

## ENIAROF

ENIAROF was born under the supervision of Antonin Fourneau in 2005, with the participation of a group of art school students.

The principle was inspired by the funfair of the beginning of the XXth century, when the cinema appeared like an attraction. It was indeed the place where people could discover unexpected things, sometimes very innovative or even monstrous. Since 2005, we have organized 28 ENIAROFs in France and abroad (Beijing, Moscow, Düsseldorf, Tunis, Conakry, Maribor). The concept has thus grown in maturity since its creation.

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



## WHAT IS THAT ?



ENIAROF is a revisited fun fair, a platform experimenting with other modes of interaction with the public. It questions what a funfair would be today with the same criteria of fun innovations as the fairgrounds of the last century and which saw the birth of cinema, elevators or even cotton candy.

The creators of each Eniarof are inspired by ancient and emerging popular cultures around the rules of "Dogmeniarof". Joyfully and unabashedly meet areas such as karaoke, lucha libre, video games, installations and artistic performances, B movies, and cabinet of curiosities to give birth to a friendly, but ephemeral, monster with heads, only definable under the denomination "this Thing which one names Eniarof".

On the initiative of Antonin Fourneau in 2005 when he was student at the École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence under the supervision of Douglas Edric Stanley. The event has been renewed for until now, both in France and abroad sometime more than one time by year. The project has mobilized many transdisciplinary artists : Niklas Roy, Florent Deloison, Sophie Daste, Jérémie Cortial, Boštjan Čadež, Raphaël Isdant, Jankenpopp, Kati Hyyppä, Manuel Braun, Onur Sönmez, ... ENIAROF is also an opportunity to design new projects differently thanks to workshops organized before each event. The fun fair being the culmination point of these intense weeks of preparation.

Link about ENIAROF 22 in Tunis and ENIAROF 13 in 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 - Beijing

**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

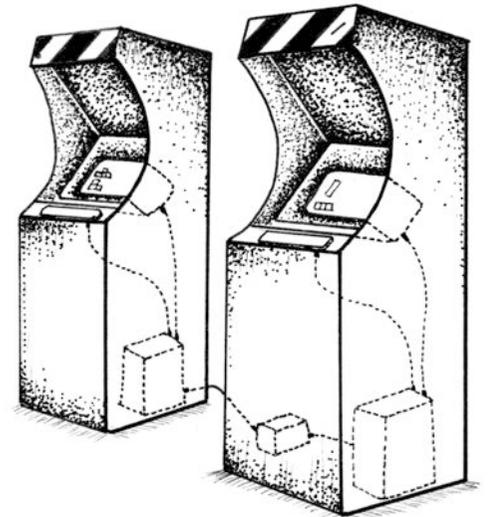
ENIAROF 25 - A.K.A AmazeNiarof - Berlin

ENIAROF 26 - A.K.A MalakoNiarof - Malakoff

ENIAROF 27 - Institut Français - Tanger

**2020**

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





# The DOGMENIAROF

By ANTONIN FOURNEAU - AIX-EN-PROVENCE - ESAAIX AVRIL 2006



1. Although ENIAROF takes as its point of departure the term 'Carnival', in no means must it take place within a carnival (especially contemporary carnivals!). To the contrary, it can in fact be seen as its re-appropriation (détournement).
2. Installations must be built on-site, although materials may be prepared in advance. If a work has not been created for Eniarof, it must blend in with the rest. In the same vein, an Eniarof artist can introduce works of another artist, but he or she must then take charge of its integration.
3. An ENIAROF artist may consider inviting the work of another, but it is he who takes charge of this project.
4. Each Eniarof participant must contribute to at least one of the aspects of preparation: communication, management, installation, dismantling, etc.
5. Each participant can seek private financing/partnership for his or her attraction. A blank space will be reserved on all Eniarof communications for partners' logos. (Artist-as-athlete?)
6. Each participant will help in at least one other project, both to keep the atmosphere convivial, but also to take pride in another installation functioning if by chance one's own installation is not working.
7. All participants must avoid superfluous expenses. Do not attempt to hide traces of the work's production within an encasement for which you do not have the means. Eniarof organizers can only be paid percentages of fees that in the end are destined to artists. All other assistants in the production of Eniarof cannot be paid any more than the participating artists are themselves paid. In the same sense, the barman, the guardian, the ticket-taker, ... are not paid any better than the artists themselves.
8. Each participant must take care that people within their entourage know about ENIAROF.
9. The authors of attractions cannot be labeled during the event itself, however attribution can be communicated in the press releases
10. Every artist participating in Eniarof, and for which the Dogme has not yet been translated into his or her native language, must translate said Dogme (or have it translated) and publish this document (for example: on-line).
11. Each participant must identify the principal idea and material needs of his or her attraction approximately three months in advance of the event.
12. Each participant must possess an Eniarof t-shirt to promote 'da crew in swank cosmopolitan parties. The artist can make his or her own t-shirt, or obtain one of the printed t-shirts during the event.
13. An Eniarof must be produced within at least an hour of an Emmaüs center, or its equivalent (for raw materials).
14. All materials borrowed from Emmaüs or its equivalent must be returned after the event, except in special pre-negotiated cases (for example, in case the object has to be dismantled or transformed).
15. In order to reinforce the idea of a network of participants, former Eniarof participants are invited to participate in at least one new Eniarof. In this way, artists enact the links of the network.
16. An Eniarof project must be an attempt at making an attraction. The attractiveness of the work will thus be its judge.
17. The attractions should 'spill-over' into each other. Do not get obsessed with some pre-defined form. The overall spilling-over of one work into each other will create a backdrop for Eniarof (its social cohesion), the esthetics of an Eniarof (not necessarily the same for each iteration). If a neighboring artist spills over too much into your space you have several solutions: reroute his or her spill-over, steal their work from them (risking being robbed from in turn), build on top it, ...



Eniarof



## LES ATTRACTIONS

One of the fundamental principles of ENIAROF is that at least half of the installations must be created during ENIAROF. The purpose of this rule is to constantly renew the creations and to make each ENIAROF unique.

When the project allows, ENIAROF can then extend this rule to all projects. All that will be exposed will then have to be a new experience!

## ATELIERS

An ENIAROF can be to organize workshops where the ENIAROF team comes to animate and supervise a group with the aim of creating :

- attractions
- performances
- video game
- ludic things of any kind...

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



## RR - The head banging simulator

R | R is inspired by musical movements like hard rock, metal, grind core, ... It offers you to play this music by adjusting a wig and then shaking your head in reference to "headbanging" as in rock concerts in order to pump up the volume. This piece is a huge nod to the air guitar phenomenon.

Video : <https://vimeo.com/234610538>



## Shooting in the rain

Who has never, in his childhood, held an umbrella like a hunting rifle when imagining himself shooting ducks? This is what Antonin Fourneau and Manuel Braun offer you today: discover the mechanical pleasure that a shot gives to you by reinventing the good old Nintendo Zapper pistol in interactive umbrella mode.

Video : <https://vimeo.com/233628013>



## Slam of the Arcade Age - jeu à manette destructible

Competition game with 4 players: each time your avatar changes color, you must change to the button of the corresponding color in order to continue your running. The game is an atypical punk experience, with destructible buttons painted in 12 different colors, psychedelic graphics and music of 1000 BPM.

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



## Flippaper

Design your own pinball machine on paper by using simple colored markers and instantly play with Flippaper. The god of the video game Do-it-Yourself will propel you into the future of level design. A perfectly intuitive mix between drawing and interactivity.

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



## Mario IRL (in real life)

Like a small theater around the player, the actors are busy to animate a level of the famous game Mario. The attraction is a swedish version of the game in which you are positioned in front of a treadmill which throws enemies at you to avoid.



## Aelita

Result of the Eniarof Moscow workshop which consisted of mixing games and Russian reference. Aelita takes up the story of an alien princess guided to Earth by a radio engineer. Here a player plays while looking without knowing where he is going exactly taking in a way (the role of the princess) while the other player has no visual but try to guide the other by listening to the sound waves.



## Tesla says

Tesla Says is a portable head-covering arcade machine that invites players to immerse themselves in a scientific experiment. The player puts the machine on his shoulders and hears the voice of a scientist who, apparently, is connected wirelessly to the machine. The scientist, presumably Nicola Tesla, asks the player for help to conduct an experiment and gives the tasks that must be performed on the machine for the experiment to succeed.

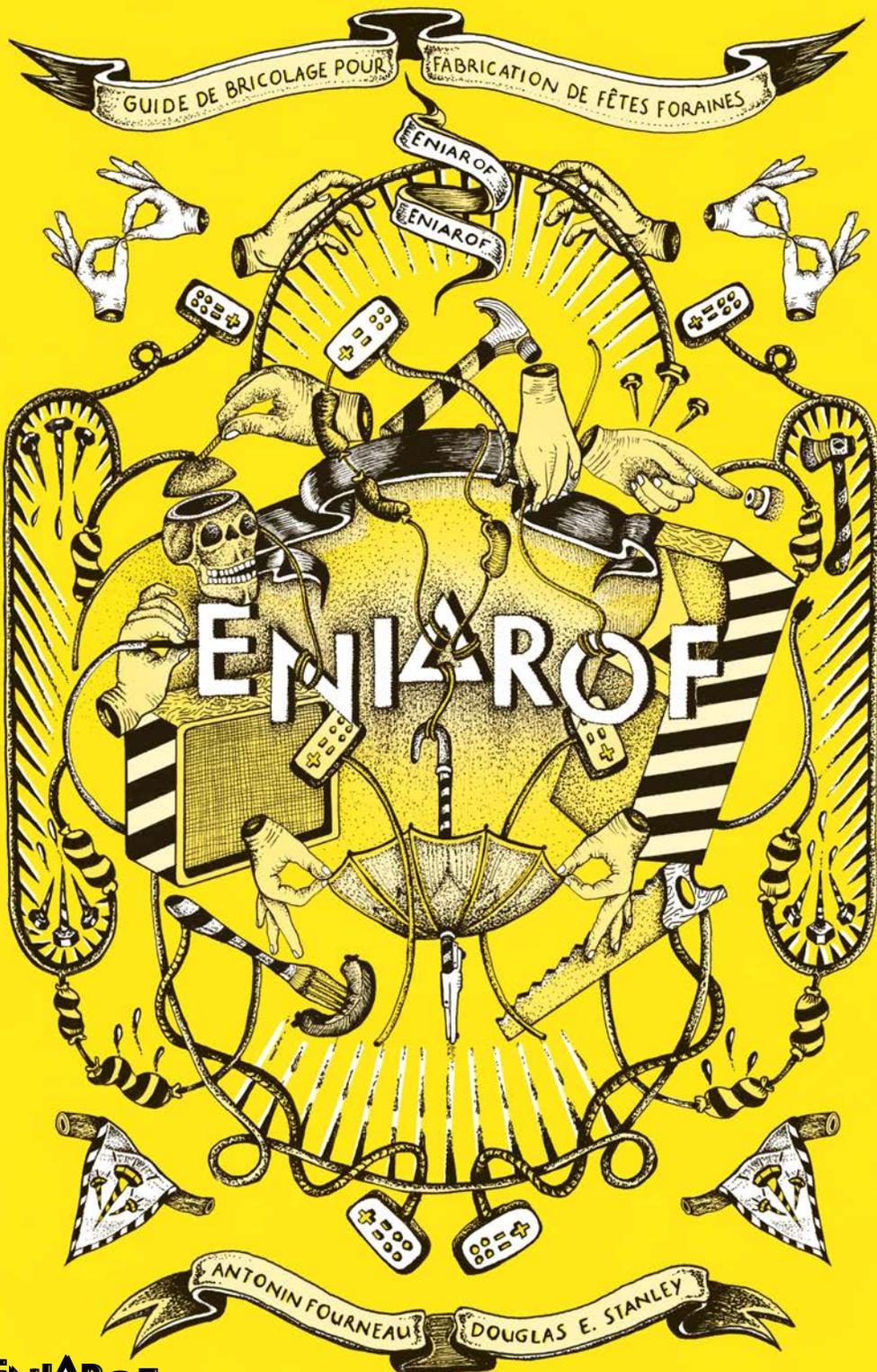
Video : [https://www.youtube.com/watch?v=Rfz\\_A1XWRAM](https://www.youtube.com/watch?v=Rfz_A1XWRAM)



## Eggregor 8

An egggore is a concept of a combined spirit, an autonomous entity or force produced and influenced by the desires and emotions of people united in a common goal. The art installation « Eggregor8 » is a device where 8 players all try to control one Pacman. This video game is normally for a single player. The players share together the same controller like if they put all their hands on the same lever to control a plane. Is there a perfect player? What happens when you combine the desire and reflex of several players into a video game? Can we get a guarantee to finish the more difficult game? « Eggregor8 » raises the question: Are we always stronger together or even more undecided and therefore much less effective ?

Video : <https://vimeo.com/236279516>



## BOOKNIAROF

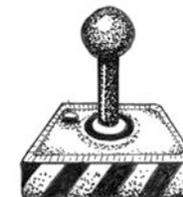
A book retraces 12 years of adventures and offers the reader some of the recipes and tips specific to ENIAROF. It looks like a cookbook which we don't scrupulously make all the recipes but which allows us to improvise with what we have in the cupboard.

There you will find a bunch of attraction recipes and fact sheets detailing the most technical aspects, be it programming, DIY or cooking.

So far, we have had the pleasure of organizing more than 20 ENIAROFs and the concept has grown in maturity. By word of mouth, the project gradually won over an entire community which is now following it closely. Who knows ? Maybe after reading this book, you will want to create your own attraction or visit us at the next ENIAROF!

Editions 1980 :

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





## **bookNIAROF** **Antonin Fourneau - Douglas Edric Stanley**

ENIAROF, anagram of FORAINE, was born in 2005 under the leadership of Antonin Fourneau, artist designer and Douglas Eric Stanley, artist and professor of digital arts.

Against performance, the ENIAROF redefine public participation in the emergence of the work. Questioning our relationship with technologies and the changes in the boundaries of reality that they imply, the artists invited to the ENIAROF remind us that the absurd is above all fun. The BOOKNIAROF book serves as a manual for creating an ENIAROF: learn how to create a joystick with a potato, art has no limits.

*Book in French.*

Illustration by Clorinde Durand  
Photos by Manuel Braun

*296 pages - Soft cover*

**19,00 €**

Editions 1980

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





## Some links about ENIAROF :

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

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

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

Video Eniarof N°19 at Moscou :  
<https://vimeo.com/207298026>

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

Video interview where Antonin explain Eniarof  
Moscow (subtitle in English) :  
<https://www.youtube.com/watch?v=8StJbU3UYrI>

Video Eniarof N°22 at Tunis :  
<https://vimeo.com/255888821>

Pictures Eniarof N°26 at 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'envisageais 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 Dogmeniarof<sup>1</sup>. 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 du 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»<sup>2</sup> 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 the 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-active-tombola.com

Libérer sa créa  
développement &  
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.

Paras 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 eu 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 ce ne soit 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 GameboyPcMotoTuning, on a « tuné » la tour grise de PC pour la transformer en moto rutilante qu'on chevauche fièrement. Il y 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 speedometer 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 Streetniarof, 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. Il y a aussi le jeu Bomberman (jeu apparu dans les années 80, où l'on incarne un petit poseur de bombes NDRL) avec 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 le 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<sup>e</sup> 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 m<sup>2</sup>. 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<sup>e</sup> 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.

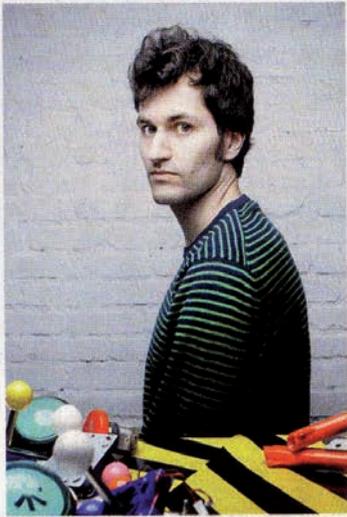


Faire bouger sa perruque pour faire hurler du hard rock par les hauts-parleurs : une attraction expérimentale d'Antonin Fourneau.

**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 entas-

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



sés, 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<sup>e</sup> édition se tient à Chalon-sur-Saône ces jours-ci. Inspiré par les pratiques collectives liées ■■■

Le Point 1955 | 4 mars 2010 | III

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 vrtiljakom 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 pesali 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 dekletki 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, lorsqu'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](http://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](http://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/](http://Glamour.fr/talents-glamour/)**

# CONTACT



**ANTONIN FOURNEAU**

[atocorp@me.com](mailto:atocorp@me.com)

+33 6 78 14 53 82

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

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