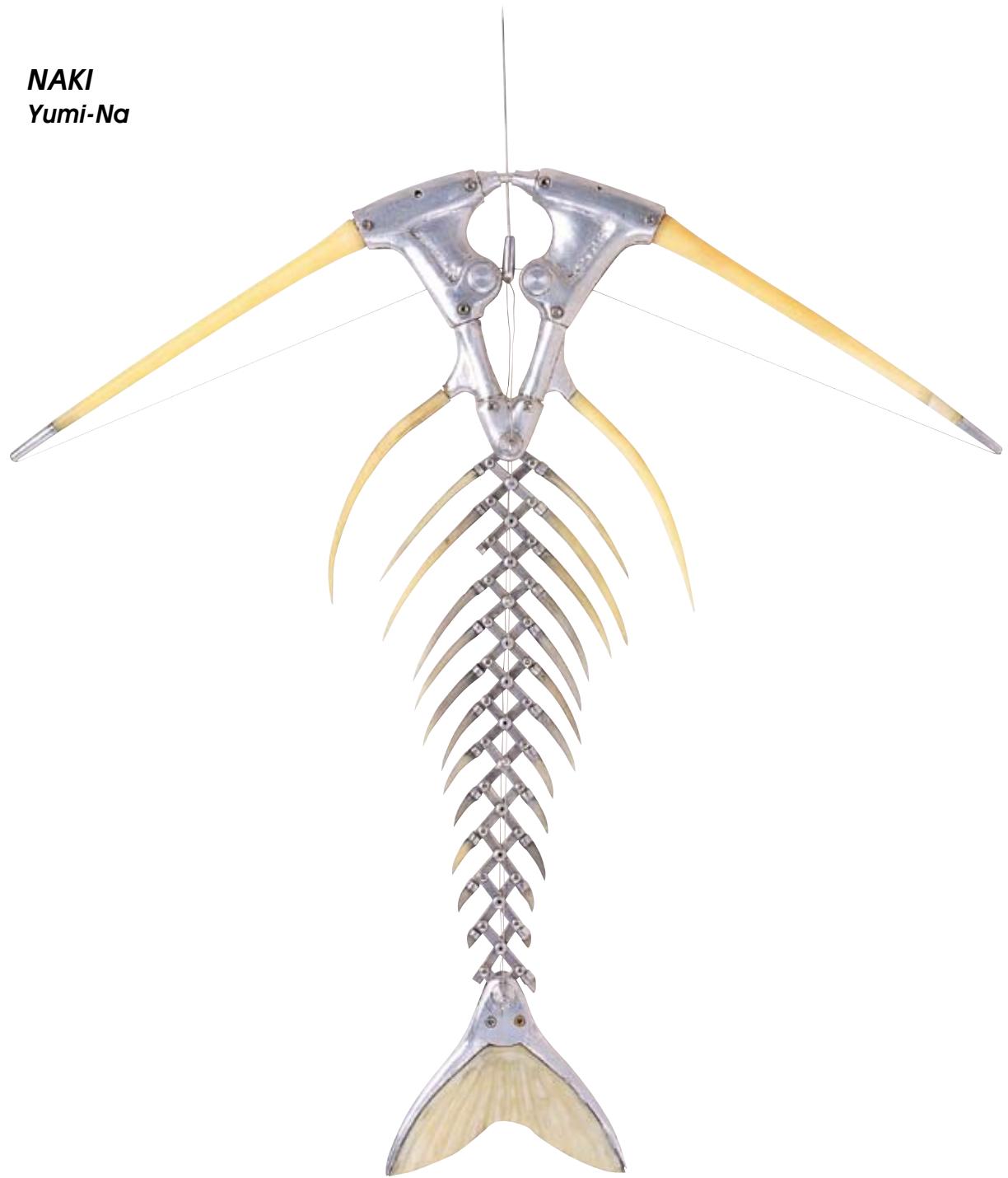


**NAKI**  
*Na-Tate*



50

**NAKI**  
*Yumi-Na*



51

**NAKI**  
*Tako-Niwa*



52

**NAKI**  
*Pachi-Moku*



53

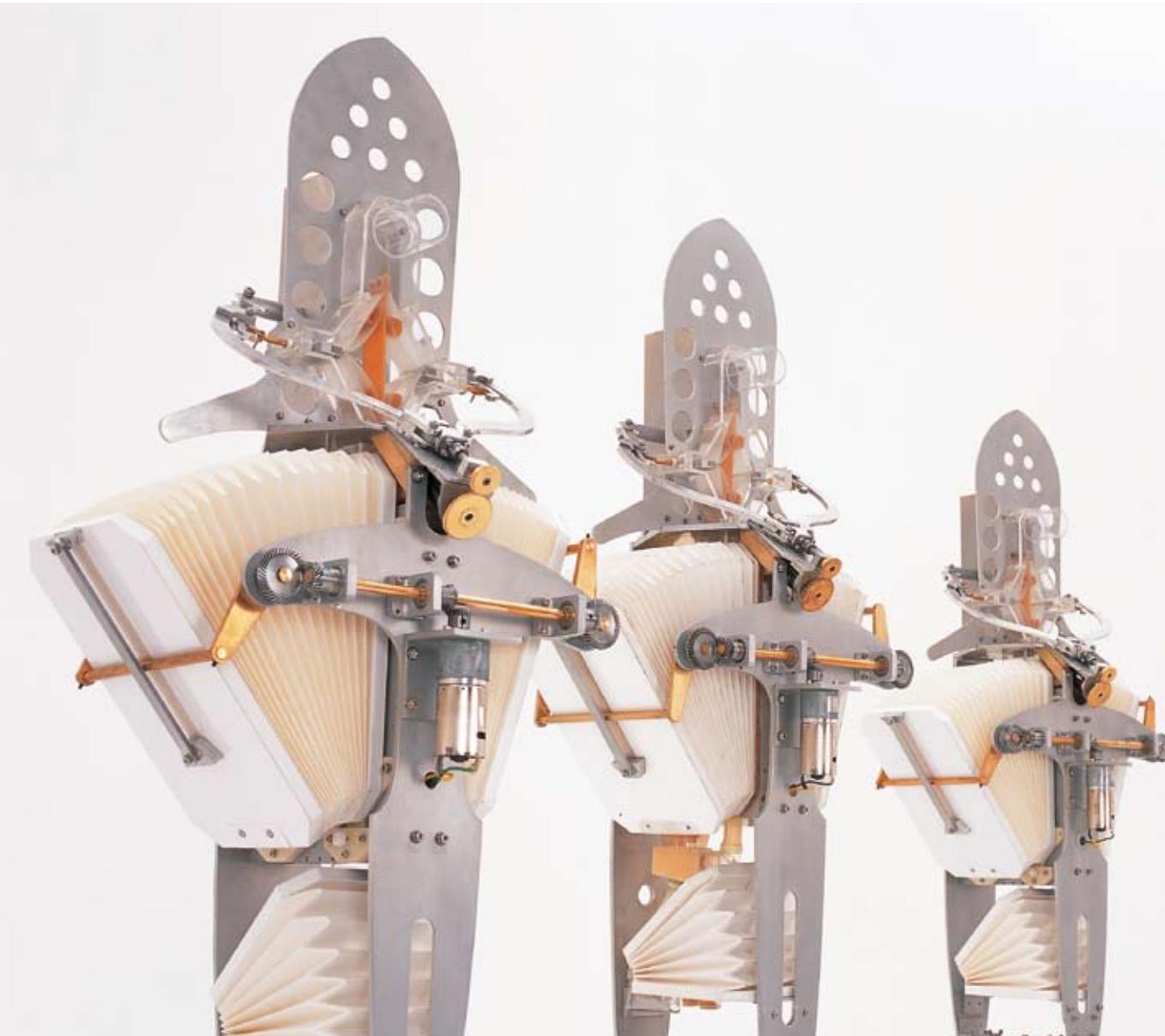
**TSUKUBA**  
*Guitar-La*



**TSUKUBA**  
*Takedamaru*



**VOICE MECHANICS**  
*Seemons*



56

**VOICE MECHANICS**  
*Wahha-go-go*



57

# MAYWA DENKI

JAPON JAPAN

Maywa Denki est une unité artistique dirigée par Nobumichi Tosa. Elle porte le nom de la société que le père de l'artiste dirigeait en son temps. Le costume est calqué sur l'uniforme de travail typique des magasins d'électricité japonais – l'incarnation des petites et moyennes entreprises qui avaient tant contribué à l'économie du Japon à l'époque de son incroyable croissance. Son style unique est mis en évidence par un terme que l'artiste utilise : par exemple, chaque pièce du projet Maywa Denki est appelée un « produit », et les expositions ou les spectacles sont organisés en tant que « démonstrations de produit ». Les produits réalisés jusqu'à présent comprennent la série *NAKI*, constituée de Nonsense Machines à motif de poisson, la série *Tsukuba*, comportant des instruments de musique originaux. En dehors du projet Maywa Denki, Nobumichi propose la série *Edelweiss* d'objets à motif floral. Étonnamment, Maywa Denki est connu et reconnu en tant qu'artiste, et ses stratégies de promotion sont extrêmement variées : expositions, spectacles, production musicale, vidéos, écriture, jouets de merchandising, papeterie et appareils électriques. Nobumichi étant toujours en quête d'approches différentes pour atteindre le public, Maywa Denki commence à étendre ses activités à l'étranger et à exposer dans le monde entier. Maywa Denki est mis sur pied en 1993 en tant que projet artistique émanant de deux frères, Masamichi (le plus âgé) et Nobumichi (le plus jeune) Tosa. Ils ont commencé leur carrière en qualité de groupe artistique exclusif chez Sony Music Entertainment. La gestion du groupe a ensuite été confiée à Yoshimoto Kogyo.

Maywa Denki is an art unit directed by Nobumichi Tosa. It was named after the company that his father used to run in the past. The costume is designed as a typical working uniform of Japanese electric stores, symbolizing small/medium-sized enterprises that had once supported Japan's economy during its high-growth period. Its unique style is indicated by a term he uses: for example, each piece of Maywa Denki's work is called "a product" and a live performance or exhibition is held as "a product demonstration." The products produced so far include the "NAKI Series," fish-motif nonsense machines, the "Tsukuba Series," original musical instruments. And as an activity besides Maywa Denki, Nobumichi announces the "Edelweiss Series," flower-motif object art. Although Maywa Denki is known and appreciated as an artist, its promotion strategies are full of variety: exhibition, live stages, performances, producing music, videos, writing, merchandising toys, stationery, and electric devices. As Nobumichi is still looking for a new scheme for a different approach to the public, Maywa Denki is now in earnest beginning to extend its activities overseas, holding exhibitions in over the world. Maywa Denki was organized in 1993 as an art unit of two members (brothers), Masamichi (elder brother) and Nobumichi (younger brother) Tosa. They started their career as an exclusive art unit belonging to Sony Music Entertainment, and later in 1998 transferred its management agency to Yoshimoto Kogyo Co., Ltd.

(Biographies de Maywa Denki par Maywa Denki profile by Yoshimoto Creative Agency Co., Ltd.)

## NOBUMICHI TOSA Président President

1967, Hyogo, Japon Japan. Vit et travaille à Tokyo, Japon Lives and works in Tokyo, Japan

## ÉDUCATION EDUCATION

- 1992 Mastère Master, The Department of Arts Study, Postgraduate Course, Tsukuba University, Japon Japan  
1993-01 Vice President of Maywa Denki  
2001- Président de President of Maywa Denki suite à la retraite de succeeded on Masamichi Tosa's retirement

## PRIX AWARDS

- 1993 Grand prix "Art Artists Audition II" (sponsor Sony Music Entertainment)  
1996 Na-Cord-Fish Cord (NAKI-DX) Prix Special Prize "MONO MAGAZINE Super Goods of The Year"  
2000 Prix d'excellence Excellence Prize Agency of Cultural Affairs Media Arts Festival  
Good Design Award of New Theme Category, Japan Industrial Design Promotion Organization  
2003 Distinction "Art interactif Interactive Art", Ars Electronica

[www.maywadenki.com](http://www.maywadenki.com)

## LIVRES BOOKS

*NAKI Encyclopedia* (NTT Publishing 1997), *Maywa Denki Company Profile* (Aspect 1998), *Maywa Denki Short Story* (Shinko Music 2000), *Knock Man* (Yoshimoto Kogyo 2000), *Maywa Denki Nonsense Machines* (NTT Publishing 2004) & *Edelweiss Program* (Yoshimoto Kogyo 2004), *Otaku Gyoaku* (Yoshimoto Kogyo 2005), *Maywa Denki's Advertising design* (NTT Publishing 2006), *Maywa Denki Nonsense Machines* (URUSAI Entertainment, Taiwan 2007)

## CD

*Teikyo & Ochugen* (Sony Music Entertainment 1996), *Sakigage, Edelweiss & Ore wa Uchu no Fantasy* (Sony Music Entertainment 1997), *Michi* (Sony Music Entertainment 1998), *SAVAO* (Tokuma Japan Communications 2000), *Savao de Samba!* (Tokuma Japan Communications 2001), *Chikyu no Present* (Tokuma Japan Communications 2002), *GOLDEN-BEST Maywa Denki* (Sony Music Entertainment 2005), *SAVAO* (URUSAI Entertainment, Taiwan 2007)

## DVD

- 2004 *Mechatronica & NAKI: 26 nonsense machines* (Sony Music Direct)  
2005 *Nonsense musical instruments of Maywa Denki* (R and C)

## VIDÉOS VIDEOS

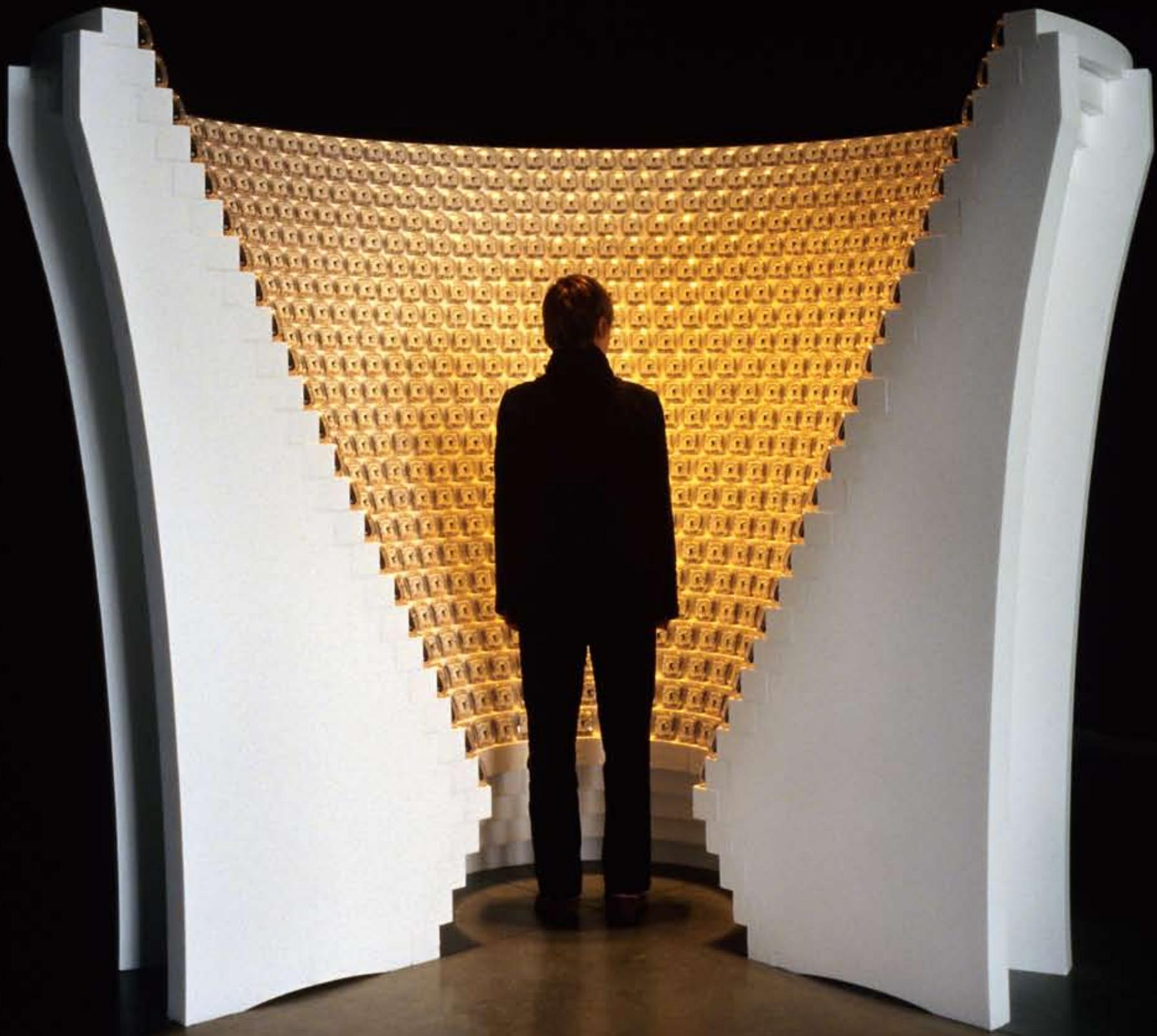
- 1996 *Maywa Denki Gaho1 & Maywa Denki Gaho2* (Sony Music Entertainment)  
1997 *Maywa Denki Gaho3* (Sony Music Entertainment)  
1998 *NAKI: 26 nonsense machines* (Sony Music Entertainment)

## EXPOSITIONS RÉCENTES (SÉLECTION) SELECTED RECENT EXHIBITIONS

- 2010 *Cyber Arts Japan - Ars Electronica 30 years for Art and Media Technology*, MOT, Tokyo, Japon Japan  
2009 *Nonsense Machines*, Museum of Art, Kochi, Japon Japan  
*Exhibition 5 'bones' Directed by Shunji Yamanaka*, 21\_21 DESIGN SIGHT, Tokyo, Japon Japan  
2008 *The World of Knock Music*, Gallery Mitate + Gallery Le Bain, Nishi-Azabu, Tokyo, Japon Japan  
*The World of Knock Music*, Oriental Hotel Gallery, Hiroshima, Japon Japan  
*Article 08*, Stavanger, Norvège Norway  
2007 *Nonsense Machines*, Okayama Digital Museum, Okayama, Japon Japan  
*Nonsense Machines: NAKI*, Eslite Sinyi Store, Taipei, Taiwan  
2006-07 *Nonsense Machines: NAKI*, agnès b. Librairie Galerie, Hong Kong  
2006 *Nonsense Machines*, Kirishima Open-Air Museum, Kagoshima, Japon Japan  
2005 *Maywa Denki: Exhibit Nonsense Machines*, JSMA , Oregon, USA  
2004 *Nonsense Machines*, Hiroshima City Museum of Contemporary Art, Hiroshima, Japon Japan  
*Nonsense Machines*, NTT InterCommunication Center, Tokyo, Japon Japan  
2003 *Cyberarts 2003*, Ars Electronica, O.K Centrum für Gegenwartskunst, Linz, Autriche Austria  
*Hommes et Robots*, Maison de la culture du Japon, Paris, France  
2002 *Romance Engineering*, Shibuya PARCO + Nagoya PARCO, Japon Japan  
2001 *Maywa Denki Exhibition*, Galerie du Jour agnès b., Paris, France  
*Maywa Denki Exhibition*, "Tokyo Life", Selfridges, London, Royaume-Uni UK  
2000 *NAKI Exhibition & EDELWEISS Exhibition*, agnès b., Aoyama, Japon Japan

[THE USER]

---



## [THE USER]

### **COINCIDENCE ENGINE ONE**

*Coincidence Engines* est une série d'installations sonores conçues en hommage au *Poème Symphonique* de György Ligeti, compositeur hongrois du XX<sup>e</sup> siècle, qui a utilisé les métronomes non seulement pour maintenir le tempo de la musique, mais aussi pour produire des événements sonores à l'intérieur et à partir de ces métronomes. *Coincidence Engines*, qui étend et développe cette approche, recourt à une multitude d'appareils de mesure du temps à modulation dynamique pour explorer les thèmes de la discipline à outrance, de la multiplicité, de l'(im)perfection et de l'entropie.

Ces installations réinterprètent l'horloge comme une machine capable de transcender sa fonction ordinaire de mesure du temps. *Coincidence Engines* traite le tic-tac d'une horloge, événement d'une apparente extrême banalité, comme une brique qui va servir à la construction de structures acoustiques riches et complexes. La fusion massive de tic-tac, qui flottent librement tout en étant rigoureusement synchronisés, envahit une série d'environnements configurés pour concentrer, stimuler et défier la perception visuelle et auditive du spectateur. *Coincidence Engines* ouvre un espace où le passage du temps peut être considéré à la fois comme un concept abstrait et comme une expérience sensuelle et esthétique.

La création de *Coincidence Engines* a reçu un soutien financier substantiel du Programme de Commande d'Œuvres d'Arts médiatiques du Conseil des Arts du Canada et du Conseil des Arts et des Lettres du Québec.

Commande du PAVED Arts  
Charge de projet : Timothy Dallett

## [THE USER]

### **COINCIDENCE ENGINE ONE**

*Coincidence Engines* is a series of sound installations conceived in homage to the *Poème Symphonique* of 20<sup>th</sup> Century Hungarian composer György Ligeti, who used metronomes not simply to keep musical time, but to generate sonic events in and of themselves. Extending and developing this approach, *Coincidence Engines* employs a multitude of dynamically modulated time-keeping devices to explore the themes of regimentation, multiplicity, (im)perfection and entropy.

These installations reinterpret the clock as a machine which has the capacity to transcend the workaday function of keeping time. *Coincidence Engines* treats the seemingly mundane event of a clock's tick as a building block for the construction of rich and complex acoustic structures. Massed clock ticks, both freely drifting and rigorously synchronized, fill a series of environments configured to focus, stimulate and challenge the visitor's visual and auditory perception. *Coincidence Engines* opens a space wherein the passage of time can be considered simultaneously as an abstract concept and as a sensuous, aesthetic experience.

The creation of *Coincidence Engines* is supported by a significant investment from the Canada Council for the Arts' Media Arts Commissioning Program, and by the Conseil des Arts et des Lettres du Québec.

Commissioned by PAVED Arts  
Project Curator: Timothy Dallett



*QUARTET FOR DOT MATRIX PRINTER*



**SYMPHONY FOR DOT MATRIX PRINTER**



## [THE USER]

QUÉBEC - CANADA

[The User] est un collectif d'artistes composé de l'architecte et artiste d'installations Thomas McIntosh et du compositeur et artiste du son Emmanuel Madan. Ce duo canadien jouit aujourd'hui d'une reconnaissance internationale grâce à ses projets novateurs *Silophone*, *Symphony for Dot Matrix Printers*, *Quartet for Dot Matrix Printer* et *Coincidence Engines*, qui revisitent avec originalité les relations entre les systèmes technologiques, la culture et l'expérience humaine.

[www.theuser.org](http://www.theuser.org)

## [THE USER]

QUEBEC - CANADA

[The User] is a contemporary art collective comprised of architect and installation artist Thomas McIntosh, and composer and sound artist Emmanuel Madan. This Canadian duo has attained wide international recognition for their ground-breaking projects *Silophone*, *Symphony for Dot Matrix Printers*, *Quartet for Dot Matrix Printer* and *Coincidence Engines*, which re-imagine relationships between technological systems, culture and human experience in striking ways.

## THOMAS McINTOSH

ROYAUME-UNI - CANADA

1972, Londres Royaume-Uni. Vit et travaille à Montréal, Canada

Après des études en architecture à la Carleton University d'Ottawa et à l'Université Technique de Berlin, il exerce son métier d'architecte pendant quelques années en Allemagne. En 1997, il entame une collaboration avec le compositeur Emmanuel Madan sous le nom de [The User]. Depuis 1998, leurs pièces et la série *Ondulation* signée McIntosh avec Madan et Hynninen ont été abondamment distribuées et présentées partout dans le monde. Thomas McIntosh est lauréat de deux prix du Festival de Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias de Montréal ainsi que d'une mention honorable du festival Ars Electronica.

Il a également été en nomination pour le prix Nam June Paik en 2004 et la série *Coincidence Engines* de [The User] était retenue en 2010 comme finaliste pour le prix de la Transmediale de Berlin et le prix Qwartz de Paris.

[www.undefined.ca/mcintosh](http://www.undefined.ca/mcintosh)

## THOMAS MCINTOSH

UK - CANADA

1972, London, UK. Lives and works in Montreal, Canada

Thomas McIntosh studied architecture at Carleton University, Ottawa and at the Technical University in Berlin and worked for a number of years as an architect in Germany. In 1997 he began working in collaboration with composer Emmanuel Madan under the name [The User]. Since 1998 their works and McIntosh's *Ondulation* series have been exhibited extensively around the world. He is the recipient of two awards from the Festival de Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias de Montréal and an honourable mention from Ars Electronica.

In 2004 he and Madan were nominated for the Nam June Paik prize and their *Coincidence Engine* series is a finalist for the 2010 Transmediale prize and Qwartz prize.

## EMMANUEL MADAN

CANADA - ALLEMAGNE

Basé à Montréal, Emmanuel Madan est compositeur, artiste sonore et commissaire. Au début des années 1990, il étudie la composition électroacoustique sous la direction de Francis Dhomont. Il passe alors cinq ans dans le milieu de la radio communautaire à titre d'ingénieur, de journaliste et de producteur. Depuis 1998, Emmanuel Madan consacre la majeure partie de son temps à sa collaboration artistique avec l'architecte Thomas McIntosh au sein du duo [The User].

Sa pratique solo se concentre sur les projets d'art radio et comprend *Freedom Highway* et *A series of broadcasts exploring the limitlessness of time*. Emmanuel Madan a également collaboré avec Thomas McIntosh et l'artiste finlandais Mikko Hynninen autour du projet *Ondulation*, une composition synesthésique pour eau, son et lumière. Il s'est également associé au musicien et compositeur Alexander MacSween et au scénographe Simon Guilbault pour l'installation et performance *Ground*, articulée autour des propriétés d'induction de câbles audio. Avec l'artiste sonore Anna Friz, il réalise *The Joy Channel*, une pièce de théâtre radiophonique de science fiction. Ses travaux en solo incluent également *Final Vinyl*, une performance inspirée d'un set de DJ traditionnel. Emmanuel Madan démarre ses activités en tant que commissaire indépendant en 1998 avec le projet *Incredibly Soft Sounds*, une exposition collective d'art sonore créée à l'invitation de la Gallery 101 à Ottawa. Il est également codirecteur artistique de la série de concerts *Silophone* (2000-2001) pour laquelle il passe commande à 25 musiciens et artistes sonores Québécois et internationaux. Depuis 2007, il dirige le projet de commissariat Simulcast en collaboration avec PAVED Art + new media (Saskatoon) et la Struts Gallery / Faucet Media arts Centre (Sackville, NB). Ses travaux lui ont valu de nombreuses récompenses et distinctions, dont deux Prix du FCMM (1998, 2001), une mention honorable du festival Ars Electronica (1999), une nomination au Prix Nam June Paik (2004) et en 2010, une nomination aux Prix Transmediale (Berlin) et Qwartz (Paris).

[www.undefined.ca/madan](http://www.undefined.ca/madan)

## EMMANUEL MADAN

CANADA - GERMANY

Emmanuel Madan is a composer, sound artist, and curator based in Montréal. He studied electro-acoustic composition in the early 1990s under the direction of Francis Dhomont. He then spent five years working in community radio broadcasting as an engineer, journalist, and producer. Since 1998, Madan's main focus has been an artistic collaboration with architect Thomas McIntosh known by the name [The User].

Madan's solo practice currently includes a strong focus on radio and transmission art with works such as the talk radio remix performance *Freedom Highway* and the science fiction multi-channel transmission work *The Joy Channel*, (with Anna Friz). Madan has worked with Thomas McIntosh and Finnish artist Mikko Hynninen on *Ondulation*, a synaesthetic composition for water, sound, and light. He has also collaborated with musician/composer Alexander MacSween and scenographer Simon Guilbault on *Ground*, an installation and performance based on the inductive properties of audio cables. Madan's solo works include *Final Vinyl*, a performance for turntables and live signal processing.

Madan began an independent curatorial practice in 1998 with *Incredibly Soft Sounds*, a group exhibition of sound art created at the invitation of Gallery 101 in Ottawa. He was co-artistic director of the Silophone concert series (2000-2001), commissioning works from 25 Québec and international sound artists and musicians. Since 2007, he has directed the curatorial project Simulcast in collaboration with PAVED Art + new media (Saskatoon) and Struts Gallery/Faucet Media arts Centre (Sackville, NB). Madan's work has received many distinctions, including two awards from the FCMM Festival in Montréal (1998, 2001), an honourable mention from Ars Electronica (1999), and nominations to the Nam June Paik prize (2004), the Transmediale award (2010) and the Qwartz award (2010).

## CRÉDITS CREDITS

Conçue et réalisée par EPIDEMIC, TRANSFORMER est organisée par le Conseil Régional Nord-Pas de Calais (Chef du projet Béthune 2011 : Olivier CONNAN) avec le soutien de la Communauté d'Agglomération Artois Comm. et de la Ville de Béthune dans le cadre de Béthune 2011, Capitale régionale de la Culture.

Designed and produced by EPIDEMIC, TRANSFORMER is organised by the Conseil Régional Nord-Pas de Calais (Béthune 2011 Project Director : Olivier CONNAN) with the help of Communauté d'Agglomération Artois Comm. and the City of Béthune in the context of Béthune 2011, Regional Capital of Culture.

TRANSFORMER est réalisée grâce au mécénat de [TRANSFORMER](#) is produced thanks to the support of La Caisse d'Épargne Nord France Europe, Norpac & byBen.

### EPIDEMIC

Présidente [Chairperson](#) Nadine FÈBVRE  
Directeur [Director](#) Richard CASTELLI  
Administration Pierre LALY  
Communication Florence BERTHAUD  
Expositions [Exhibitions](#) Hélène STRIL  
Spectacles vivants Performing Arts Rossana DI VINCENZO  
Direction technique Technical Direction Jean-Michel BRONSIN

### CATALOGUE

Editeur [Publisher](#) EPIDEMIC  
Directeur de la publication [Director of Publication](#) Richard CASTELLI  
Conception graphique [Graphic Design](#) Crystèle PETIT – Richard CASTELLI  
Traduction [Translation](#) Marie TRINCARETTO  
Impression [Printing](#) LESAFFRE, Kain, Belgique [Belgium](#)  
ISBN 978-2-9538822-0-9 — Dépot légal avril 2011 — 25 euros

### CRÉDITS IMAGES CREDITS

1, 30-31, 34-37 © Chico MacMurtrie – 2-6, 14-15, 40-41, 44-55 © Maywa Denki – 16-17, 20-27 © Loek van der Klis  
58-59, 62-63 © Thomas McIntosh – 64-65 © Diane Shearwood – 66-67 © Antti Hietaniemi

### REMERCIEMENTS THANKS

Daniel PERCHERON  
Sénateur du [Senator of Pas-de-Calais](#)  
Président du [President of Conseil Régional Nord-Pas de Calais](#)  
  
Catherine GÉNISSON  
Députée du [Deputy of Pas-de-Calais](#)  
Vice-Présidente chargée de la Culture du [Vice-president in charge of Culture at](#) Conseil Régional Nord-Pas de Calais

Alain WACHEUX  
Président de la [President of Communauté d'Agglomération de l'Artois](#)  
Vice-Président chargé des Transports du [Vice-president in charge of Transports at](#) Conseil Régional Nord-Pas de Calais  
Maire de [Mayor of Bruay-La-Buissière](#)

Stéphane SAINT-ANDRÉ  
Maire de [Mayor of Béthune](#)  
Vice-Président de [Vice-president of la Communauté d'Agglomération de l'Artois Comm.](#)  
  
Conseil Régional Nord-Pas de Calais  
Olivier CONNAN, chef de projet [Project Manager](#)  
Pierre GOCHARD, chargé de mission [Deputy Project Manager](#)

Communauté d'Agglomération Artois Comm.  
Jean-Paul KORBAS, chef de projet [Project Manager](#)  
Blandine ROSELLE, chargée de mission [Deputy Project Manager](#)

Ville de Béthune  
Dimitri VAN MEENIN, directeur des affaires culturelles [Director of Cultural Affairs](#)  
Damien COURCOUX, chef de Projet [Project Manager](#)  
Juliette RIGOT, chargée de mission [Deputy Project Manager](#)

L'ensemble des directions et des services et personnels techniques, administratifs et financiers de  
The technical, administrative and financial departments of  
Béthune 2011 – Région Nord-Pas de Calais, Communauté d'Agglomération Artois Comm., Ville de Béthune.



RÉGION  
Nord-Pas de Calais



Béthune  
www.ville-bethune.fr

EPIDEMIC