

ENIAROF

ENIAROF est né sous l'impulsion d'Antonin Fourneau en 2005, avec la participation d'un groupe d'étudiants en école d'art.

Le principe s'est inspiré de la fête foraine du début du XXe, à l'époque de l'apparition du cinéma. C'était en effet l'endroit où les gens pouvaient découvrir des choses inattendues, parfois très innovantes ou encore monstrueuses. Depuis 2005, nous avons eu le plaisir d'organiser 28 ENIAROFs en France et à l'étranger (Pékin, Moscou, Düsseldorf, Tunis, Conakry, Maribor). Le concept a ainsi gagné en maturité depuis sa création.

www.eniarof.com



QU'EST CE QUE C'EST ?



ENIAROF est une fête foraine revisitée, une plate-forme expérimentant d'autres modes d'interaction avec le public. Elle interroge ce que serait aujourd'hui une fête foraine avec les mêmes critères d'innovations ludiques qu'avaient les fêtes foraines du siècle passé et qui ont vu naître le cinéma, les ascenseurs ou encore la barbe à papa.

Les créateurs de chaque Eniarof s'inspirent des cultures populaires anciennes et émergentes autour des règles du « Dogmeniarof ». S'y rencontrent joyeusement et sans complexes des domaines telles que le karaoké, la lucha libre, les jeux vidéo, les installations et performances artistiques, le gore et le cabinet de curiosités pour donner naissance à un sympathique, mais éphémère, monstre à têtes, uniquement définissable sous la dénomination « cette Chose que l'on nomme Eniarof ».

À l'initiative d'Antonin Fourneau en 2005 quand il était étudiant à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence sous la direction de Douglas Edric Stanley. L'événement s'est renouvelé jusqu'à aujourd'hui aussi bien en France qu'à l'étranger à raison de parfois plusieurs éditions par an. De nombreux artistes transdisciplinaires ont participé sur différentes éditions : Niklas Roy, Florent Deloison, Sophie Daste, Jérémie Cortial, Boštjan Čadež, Raphaël Isdant, Jankenpopp, Kati Hyypä, Manuel Braun, Onur Sönmez, ... ENIAROF est l'occasion de concevoir de nouveaux projets différemment grâce à des workshops organisés en amont de chaque événement. La fête foraine étant l'acmé, l'aboutissement de ces semaines de préparation intenses.

Liens vidéo du ENIAROF 22 à Tunis et Eniarof 13 à Aix-en-Provence

<https://vimeo.com/255888821>

<https://vimeo.com/88316883>

2005

ENIAROF 1 – ESAA - Aix-en-Provence

2006

ENIAROF 2 – Festival Emergence - Paris

ENIAROF 3 – Festival Arborescence - Marseille

ENIAROF 4 – ESAA - Aix-en-Provence

2007

ENIAROF 5 A.K.A SLOVENIAROF – Maribor Slovenia

ENIAROF 6 – Festival Emergence - Paris

2009

ENIAROF 7 – ESAA - Aix en Provence

ENIAROF 8 – Maison folie Wazemmes - Lille

2010

ENIAROF 9 – Festival KontaktSonor – Chalon-sur-Saône

2011

ENIAROF 10 – Festival KontaktSonor - Chalon-sur-Saône

ENIAROF 11 – Centre Culturel Bellegarde - Toulouse

ENIAROF 12 – Parc de Blossac - Poitiers

2013

ENIAROF 13 – Marseille 2013 - Aix-en-Provence

2014

ENIAROF 14 - Maison Folie d’Hospice Havré - Tourcoing

ENIAROF 15 - Festilab - Avignon

ENIAROF 16 - université CAFA - Pékin

2015

ENIAROF 17 - FrankensteinMedia - Avignon

ENIAROF 18 - Condition Publique - Roubaix

2016

ENIAROF 19 - Polytech Festival - Moscow

ENIAROF 20 - NRW Forum Museum - Düsseldorf

2017

ENIAROF 21 - ICI Montreuil - Montreuil

ENIAROF 22 - EFEST - Tunis

2018

ENIAROF 23 - Le Carreau du Temple - Paris

ENIAROF 24 A.K.A ConakryNiarof - Conakry

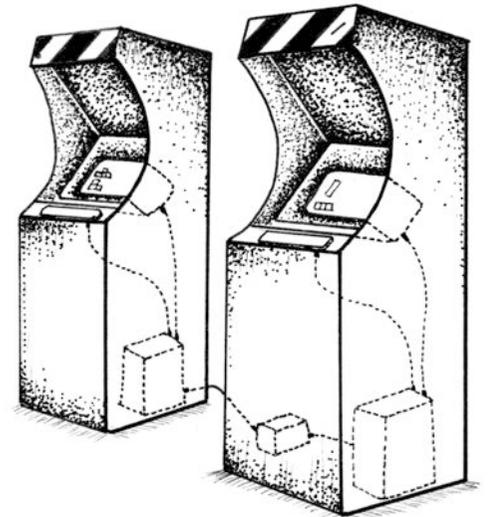
ENIAROF 25 - A.K.A AmazeNiarof - Berlin

ENIAROF 26 - A.K.A MalakoNiarof - Malakoff

ENIAROF 27 - Institut Français - Tanger

2020

ENIAROF 28 - A.K.A Faniarof - Rosny-sous-bois





LE DOGMENIAROF

PAR ANTONIN FOURNEAU A AIX-EN-PROVENCE - ESAAIX AVRIL 2006



1. Bien qu'ENIAROF ait comme point de départ le terme de fête foraine, il ne faut pas faire exactement ce que l'on trouve dans une fête foraine (en tout cas pas nos contemporaines!). C'est même plutôt l'inverse (!) voire un détournement.
2. La réalisation de l'installation doit se faire sur place, ce qui n'empêche pas la préparation en amont d'éléments. Si une oeuvre installée n'est pas une création propre à ENIAROF, il faut qu'elle se noie dans l'ensemble.
3. Un artiste d'ENIAROF peut envisager d'inviter l'oeuvre d'un autre, mais c'est alors lui qui prend en charge ce projet.
4. Chaque participant d'ENIAROF doit apporter sa collaboration sur au moins un aspect des préparatifs du projet : communication, régie générale, montage-démontage.
5. Chacun peut chercher pour son attraction un partenariat privé afin de financer son projet. Il sera mis à disposition des participants un encart publicitaire vierge (sur l'ensemble de la communication ENIAROF) pour qu'il puisse faire apparaître son partenaire (artiste = sportif).
6. Chaque participant doit aider un autre projet, pour la convivialité générale mais aussi pour avoir la satisfaction de voir l'installation du voisin fonctionner si par malheur la sienne ne marche pas.
7. Tout participant d'ENIAROF doit éviter les dépenses superflues. Ne pas chercher à dissimuler les traces de la fabrication dans un habillage qui n'en aurait pas les moyens. Les organisateurs d'ENIAROF sont pas payés comme les artistes. Le reste des personnes intervenants dans ENIAROF ne doit pas être mieux payés que les artistes. Ainsi le barman, le vigile, l'ouvreuse... sont au maximum payés comme les artistes.
8. Chaque intervenant doit veiller à ce que son entourage sache ce qu'est ENIAROF.
9. Les attractions ne doivent pas être créditées de leurs auteurs lors de l'évènement, mais elles peuvent l'être dans la communication d'ENIAROF.
10. Tout artiste intervenant dans ENIAROF dont le Dogme n'est pas dans sa langue natale se doit de le traduire (ou de le faire traduire) et de publier ce document (en ligne, quelque part).
11. Le participant doit préciser le principe et les besoins de son attraction environ trois mois avant l'évènement.
12. Chaque participant doit posséder un T-shirt ENIAROF pour pouvoir revendiquer le crew dans les dîners mondains. L'artiste peut faire lui-même son T-shirt ou alors récupérer les T-shirts imprimés lors des évènements précédents.
13. Un ENIAROF doit forcément se réaliser dans un lieu où l'on peut trouver à moins d'une heure un Emmaüs ou équivalent. (Pour l'apport en matériaux).
14. Tout objet empruntés aux Chiffonniers (Emmaüs) doit être rendu après sauf accord préalable (e; dans le cas où l'objet doit être démonté et transformé).
15. Pour renforcer l'idée de réseau, les participants d'anciens ENIAROFs seront conviés à participer à au moins un nouvel ENIAROF. Ainsi les artistes font lien.
16. Tout projet dans ENIAROF se doit d'être une tentative d'attraction. On jugera ainsi d'une certaine attractivité de l'oeuvre.
17. Les attractions doivent déborder. Ne pas se figer dans une forme définie au départ. Ainsi l'ensemble des débordements créera le décor d'ENIAROF (la cohésion globale) et l'esthétique d'un ENIAROF (pas forcément tout le temps la même). Si le voisin vous déborde trop dessus, vous avez plusieurs solutions : dévier son débordement, lui voler (au risque qu'il le revole après), construire dessus...



Eniarof



LES ATTRACTIONS

L'un des principes immuables d'ENIAROF est qu'au moins la moitié des installations doivent être créées pendant ENIAROF. La finalité de cette règle est de renouveler constamment les créations et de rendre chaque ENIAROF unique.

Lorsque le projet le permet, ENIAROF peut alors étendre cette règle à la totalité des projets. Tout ce qui sera exposé devra alors être une expérience inédite !

ATELIERS

Un projet ENIAROF peut également permettre d'organiser des ateliers où l'équipe d'ENIAROF vient animer et encadrer un groupe dans le but de créer.

- Des attractions
- Des performances
- Des jeux vidéo
- Des jeux en tout genre

Video workshop ENIAROF 19 - Moscou
<https://vimeo.com/207298026>



RR - Le simulator de head banging

R|R s'inspire des mouvements de musiques hard rock, métal, grind core,... et vous propose de jouer cette musique en ajustant une perruque pour ensuite secouer la tête en référence au « headbanging » comme dans les concerts de rock. Cette pièce est un énorme clin d'oeil au phénomène de « air guitar ».

Vidéo : <https://vimeo.com/234610538>



Shooting in the rain

Qui n'a jamais, dans son enfance, tenu un parapluie comme un fusil de chasse en s'imaginant tirer sur des canards ? C'est ce qu'Antonin Fourneau et Manuel Braun vous proposent aujourd'hui : découvrir le plaisir mécanique que procure un tir en réinventant le bon vieux pistolet Zapper Nintendo en mode parapluie interactif.

Vidéo : <https://vimeo.com/233628013>



Slam of the Arcade Age - jeu à manette destructible

Jeu de compétition à 4 joueurs: chaque fois que votre avatar change de couleur, vous devez changer pour le bouton de la couleur correspondante afin de le faire avancer. Le jeu est une expérience punk atypique, avec des boutons destructibles peints en 12 couleurs différentes, des graphismes psychédéliques et une musique de 1000 BPM.

Lien : <http://www.oneliferemains.com/slam>



Flippaper

Concevez votre propre flipper sur papier à l'aide de simples feutres de couleurs et jouez y instantanément avec Flippaper. Le dieu du jeu vidéo Do-it-Yourself vous propulsera dans le futur du level design, mix parfaitement intuitif entre dessin et interactivité.

Lien : <https://cosmodule.com/flippaper/>



Mario IRL (in real life)

Comme un petit théâtre autour du joueur des acteurs s'affairent pour animer un niveau du célèbre jeu Mario. L'attraction est une version suédé du jeu dans laquelle vous êtes positionné face à un tapis roulant qui éjecte sur vous des ennemis à esquiver.



Aelita

Fruit du workshop Eniarof Moscou ayant consisté à mixer jeux et référence Russe. Aelita reprend l'histoire d'une princesse extraterrestre guidée vers la Terre par un ingénieur radio. Ici un joueur joue en regardant sans savoir où il va exactement reprenant ainsi en quelque sorte le rôle de la princesse alors que l'autre joueur n'a pas de visuel mais cherche à guider l'autre en écoutant les ondes.



Tesla says

Tesla Says est une machine d'arcade portable recouvrant la tête qui invite ses joueurs à s'immerger dans une expérience scientifique. Le joueur met la machine sur ses épaules et entend la voix d'un scientifique qui, apparemment, est connecté sans fil à la machine. Le scientifique, vraisemblablement Nicola Tesla, demande de l'aide au joueur pour mener une expérience et donne les tâches qui doivent être effectuées sur la machine pour que l'expérience réussisse.

Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=Rfz_A1XWRAM

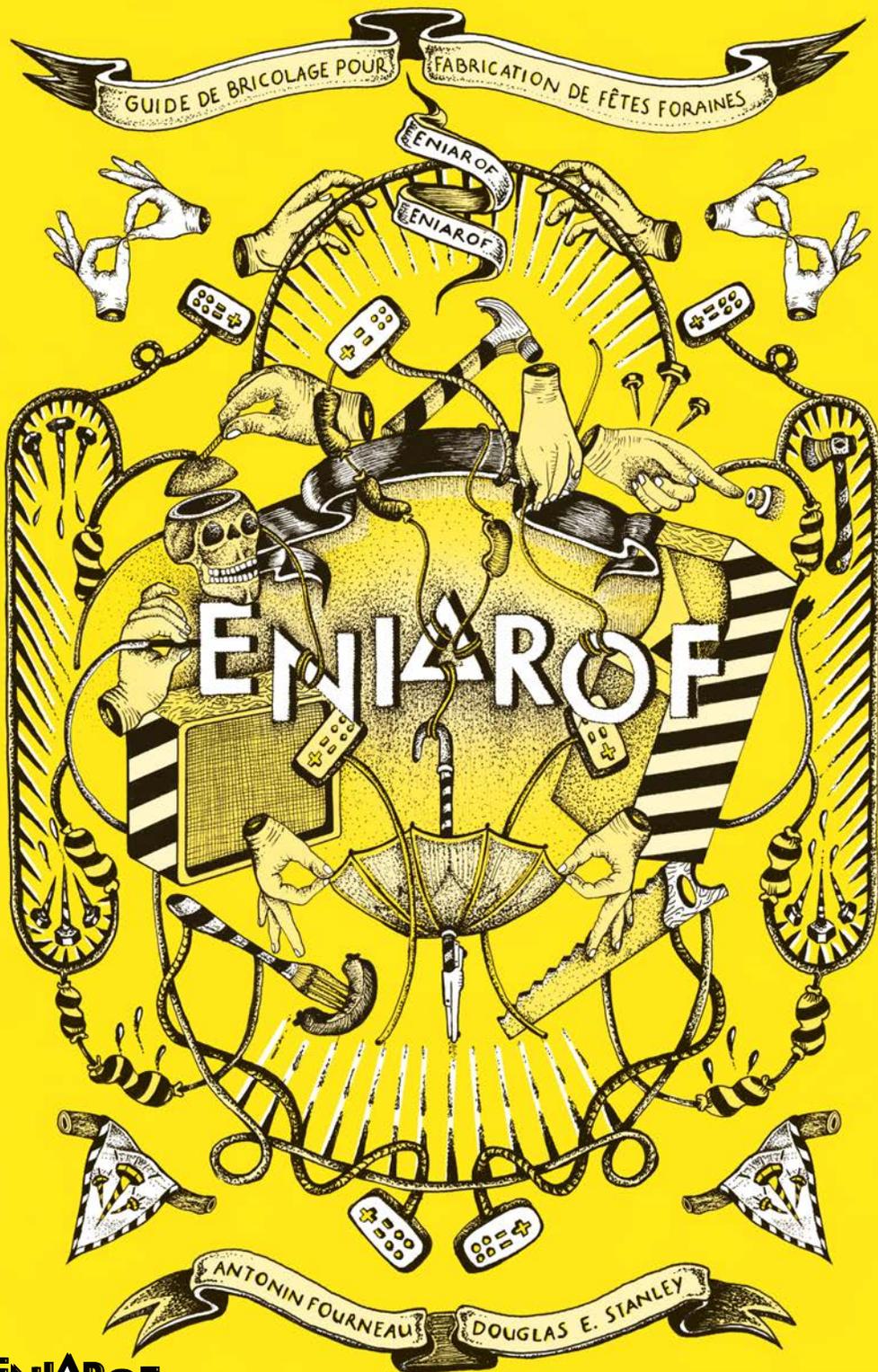


Eggregor 8

Un Eggregore est selon wikipedia un concept désignant un "esprit de groupe", une entité psychique autonome ou une force produite et influencée par les désirs et émotions de plusieurs individus unis dans un but commun.

Eggregor8 est un dispositif où 8 joueurs tentent de contrôler ensemble un jeu vidéo pourtant fait pour un seul joueur. Comme si les joueurs partageaient la même manette. Existe-t-il un joueur parfait? que se passe-t-il lorsque l'on combine les réflexes de plusieurs personnes jouant à un jeu vidéo. Obtenons-nous une garantie de finir les jeux les plus difficiles? Eggregor8 pose la question : sommes-nous toujours plus fort ensemble? ou au contraire encore plus indécis et donc encore moins efficaces...

Vidéo : <https://vimeo.com/236279516>



BOOKNIAROF

Un livre retrace 12 ans d'aventures et offre au lecteur une partie des recettes et astuces propres à ENIAROF. Elle se parcourt comme un livre de cuisine dont on ne réalise pas scrupuleusement toutes les recettes mais qui permet d'improviser avec ce que l'on a dans le placard.

Vous y trouverez un tas de recettes d'attractions et des fiches détaillant les aspects les plus techniques que ce soit la programmation, du bricolage ou de la cuisine.

« Jusqu'à aujourd'hui, nous avons eu le plaisir d'organiser plus de 20 ENIAROFs et le concept a gagné en maturité. Par le bouche-à-oreille, le projet a peu à peu séduit toute une communauté qui le suit maintenant de près. Qui sait ? Peut-être qu'après la lecture de ce livre, vous aurez envie de créer votre propre attraction ou de nous rendre visite lors du prochain ENIAROF ! »

Editions 1980 :

<https://www.1980editions.com/products/bookniarof>





bookNIAROF **Antonin Fourneau - Douglas Edric Stanley**

ENIAROF, anagramme de FORAINE, est né en 2005 sous l'impulsion d'Antonin Fourneau, artiste designer et de Douglas Eric Stanley, artiste et professeur d'arts numériques.

Contre performances, les ENIAROF redéfinissent la participation du public à l'émergence de l'oeuvre. Interrogeant notre rapport aux technologies et les modifications des frontières de la réalité qu'elles impliquent, les artistes invités aux ENIAROF rappellent que l'absurde est avant tout amusant. Le livre BOOKNIAROF sert de manuel de création d'un ENIAROF: apprenez à créer un joystick avec une pomme de terre, l'art n'a pas de limites.

Livre en langue française

Illustration par Clorinde Durand
Photos par Manuel Braun

296 pages - couverture souple

19,00 €

Editions 1980

<https://www.1980editions.com/products/bookniarof>





Quelques liens à propos d'ENIAROF :

Une interview sur « we make money not art » :
<https://we-make-money-not-art.com/eniarof/>

Vidéo Eniarof N°13 en novembre à Aix-en-provence :
<https://www.youtube.com/watch?v=ShsohN-dVj0&t=1s>

Images Eniarof N°13 :
<https://www.flickr.com/photos/atoimage/albums/72157637674537996>

Vidéo Eniarof N°19 à Moscou :
<https://vimeo.com/207298026>

Images Eniarof N°19 :
<https://www.flickr.com/photos/atoimage/albums/72157698801607035>

Une vidéo interview où Antonin présente Eniarof
Moscow :
<https://www.youtube.com/watch?v=8StJbU3UYrI>

Vidéo Eniarof N°22 à Tunis :
<https://vimeo.com/255888821>

Des photos Eniarof N°26 à Malakoff
<https://www.flickr.com/photos/atoimage/albums/72157698329464584>

ANTONIN FOURNEAU

Eniarof

Qui n'a pas un jour été à la pêche au canard ou n'a pas embarqué à bord d'un train fantôme dans une de ces fêtes qui animent les centres-villes à Noël ou lors d'un carnaval? En décembre 2011, la ville de Poitiers a innové en conviant l'équipe d'«Eniarof» (foraine en verlan) à poser ses containers et ses installations-attractions numériques dans le prolongement d'une de ces foires. C'était une première expérience en plein air pour Antonin Fourneau, le créateur de cette fête foraine 2.0, très satisfait du résultat: «Après de nombreux tâtonnements, nous avons trouvé la forme qui convenait. Cela faisait longtemps que je l'envisionnais en extérieur, cela ouvre des perspectives d'autant plus que c'est la première fois que l'événement c'est "Eniarof"». L'idée de ce grand détournement collectif germe en 2004 dans la tête de l'étudiant en arts plastiques à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence; il en fera son projet de fin d'étude et s'inspire du Dogme95 du réalisateur Lars Von Trier pour établir le Dogmeniarof¹. Depuis, cette kermesse électro-artistic-décalée et populaire a sillonné la France à dix reprises, le plus souvent lors de festivals d'arts numériques. Elle est même allée en Slovénie.

Création mars 2005.

Recréation le 17 au 19 décembre 2011, parc de Blossac, Poitiers (86).

Vu le 17 décembre 2011, à Poitiers (86).

Contact www.eniarof.com

Bricodeurs en tout genre. Cette douzième édition, entièrement renouvelée, fonctionne comme un miroir déformant. Avec enthousiasme, le public navigue entre les attractions traditionnelles et celles imaginées par les artistes «bricodeurs»² invités par Ato (l'avatar d'Antonin Fourneau): une imprimante 3D qui customise des crêpes («Pimp my gauffre»), un robot imitant des signatures prestigieuses, telle celle d'Andy Warhol, qui permet de repartir avec une

reproduction d'une œuvre signée («Le Faussaire»), une partie de Pac-Man où huit joueurs doivent se mettre d'accord car ils contrôlent le même Pac-Man («Eggor8»), une installation d'Antonin Fourneau et de Manuel Braun), ou du «headbanging» – bouger sa tête – musical, pour lequel on coiffe une perrique reliée à des haut-parleurs et des programmations informatiques reproduisant le son d'une basse et d'une batterie selon le hochement de tête...

En apparence une langue pour initiés, mais, dans les faits, ces technologies «eniarofisées» épousent les cultures populaires et les codes de la fête foraine. Le classique stand de tir est ainsi présent avec l'attraction «Shooting des Rain» où, à l'aide d'un parapluie, on dégomme des canards. A l'approche de Noël, le Graffiti Research Lab France proposait aux passants de réaliser un papier cadeau totalement unique à l'aide d'une imprimante graffiti fonctionnant avec huit bombes. Chaque «Eniarof» est différente, les attractions changent, mais une chose est sûre: vous y croirez sûrement un drôle de gars que l'on appelle Archeoptérix. Ce techno-archéologue adore exhiber son cabinet de curiosités technologiques et faire des démonstrations de ces machines transformées. Antonin Fourneau voulait créer une alternative grand public aux festivals numériques souvent jugés élitistes et pas des plus attractifs: pari gagné. On attend la prochaine! ● EMMANUELLE DREYFUS

1. Il faut adhérer au Dogmeniarof pour rejoindre la communauté d'artistes d'Eniarof. Cette charte privilégie le collaboratif et la récupération.

2. Un «bricodeur» est un bidouilleur et inventeur d'objet électronique-kitsch, autrement dit un bricoleur de l'électronique.



© MANU BRAUN

écrans

Libération.fr un site de Libération.fr

Kit Tombolas Cré-actives
Associations, Ecoles, Clubs... N° Azur 0 810 600 152
www.cre-actives-tombola.com

Libérer sa créa
développement 6
www.centre-iris.fr

internet télévision cinéma

JEUX

vendredi 1er décembre 2006

Nouvelles lois de l'attraction

A l'occasion de la fête foraine Eniarof à Aix-en-Provence, rencontre avec Antonin Fourneau, l'organisateur de cette kermesse électro.

par Marie Lechner
tag : net-art



Fête foraine Eniarof, vendredi 1er décembre de 19h à 23h, et samedi 2 décembre de 16h à 23h, à l'école d'art d'Aix-en-Provence. Et aussi l'exposition GamerZ, du 1er au 8 décembre, à l'espace municipal d'art contemporain Sextius.

Plus de barbes à papa mais des cookies à volonté, du catch mexicain, du karaoké, des stands de tir et plus d'une vingtaine d'attractions inédites pour cette nouvelle édition d'Eniarof, foire à l'invention, royaume de la bidouille et de la récup qui s'ouvre ce soir à Aix-en-Provence. Les forains (programmeurs, artistes, mécanos, performeurs, musiciens) ont à deux semaines et pas un jour de plus pour créer leurs installations, dans le respect des règles du Dogmeniarof. Le fauteur de trouble à l'initiative de cette kermesse électro s'appelle Antonin Fourneau, 25 ans, artiste adepte du détournement des vieilles consoles de jeu, passé par l'atelier hypermédia à Aix en Provence et diplômé de l'ARI, l'atelier de recherches interactives à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris.

Que signifie Eniarof ?

C'est « foraine » à l'envers, à l'époque je cherchais un nom qui n'était pas encore « Googleisé ». Et puis je voulais que ça ne sonne pas trop « nouvelles technos » mais plutôt vieux magiciens russes.

Comment est né le concept de cette fête foraine expérimentale ?

C'est en participant au projet FAN (Folies Area Network), présenté lors de Villette Numérique en 2004. J'avais travaillé avec Eraltonal du collectif Téléférique sur l'installation GameboyPong, un jeu de type pong que se joue sur deux Gameboy Advance posées sur une table de ping-pong, lorsqu'une balle sort de l'écran du premier joueur, c'est pour apparaître chez l'autre joueur. Comme il nous restait un peu de sous, on a décidé de monter une autre installation de dernière minute, la GameboyPcMoto Tuning, on a « tuné » la tour grise de PC pour la transformer en moto rutilante qu'on chevauche fièrement. Il y a avait déjà une ambiance foire aux inventions dans FAN, avec le côté très festif de la programmation. Malheureusement, une fois que l'exposition était en place, le résultat n'était pas très chaleureux. Eniarof s'interroge sur ce que pourrait être une fête foraine actuelle. Evidemment, l'idée ce n'est pas de refaire une pêche aux canards, mais imaginer des détournements, ou des attractions inédites. C'est l'occasion aussi de se confronter à un public de manière détendue. Dès le départ, je ne voulais pas qu'Eniarof se cantonne aux « nouvelles technos » mais qu'il brasse toutes les formes de culture populaire actuelle, anciennes et émergentes.

La plupart des installations présentées à la foire sont réalisées dans des délais très courts. Pourquoi ?

Je préfère « attractions » à installations. On ne prétend pas que c'est de l'art, mais de la culture populaire. Le premier Eniarof s'est déroulé en mars 2005. On bloque l'école d'art d'Aix pendant deux semaines et on crée toutes les attractions en direct. La contrainte de temps est en général bénéfique, ça oblige à épurer les dispositifs interactifs, à privilégier les concepts simples, immédiatement compréhensibles pour le public. C'est très plaisant après une semaine passée à programmer de pouvoir tester directement son installation sur le public.

Le Dogmeniarof fixe les grands principes du genre. En quoi s'inspire-t-il du Dogme de Lars Von Trier ?

Par exemple, dans l'article 1 du Dogme de Lars von Trier - « ne pas chercher les accessoires mais les prendre sur place », « filmer sur le lieu du tournage » sont très proches de la volonté que l'on a de construire les attractions sur place et aussi de notre article 13 : « un Eniarof doit forcément se réaliser dans un lieu où l'on peut trouver à moins d'une heure un Emmaüs ». C'est important quand on fait de l'autoproduction, on n'a pas beaucoup de budget donc on travaille avec du matériel de récupération. Emmaüs, c'est notre principal partenaire, ils nous prêtent tout, ça nous permet de construire les bornes, de récupérer des objets hétéroclites, du mobilier, ou même des vieux PC et consoles. « Le film ne doit pas contenir d'action de façon superficielle » est assez proche de notre article 6 : « tout participant d'Eniarof doit éviter les dépenses superflues. Ne pas chercher à dissimuler les traces de la création dans un habillage qui n'en aurait pas les moyens. »

Dans Eniarof, on retrouve l'esprit de collaboration et d'entraide, qui caractérise la communauté du libre.

L'aspect communautaire est en effet primordial. « Chaque participant doit aider un autre projet pour la convivialité générale mais aussi pour avoir la satisfaction de voir l'installation du voisin fonctionner si par malheur la sienne ne marche pas (article 5). » Il ne faut pas qu'il ait trop d'orgueil à Eniarof. En revanche, Eniarof encourage le côté rock star, et l'intention de briller pendant les soirées.

Quel genre d'attractions trouve-t-on à Eniarof ?

Il y a seize projets qui sont purement jeux vidéo, réalisés par les étudiants d'Aix et de l'atelier ARI de Paris sous la houlette de Douglas Edric Stanley, Stéphane Cousot et moi-même, dans le cadre d'un workshop Processing-Arduino (projet open source qui permet de créer facilement des programmes interactifs utilisant des capteurs NDRL). Parmi eux, Tekken Drum qui permet de jouer au jeu de baston sur Playstation via une batterie, Biometric Force, un jeu de combat où c'est votre empreinte digitale qui décide si vous êtes bon ou pas, un jeu de volley minimaliste où il faut charbonner pour renvoyer la balle, ou encore cette attraction où l'on se décide dans le noir, un speedmeteur flue à la main, qui se met à vibrer quand on se rapproche du sexe opposé... Quelques attractions ont été exposées aux festivals Emergences ou Arborescence. Je présente Streetniarf, dans lequel on contrôle les deux combattants en même temps avec une seule manette (où comment se battre soi-même) et Donkey Kong Blackout, où le signal vidéo est coupé à chaque fois qu'on saute, un peu comme si on sautait les yeux bandés sans savoir où l'on atterrit. On retrouve aussi HyperOlympic de Dekalko où l'on utilise ses jambes sur une dalle instable pour faire avancer son personnage, ainsi que le stand de tir décalé Paint-Ball du collectif Dardex-MZF, où le tireur habille déclencheur du son, des vidéos. On pourra se dévouer avec le Royal Catch Club, un combat de catch inspiré de la Kaiju Battle, pénétrer le Cabaret Culcui de Jankenkopp, une salle de concert en carton de deux mètres sur deux, où seront entendus trois musiciens et où le public ne pourra entrer qu'une personne à la fois. Il y a aussi une arène de karaoké, dont les clips ont été réalisés sur place ainsi que les broquettes customisées de Maxime Berthou, munies d'encintes, où on pourra promener dans le lieu. A ce joyeux bordel devrait s'ajouter 16 musiciens de Genève. On pourra mettre sa tête dans les silhouettes trouées à des endroits peu recommandables et se régaler avec un collectif belge qui met en place un campement militaire de production non-stop de cookies.

Parallèlement à Eniarof se tient pendant toute la semaine GamerZ, organisé par les collectifs Dardex et MZF, une exposition qui réunit dix jeunes créateurs. Vous y présenterez une nouvelle pièce Bomberman Orchestra. J'utilise le jeu Bomberman (jeu apparu dans les années 80, où l'on incarne un petit poseur de bombes NDRL) comme une machine à orchestre. Dans l'exposition, on trouve deux autres « attractions » Eniarof, le Super Mario Too Much Mushroom de Jankenkopp, version hallucinogène du célèbre jeu d'arcade ou encore Videopuncher d'Adelin Schweizer, un punching-ball qui balance des vidéos de plus en plus trash selon la violence des coups.

D'où vient cet intérêt pour les jeux vidéo et en particulier pour les vieilles consoles ?

Au départ, ce sont plutôt les flashmobs qui me fascinaient et leur capacité à mobiliser des gens autour d'actions souvent stupides. Puis je me suis intéressé à des projets de jeux dans la ville qui utilisent la géolocalisation comme PacManhattan. D'ailleurs en ce moment je prépare un jeu avec GPS. L'évolution actuelle de l'industrie du jeu me réjouit, notamment la stratégie de Nintendo, qui commence à défendre et commercialiser des petits jeux abstraits comme Bit Generations. J'aime les jeux vidéo qu'on peut prendre en main très rapidement, et où il ne faut pas faire forcément partie d'une élite de joueurs achemés. Il y a une tranche de la population de joueurs qui a vieilli et qui n'a plus le temps de s'investir pendant des semaines dans un jeu. Les jeux fantaisistes comme Katamari, Electroplankton ou abstrait comme Rez font de plus en plus d'adeptes. Ces jeux commercialisés par Nintendo reprennent un concept sur lequel on travaille depuis déjà quelques années avec Douglas Edric Stanley, artiste responsable de l'atelier Hypermédia à Aix, des jeux les plus minimaux possibles, abstraits, développés rapidement et édités en série limitée. C'est exactement ce que fait Nintendo avec Bit Generations, ce sont des micros jeux qui ne chargent pas d'images, fonctionnent avec des points, des ronds etc... Mon préféré c'est Sound Voyager, où l'on n'a même plus besoin de regarder l'écran. Quant aux vieilles machines, j'en avais marre de faire des installations avec des ordinateurs qui plantent toutes les cinq minutes. Et j'aime les vieux jeux, avec des concepts très simples qui passent le temps sans encombre.

Quelles sont les conditions pour devenir un Eniarof ? Et est-ce que les filles sont les bienvenues ?

La communauté s'agrandit vite via la bouche à oreille et le blog. Pour rejoindre Eniarof, il faut adhérer au Dogmeniarof avant tout ! Oui bien sûr que les filles sont bienvenues, elles sont d'ailleurs omniprésentes à Eniarof. Nous avons même six filles qui ont participé au workshop de programmation et de jeu vidéo, ce qui était assez rare avant.

Recueilli par ML.

Décalé et forain, le 5^e anniversaire de la Maison folie de Wazemmes

Ce n'est pas le fameux marché de Wazemmes qui attire une foule de familles et amis dans le quartier, hier. Mais les 5 ans de l'infrastructure culturelle, qui accueille une fête foraine originale pour l'oc-

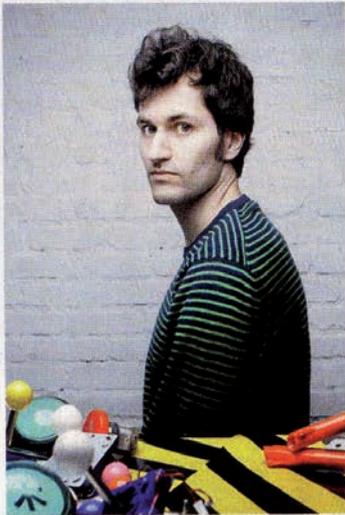
casion. Et tout l'espace de la Maison folie a été mis à contribution. Les caravanes installées dans la cour donnent le ton : elles abritent crêperie et billetterie. De faux agents de sécurité déambulent,

avec l'allure des comédiens de la pub du 118 218. Et des fanfares et autres groupes défilent. À la conciergerie, Antonin Fourneau a installé ses attractions pour le moins étonnantes. Pour « RR », il a relié deux perruques à des hauts-parleurs, et le mouvement de la tête produit du son hard rock. Une autre attraction propose un concert dans 8 m². Les enfants se battent presque pour s'essayer aux différents autres jeux de la fête foraine expérimentale imaginée par l'artiste. Les femmes font la queue pour bénéficier de l'attraction « zen » au petit entresol : l'association Qidong masse les mains au rythme d'une chanson. Au 2^e étage du loft, Laure Chailloux, Elsa Demombynes et Louise Bronx donnent un spectacle japonisant original. Et à l'auberge, les Scratcheurs présentent des sketches écrits spécialement. À 22 h, les attractions ferment. Mais la nuit n'est pas de tout repos : un bal funk accueille les Californiens de Breakestra, et un plateau de DJ's funk de la métropole. La plupart de ces activités sont reconduites aujourd'hui. ■ A. H.



Faire bouger sa perruque pour faire hurler du hard rock par les hauts-parleurs : une attraction expérimentale d'Antonin Fourneau.

Trublion. Antonin Fourneau : le Net comme toile de fond de ses créations.



Le Point 1955 | 4 mars 2010 | III

Game (not) over

La plupart des fêtes foraines sont devenues de simples parcs d'attractions. C'est sur ce constat dépité qu'en 2005 Antonin Fourneau, alors étudiant à l'École des arts d'Aix-en-Provence, a l'idée de créer Eniarof : une fête foraine contemporaine expérimentale. Le principe ? Le public est invité par des artistes à manier des œuvres qui détournent les jeux vidéo et s'inspirent des nouvelles formes de culture populaires comme les flashmobs, le karaoké, le tuning... Une sorte de plate-forme

Wii avant l'heure, où l'on court en maniant un joystick, une cabine où se déroule un concert de rock avec des dizaines de spectateurs entassés, ou encore un mini-jeu de ping-pong qui se pratique à l'aide de deux petites consoles situées face à face... Telles sont les animations interactives qui ont été proposées au cours de la manifestation, à mi-chemin entre « la foire d'art contemporain et le concours Lépine », et dont la 10^e édition se tient à Chalon-sur-Saône ces jours-ci. Inspiré par les pratiques collectives liées ■■■

SPÉCIAL LILLE

■■■ au Net, Antonin Fourneau, 29 ans, qui a bénéficié jusqu'à voilà peu d'un atelier à la Malterie, exposera une partie de son travail au Tri postal, du 19 au 21 mars, dans le cadre de la fête de l'Animation. Parmi ses œuvres, « RR » offre au spectateur coiffé d'une perruque de devenir à son tour un joueur de hard rock...

<http://atocorp.free.fr>

Parodija vsakdanjega zabavišča

Umetniki so v Pekarni pričarali alternativni, čudaški lunapark z rokoborbo v blatu, bradatimi ženskami, bobnarskim dvobojem in še marsičim drugim

ŽIGA BRDNIK

Mariborsko alternativno kulturno središče Pekarna je pretekli konec tedna gostilo lunapark. A to ni bil lunapark z vrtljakom in avtomobili za zaletavanje, kot smo ga navajeni, ampak umetniški. "Želeli smo ustvariti malo drugačen, čudaški lunapark. Nekakšno parodijo institucionalnega, vsakdanjega zabavišča," je povedal **Olivier Tura**, francoski umetnik, ki v Pekarni deluje v sklopu delovne skupine La Vitrine, ene od partneric pri projektu Sloveniarof.

Projekt alternativnega lunaparka Sloveniarof je slovenska različica francoskega Eniarofa, ki je gostoval v Parizu, Marseilleu in Provansi. "Na zadnjem Eniarofu v Provansi smo se odločili za Pekarno, ki je odlični prostor za tovrstne alternativne projekte. Sloveniarof smo hoteli narediti tudi septembra v Metelkovi mestu v Ljubljani, a žal ne bomo imeli časa," je razložil Tura. Pobudnik Eniarofa je **Antonin Fourneau**, ki mu je uspelo skleniti partnerstvo s francosko dekorativno-umetniško šolo iz Pariza (INSAD).

"Glavni cilj našega projekta je seveda umetnost, na drugem mestu pa veliko zabave. Združujemo več vrst umetnosti, od plastične, klasične do dizajniranja in multimedijske umetnosti," je dejal Fourneau. Umetniki, ki so v Slovenijo pripotovali iz Francije, ZDA, Avstrije in Velike Britanije ter združili moči s slovenskimi ustvarjalci, morajo ves lunapark sestaviti sami, pri tem pa uporabljajo odpadne in rabljene ma-



"Naš cilj je bil ironično obrniti vloge občinstva in nastopajočih, tako da se na koncu ne ve, kdo je pravi čudak, tisti, ki gleda, ali tisti, ki nastopa," je razložil **Paul Destieue**, eden od ustvarjalcev Šova čudakov v Pekarni. (Janko Rath)

teriale. "Nekaj materiala smo pripeljali s seboj, večino pa smo dobili ali kupili tukaj. Sklenili smo nekaj partnerstev, preostalo pa smo dobili od donatorjev in vez," je pojasnil Tura.

Umetniki so lunapark v umetniških skupinah ustvarjali deset dni. Najbolj je ob prihodu v Pekarno v oči padel ring za bobnarski dvoboj. Max je s sodelavci predelal videoigrice Tekken tako, da si jo namesto s kontrolno ročico igral z udarci na posamezno vrsto bobna. Ob ringu je stal Cabaret Cui-cui (Kabare ptiček po slovensko), po besedah Oliverja "najmanjše koncertno prizorišče na svetu". Kockasta, kartonska škatla s stranicami, dolgimi približno dva metra, je bila pripravljena za koncert tričlanskega benda in čim več občinstva. "Enkrat nas je bilo notri 28, pa še peslali smo kot nori," je razložil eden od ustvarjalcev. Na dvorišču Pekarne smo našli tudi ristanc za ustvarjanje glasbe, pisateljsko klop z izjemnim ozvočenjem "za lažje mišljenje" in Kraljevski klub rokoborbe, kjer sta se dve maskirani dekleti borili v blatu.

V prostoru Hladilnica si se lahko udeležil tekmovanja v jedi hrenovk v prašičjem kostumu, brcal si žogo, ki je spuščala glasove, zelo pristno si lahko zaigral "prastaro" videoigrice Hyperocilimpic, saj si moral na sto metrov teči kar sam na posebnem podestu, ustvarjal si glasbo z lasuljo in še marsikaj drugega. Kot vsak pravi lunapark je tudi ta imel "freakshow", revijo čudakov, ki je bila vrhunec večera. Nastopili sta dve glasbeni skupini, sestavljeni iz samih čudakov, pa tudi legendarne bradate ženske. "Naš cilj je bil ironično obrniti vloge občinstva in nastopajočih, tako da se na koncu ne ve, kdo je pravi čudak, tisti, ki gleda, ali tisti, ki nastopa," je razložil **Paul Destieue**, eden od ustvarjalcev Šova čudakov.

ÉVÉNEMENT / La première soirée aux Beaux-Arts a levé le voile sur les attractions

Déjà des adeptes du dogme de la fête foraine "Eniarof"

Par Manu Gros
mgros@laprovence-presse.fr

Odeur de peinture. Bruits de billes secouées dans les bombes à vernis. Miaulement de "gaffeur" déchiré avec les dents. Coups de marteaux et tests électroniques... Nous avions laissé avant-hier l'École supérieure d'art à ses ultimes préparatifs. Trois semaines en tout pour aboutir à "l'Eniarof" final, concept de fête foraine créé en 2005 par Antonin Fourneau où les génies de l'électronique pointue peuvent tutoyer le carton de récup' pour autant d'attractions jamais vues.

Restait à attendre le premier verdict rendu hier soir. On savait le baby-foot humain géant promis au succès chez les petits. Idem que le jeu de combat vidéo sur méga-écran et le "godassage" d'un mannequin ressemblant à George Bush serait débiscité par les ados.

De sacrés surprises nous attendaient cependant dans cette Babel foraine. Notamment la plus incroyable façon de gagner des sushis. Le rythme d'un vrai orchestre "live" influe sur un ordinateur qui affiche à l'écran des combinaisons de touches à réaliser. Les touches se font au pied et quand le tempo accélère, la marelle devient infernale. De gluante pêche au trésor, en ombres chinoises, il faudrait un journal entier pour vous décrire le reste des jeux. Le mieux sera d'aller vous faire une idée sur place, ce soir pour la dernière. ■



► Chaque touche de la console déclenche un son dans la vitrine et un mouvement précis chez la pin-up et la danseuse de french cancan. À vous de trouver le "Da Vinci code". / PHOTOS SERGE MERCIER



► Avec la tenue en mousse Eniarof, pas besoin d'avoir le gabarit XXL pour disputer un tournoi de sumos.

PRACTIQUE

Outre la trentaine d'attractions proposées, des compétitions et performances sont organisées: baby-foot à taille humaine, sumos, sculpture de chocolat au tour, course d'escargots et concours du plus grand mangeur de hot-dogs (où l'on est déguisé en cochon).

► Fête foraine "Eniarof", ce soir de 18 h à 24 h. Entrée libre et attractions gratuites. École supérieure d'art, rue Émile-Tavan, 13100 Aix-en-Provence. Infos: ☎0442918870.

GLAMOUR MAGAZINE 02

TALENTS GLAMOUR AVEC  **Bank Bank**
Vous avez des projets, on vous aide à les réaliser !



Antonin Fourneau

LA FÊTE FORAINE VERSION HYPE

C'est notre **sixième Talent Glamour** et sans doute le plus déjanté. Rencontre avec Antonin, artiste digital et inventeur d'attractions 2.0. PAR LAURA SORET

Eniarof, ça sonne un peu comme une marque de vodka. Derrière ce nom à consonance éthylique se cache le projet un peu dingue d'Antonin Fourneau, 33 ans. Le pitch ? Une fête foraine revisitée à l'ère numérique, soit un mélange d'attractions foutraques, d'inventions poétiques et d'installations digitales. Un joyeux bazar qui commence en 2005, lorsque Antonin présente son projet de fin d'études aux Beaux-Arts d'Aix-en-Provence. « Je n'ai pas eu tant à lui défendre, car j'avais déjà organisé un "Noël Poubelle", chacun devait venir avec quelque chose dont il ne voulait plus pour l'échanger. Les gens avaient trouvé ça super et festif. Parfois, plus les idées sont tordues, plus elles remportent l'adhésion ! »

Avec sa Foire du Trône 2.0, il entraîne une trentaine d'étudiants et artistes derrière lui. « Ce que j'aime dans la fête foraine, c'est le côté border-line. A l'origine, c'était de vrais labos créatifs où l'on voyait des femmes à barbe cortès, mais aussi des attractions qui ont donné aux ingénieurs l'idée de l'ascenseur. »

Salle d'arcade à ciel ouvert, pêche aux canards connectée,

vélo générateur de musique... la première édition d'Eniarof est un succès. Et le projet de fin d'études d'Antonin devient un projet tout court. Qui fait parler de lui - *Libé* lui a consacré trois articles - et part en tournée. Lille, Tourcoing, Aix-en-Provence... Antonin et ses forains arty sont invités par différents festivals - « sans même avoir eu besoin de les démarcher » - et créent à chaque fois l'événement. « On a une façon très collective d'imaginer chaque attraction. Chacun doit pitcher son idée en une phrase et l'applaudimètre fait le reste. » L'un de ses meilleurs souvenirs ? « En 2011, à Poitiers. Le maire souhaitait proposer quelque chose de différent pour les festivités de Noël. C'était assez cocasse de lester notre simulateur de hard rock [une sorte de caisson où l'on active des enceintes en secouant la tête en rythme, NDLR] avec la directrice du service culture et patrimoine ! » Et Eniarof a un nouveau projet pour lequel Antonin a fait un appel à financement sur KissKissBankBank. « On veut concevoir un livre de nos attractions, avec des fiches techniques pour apprendre à les refaire chez soi. C'est aussi un manuel pour tous ceux qui voudraient organiser des Eniarof partout dans le monde. » Et à l'heure où nous bouquons, il avait récolté un peu plus de 8000 euros sur les 15000 escomptés. « Je croise les doigts pour que ça marche. » Nous aussi ! Eniarof.com ■



VOUS AUSSI, PARTICIPEZ !

Une idée de business, un projet arty, une aventure à vivre ? *Glamour* s'associe à KissKissBankBank, la plate-forme de crowdfunding (financement participatif), pour vous aider à collecter des fonds et à créer le buzz. Chaque mois, cinq projets forts sont sélectionnés sur Glamour.fr. Aux lectrices de voter pour élire le « talent du mois », celui qui gagnera une parution dans le magazine. **Pour tout savoir, rendez-vous tout de suite sur Glamour.fr/talents-glamour/**

CONTACT



ANTONIN FOURNEAU

atocorp@me.com

+33 6 78 14 53 82

www.antoninfourneau.com

www.eniarof.com