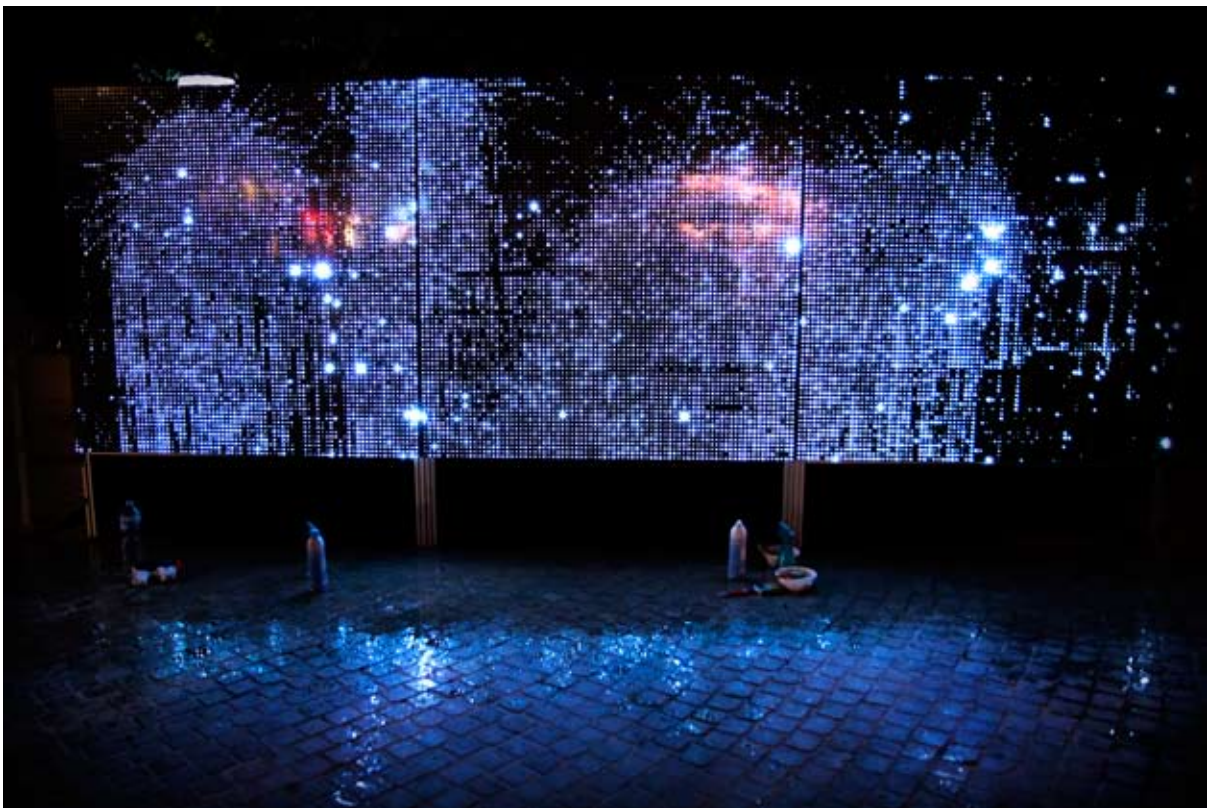


PortFolio

# Antonin Fourneau



## ////exhibitions :

### 2012

"WATER LIGHT GRAFFITI" - POITIERS  
"GÉOGRAPHIES VARIABLES"- CHAMBRE BLANCHE - QUÉBEC

### 2011

" ENIAROF 12 " - PARC DE BLOSSAC - POITIERS  
"PLAY IT YOURSELF" - CENTRE POMPIDOU STUDIO 13/16 - PARIS  
"ENIAROF 11"- EMPREINTES NUMÉRIQUES - TOULOUSE  
"PARANOÏA" - LILLE 3000 GARE ST SAUVEUR - LILLE  
"GÉOGRAPHIES VARIABLES"- INCIDENT.NET - LORIENT

### 2010

"ART FAIR(E)" - OUDEIS - VIGAN  
"MODE DEMO" - HEAD HAUTE ECOLE D'ART ET DESIGN - GENÈVE  
"ENIAROF 9"- KONTACTSONORES - CHALON-SUR-SAÔNE  
- TRIPOSTAL - LILLE  
- VIA FESTIVAL - MONS

### 2009

"ENIAROF 8"- MAISON FOLIE WAZEMMES - Lille  
"DIY"- GALERIE ÉCOLE DE DESIGN - Amiens  
RJR- GALERIE SUSINI - Aix-en-Provence  
EGGREGOR- LIFTLAB - Marseille

### 2008

EXPOSITION PERSONNELLE - GALERIE DUPLEX - Toulouse  
GALERIEDUPLEX.COM  
FESTIVAL PIXELCHANNEL - LABOASCA - Beauvais  
OTERP - FESTIVAL DU CUBE - Issy-les-Moulineaux  
www.lesiteducube.com  
PATCH&KO - Gamerz02 - Aix-en-Provence  
expogamerz02.blogspot.com

### 2007

OTERP, WIINAMI AND MORIPAD - Digital Art Festival - Tokyo  
www.daf-tokyo.jp  
GAMEBOYPONG - Pong Mythos - Bern  
www.pong-mythos.net  
MADNES - Festival Emergence - Paris  
www.festival-emergences.info  
"ENIAROF 5" RJR - Sloveniarof - Maribor  
www.eniarof.com/sloveniarof  
MARIOPRESSION - Festival EleKtrocircus - Carpentras  
www.freesson.free.fr/festival2007/index.html

### 2006

BOMBERMANORCHESTRA - Gamerz - Aix-en-Provence  
expogamerz.blogspot.com  
"ENIAROF 3" - Festival Arborescence - Marseille www.arborescence.org  
"ENIAROF 2" - Festival Emergence - Paris  
www.festival-emergences.info  
NOISY NUCLEUS - Dorkot 05 - Tokyo  
www.dorkbot.org/dorkbottokyo  
STREETFIGHTER2IN1 ET DONKEYKONG BLACKOUT - Eniarof 0.2 - Aix-en-Provence  
www.eniarof.com

### 2005

"ENIAROF 1" -PINCVOCALE - Aix-en-Provence  
www.eniarof.com  
OLIVIA DEL RIO Vs CANON - exposition "Faut pas cracher dans la soupe" - Aix-en-Provence

### 2004

GAMEBOYPONG AND PCMOTOTUNING - Villette Numérique "Power" - Paris  
www.villette-numerique.com

### 2002-2003

ASCIIPICTURECHAT AND VIRUS - projet européen "Egalab" - Prague/  
Cuenca/Marseille  
www.egalab.net



[FR]

*Antonin Fourneau / " Sur internet et dans les jeux vidéo, un avatar est un personnage représentant un utilisateur . L'avatar peut se réduire à un portrait, comme sur un forum ou dans une messagerie instantanée , ou encore être un véritable acteur interactif, contrôlé par l'utilisateur, comme dans les jeux vidéos." (source Wikipédia). Le travail d'Antonin Fourneau pourrait , dans une première approche, se définir à travers son avatar dont il va envahir la galerie et les vitrines des commerçants alentour. Cet avatar serait une vision de l'artiste dans et hors le circuit de l'art. Un portrait de lui-même à l'image du festival ENIAROF qu'il a créé, et à l'image de son rapport aux jeux vidéo et de leurs interfaces, qu'il n'hésite pas à prendre en référence, à détourner, à conserver comme une part non négligeable de notre culture. Il en fait ses propres story-boards en temps et images pour nous livrer des objets interactif (installation [R/R], des objets prêt à l'emploi (Kirigamibox – générateur de robot), des objets sculpture (morypad), des objets image (portraits lenticulaires), des objets miroir : Avatar Ato. L'avatar est une forme moderne du dédoublement et du recours à l'autre , la production d'Antonin Fourneau dépasse ce cadre car il la place dans le contexte de l'art contemporain (également très référencé) , en signifiant la création actuelle mais aussi en prenant le risque de faire émerger un nouvel art populaire.*

Olivier Belhomme - Galerie Duplex



"invasion" - Galerie Duplex / Toulouse - 2008

[FR]

## Antonin Fourneau, Lost of control

«Un coup de dés jamais n'abolira le hasard».

Stéphane Mallarmé

Antonin Fourneau ne détourne pas le jeu vidéo.

Proposant une manière inattendue d'appréhender l'expérience vidéo ludique, Antonin Fourneau déjoue le jeu.

Fasciné par l'automatisation des calculs de la machine et leur impact sur l'humain, il nous livre une interprétation décalée du jeu vidéo, qui se déploie jusqu'aux plus profonds méandres du game play.

En franchissant la limite d'une oeuvre de pure réception, il se moque des protocoles et des interfaces traditionnelles et propose au public la place du «spectateur émancipé » telle qu'elle a été décrite par Jacques Rancière.

Ses dispositifs affirment une esthétique parfois délibérément low tech et bidouillée, minimalistes ils se proposent de briser les habitudes et suggèrent des expériences corporelles immergées. Antonin Fourneau hérite, s'empare et puise dans les cultures populaires, aussi bien anciennes qu'émergentes pour représenter «une certaine attractivité de l'oeuvre».

Antonin Fourneau n'expose pas,

mais met en scène des dispositifs hybridés à l'aide de prothèses composées de palettes de bois et matériel de récup' Emmaus. Entre machinerie hors contexte et objet trouvé fantasque, l'oeuvre subsiste dans une fonction qui se réinvente. L'oeuvre oblitère ses origines et devient amnésique, comme à vouloir manifester une nature sous-jacente, un côté mutant, obscure. L'oeuvre dévient freack et dévoile la terrible nature humaine.

A l'instar des objets surréalistes - comme « Le Déjeuner en fourrure » réalisé en 1936 par Meret Oppenheim - des dispositifs se transformant en théâtre de l'absurde, en pantomime.

Antonin Fourneau applique au jeu vidéo la pratique du «tunning».

Mais, comment la machine transforme-t-elle l'individu ?

Mettant en exergue l'activité répétitive du joueur, Antonin Fourneau induit une véritable mise en scène de la «mécanique des corps» : une poétique de la construction et déconstruction du «je» par le dispositif du jeu. Mais désormais pour pouvoir accomplir son expérience ou mériter un gain, des skills, il faut définitivement accepter de perdre le contrôle, jusqu'à éprouver le game play sous la peau, arpenter l'aléatoire, savourer l'inouï et explorer l'arabesque de la «neuromatrice». David Cronenberg affirmait déjà en 1999 par rapport à son film eXistenZ « J'ai trouvé logique d'inventer un jeu qui ne se contenterait pas de l'appareillage sommaire de la réalité virtuelle, mais se brancherait directement sur le système nerveux. »

Antonin Fourneau propose alors une expérience du jeu vidéo qui dépasse le simple «divertissement» éprouvé par les yeux et semble traduire un véritable acte de résistance par le corps.

L'artiste propose un espace de liberté, s'opposant à une certaine résilience du joueur lié à un game play laissant peu de place à l'imprévu.

Mais la prise de conscience de cette liberté montre assez rapidement que l'individu destiné à répéter des tâches, gestes, rythmes et cadences, demeure désormais prisonnier de la machine, du jeu ou du je ?

Si Charlie Chaplin dans le film Les Temps modernes, avait déjà tourné en dérision cette déshumanisation induite par un cadre strict, répétitif et continu, Matthieu Tricot parle du jeu vidéo comme d'une «expérience instrumentée».





[ENG]

Antonin Fourneau, or the Double-Bearded Frenchman

When starting an artistic career, one of the biggest problems is what to do with all those annoying influences that inspired you in the first place. Borges resumed the problem as that of Hamlet's ghost: how can the play go on, when all these annoying predecessors keep (literally) popping in their heads? A young artist should resolve these issues fairly quickly, and somehow Antonin Fourneau seems to have solved his artistic identity crisis through a very special secret ingredient: a sophisticated form of amateurism. Antonin's hydra-monster of influences are very much infused with the energy of popular culture. What better context for inspiration then, than the supercharged Japanese recycling-plant of all culture, continually giving birth to new definitions of comics, teenagers, gaming, pop, ... But beyond recycling, beyond pop, and beyond the topical accuracy of video games as our future medium, there is an added impression of fun in all of Antonin's work, a sort of sincerity that only an amateur could understand. "Amateur" -- in the sense of lover or aficionado. A delightful ignorance of the cynical blasé of fancy contemporary artists negotiating their next posture. A favorite figure that continually returns in his work, is that of the bearded lady: that cliché of otherness that in its lack of sophistication somehow becomes its own caricature; except of course for the pre-adolescent child, who gazes upon it in rapturous wonderment. When I look at some twenty-odd buttons of all sizes joyfully scattered about a controller, I can only but read into it a boyish call to the gaming industry: "please someone, come and bring some joy back into this stick". It is in this sense that Antonin has stolen the ladybeard and placed it on top of his own as an homage, therein creating his own -- very French, and very devilish -- definition of the wink, which is both innocent and sophisticated all at the same time.

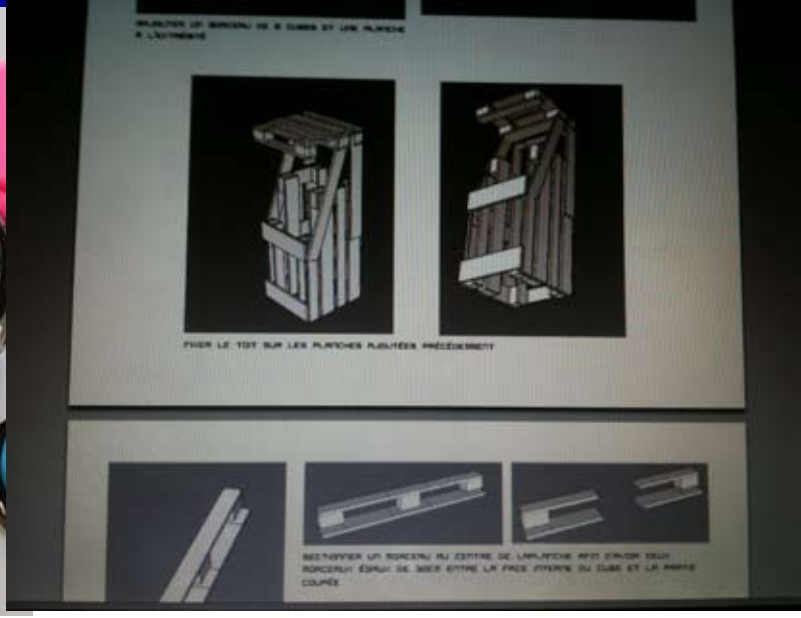
**[ENG]**

In 2005 Antonin Fourneau received an Art Diploma from Aix-en-Provence Art School followed in 2007 by a post Diploma in Interactiv Art in the Design School of ENSAD Paris. Since his graduation, Antonin has been focused on interaction and relation with popular culture. He created a collaborative project about innovation and new form of funfair named Eniarof. Most of his research focus on the pleasure to interact with large group of people. In continuation of his research, he was selected for a residency in Japan in 2007 at the Tokyo Wonder Site. Followed in 2008 in a residence at Medialab Prado in Madrid as part of its research for the project Oterp (a geolocalised music game). He took part in various exhibitions related to digital arts. He is currently professor of Digital Arts in ENSAD and guest to teach in several schools like CAFA-Beijing.

**[FR]**

En 2005, Antonin Fourneau a reçu son diplôme d'art des Beaux-Arts d'Aix-en-Provence suivi en 2007 d'un diplôme en Art Interactif de l'ENSAD Paris. Depuis, Antonin se concentre sur l'interaction et la relation avec la culture populaire. Il est à l'origine d'un projet collaboratif sur l'innovation et les nouvelles formes de fêtes foraines, baptisé Eniarof. La plupart de ses recherches traite du plaisir d'interagir avec un grand groupe de personne. Dans la lignée de ses travaux, il fut sélectionné pour une résidence au Japon en 2007 au Tokyo Wonder Site, suivi en 2008 d'une résidence au Medialab Prado de Madrid axée sur son projet Oterp (un jeu musical géolocalisé). Antonin a pris part à de nombreuses expositions liées aux arts numériques. Il enseigne actuellement les Arts Numériques à l'ENSAD et intervient dans différentes écoles, par exemple CAFA-Beijing.

# ●euvres







[ENG]

The Water Light Graffiti is a project of a material creation composed of several thousand of LED illuminated by the contact of water. By touching the edges of a LED, the water creates an electrical bridge and make the current pass through the circuit, which provides power to the LED below the surface. The quantity of water that you deposit around the LED increase the brightness : the damper, the brighter. Based on this simple and clever idea, the aim of Water Light Graffiti is to propose a new smart material to draw or write ephemeral light messages. This project allows to perform graffiti with just a water atomizer. Water Light Graffiti supports ephemeral and more eco-friendly tag or sketch. Using water, which has no form and no colour, to draw light is completely magical for the public, and the older users even return to youth with this process. This is a proposal for a new form of interaction with

the urban architecture, by offering multiple possibilities. By combining nature and technology, users can play and experiment with the climate or the evaporation speed for instance. The Water Light Graffiti also has the advantage of brighten rainy days by creating fireworks of wet LED.

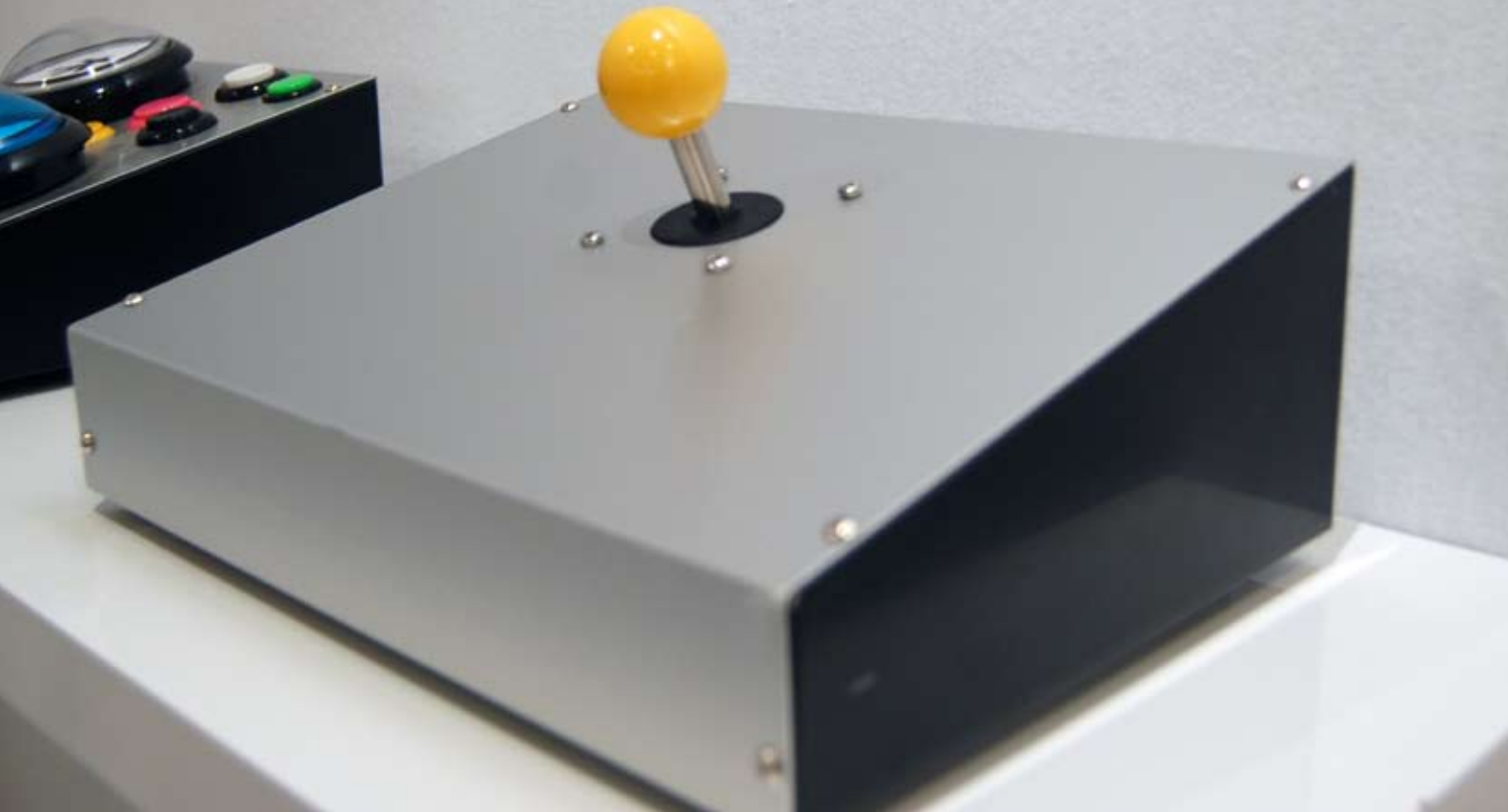




[FR]

Water Light Graffiti est un projet de création d'un matériau composé de plusieurs milliers de LED s'illuminant au contact de l'eau. En touchant les bords d'une LED, l'eau crée un pont électrique qui permet au courant de passer, ce qui fournit l'énergie nécessaire à la LED sous la surface de la plaque pour s'allumer. La quantité d'eau déposée autour de la LED détermine la brillance de la LED : plus il y a d'eau, plus la LED brille intensément. Issu d'une idée aussi simple que brillante, le but de Water Light Graffiti est de proposer un nouveau matériau réactif pour dessiner ou écrire des messages lumineux éphémères. Ce projet permet de graffer avec un simple brumisateur. Water Light Graffiti promeut également des marques et croquis éphémères, respectueux de l'environnement. Utiliser de l'eau, qui n'a ni forme ni couleur, pour dessiner en lumière,

est une expérience magique pour le public, quel que soit l'âge ou la sensibilité artistique de chacun. Cette opportunité débouche sur une nouvelle forme d'interactivité avec l'architecture urbaine, déclinable sous de nombreuses formes, en de nombreuses occasions. En combinant la nature et la technologie, les utilisateurs peuvent jouer avec le climat ou la vitesse d'évaporation par exemple. Water Light Graffiti a également l'avantage de rendre brillant les jours de pluie en faisant naître des feux d'artifices en LED humides.



[ENG]

«Ghostpad» is a joystick which playing alone. The joystick moves in four directions at different speeds. Movements are sometimes fast and furious. this gesture evoking our memories of games. we can imagine despite the absence of any screen the game that is currently played before our eyes.

[FR]

“Ghostpad” est une manette de jeu qui joue seul. Un joystick bougeant dans les quatre directions à différents rythmes. Les mouvements effectués ,parfois rapide et frénétique, nous évoquent des souvenirs de jeu. Au travers de cette gestuelle, on peut imaginer malgré l’absence de l’écran quel jeu est en train de se jouer.



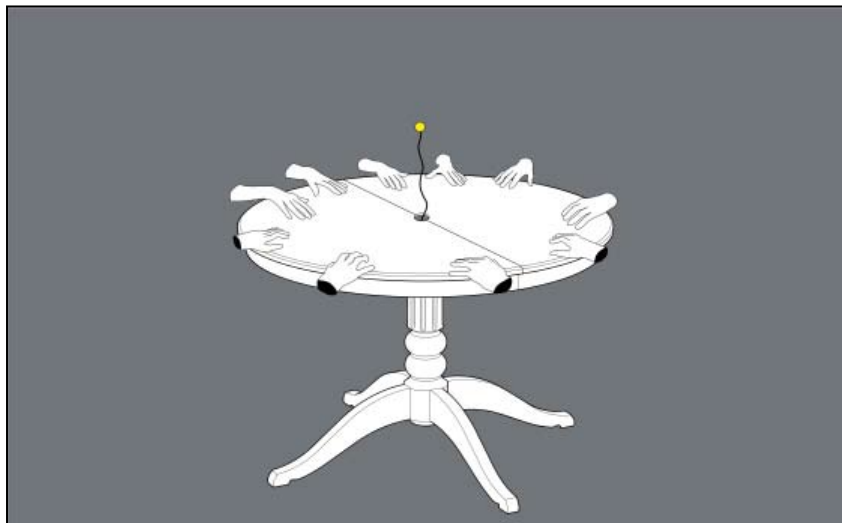
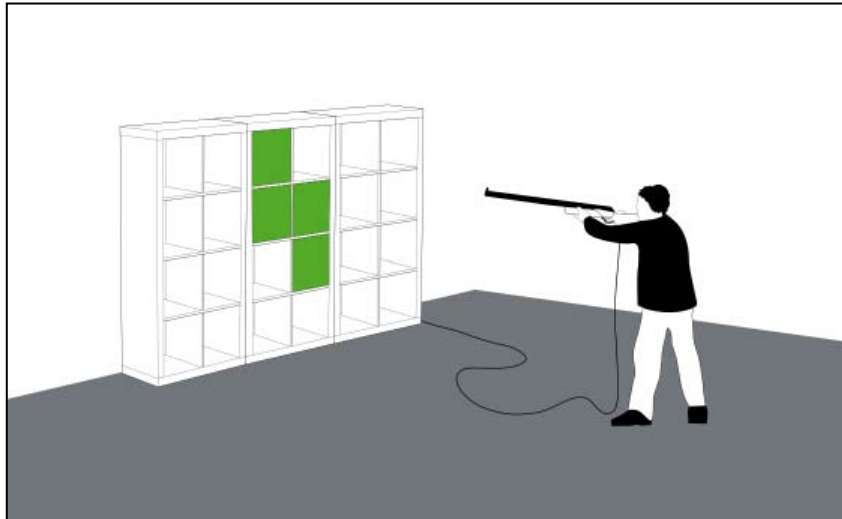
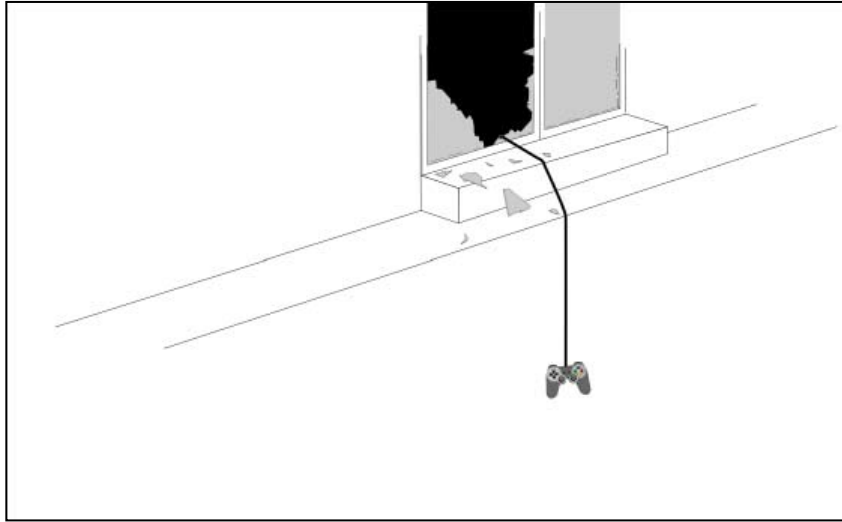
[ENG]

"IkeaStation" is a table «Lack» IKEA transformed into a kind of game where the rules are determined by the player. This table substitutes the screen interface commonly used in a video game. Playing with the joystick causes vibrations that will guide the movements of glass. Spiritualism and one of the rare moments of playful interaction with the furniture, "IkeaStation" is likewise an invitation to play with furniture.

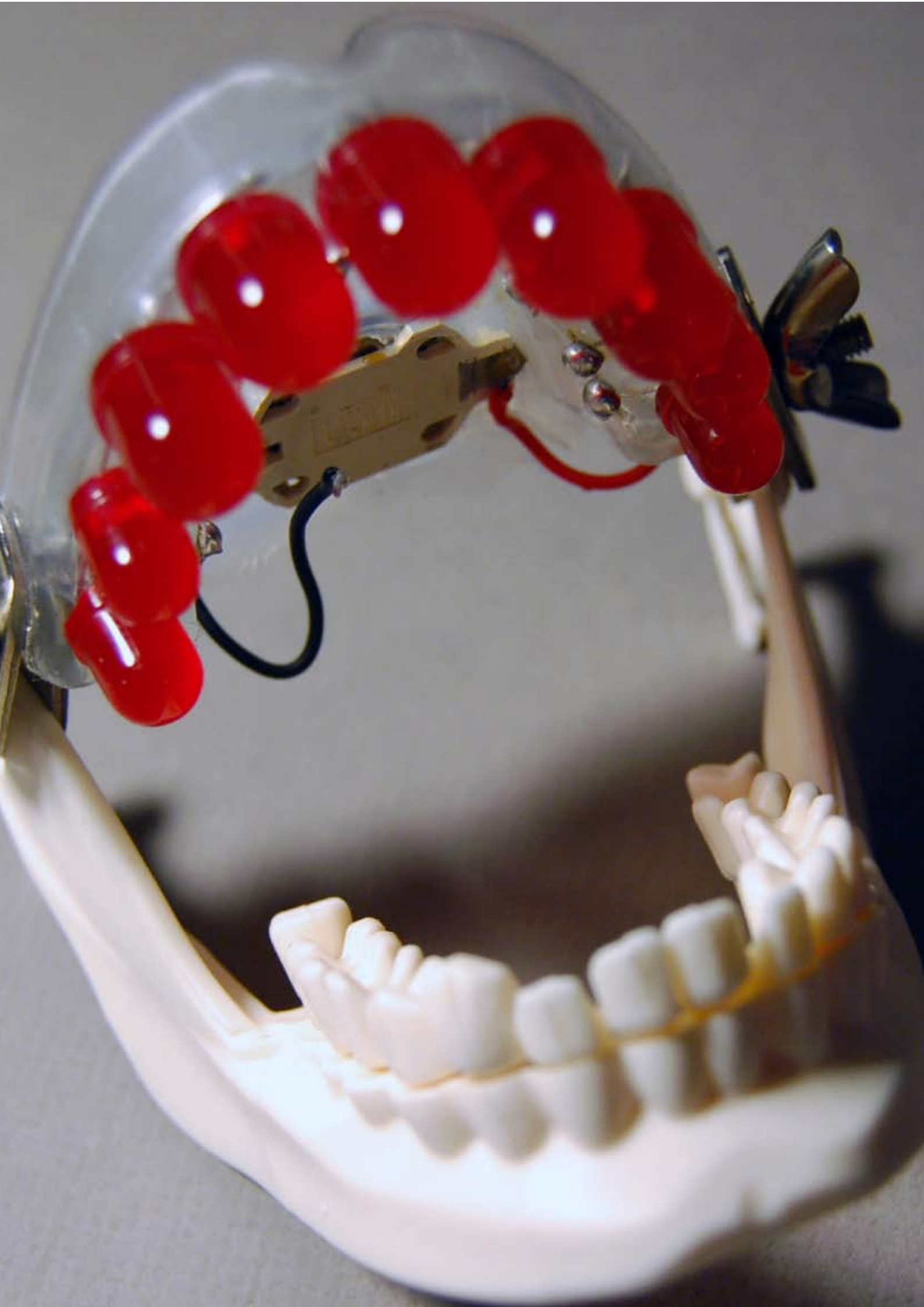
[FR]

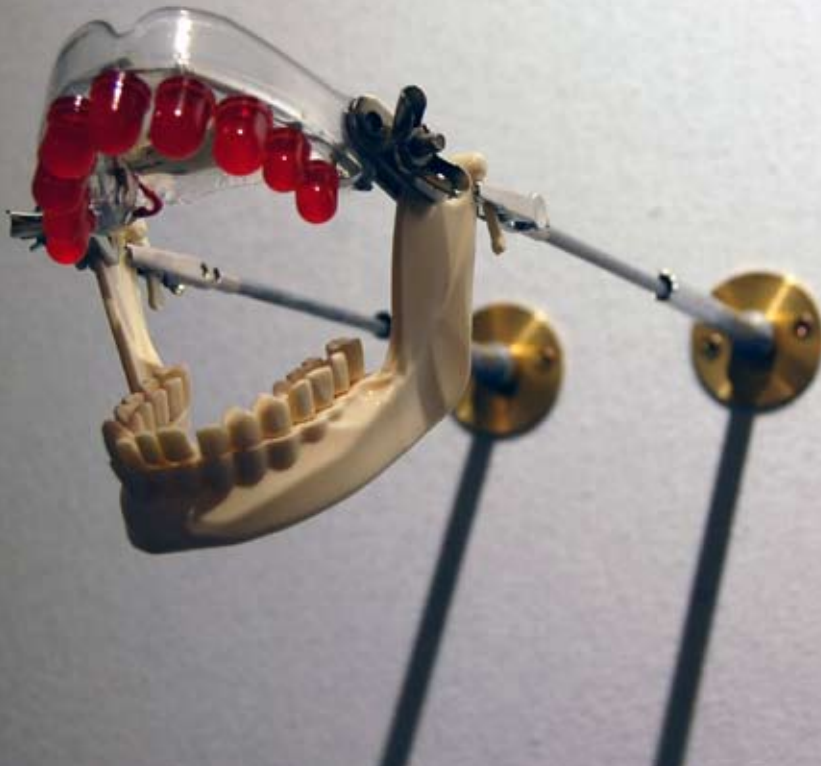
"IkeaStation" est une table "Lack" IKEA transformée en une sorte de jeu dont les règles sont à l'appréciation du joueur. La table se substitue à l'interface écran habituellement utilisé dans un jeu vidéo. En jouant avec la manette, on provoque des vibrations qui vont guider les déplacements des verres. Le spiritisme et l'un des rares moments d'interaction ludique avec le mobilier, "IkeaStation" est, de même, une invitation à jouer avec son mobilier.





*vectoriel draw  
size 40x65cm*





*Metal, silicone, résine et électronique dimension : taille humaine*

**[ENG]**

«Jawey» is a prosthesis for communicating by light message. This piece is inspired by Joey «the mechanical boy» of the book «The empty fortress» (Bruno Bettelheim) and the french rap star with the same name. For the child with autism, electricity and mechanics are a way to contact the outside world. For the rap star, the denture is a pageantry to convey an image of his character. «Joey» plays the encounter between two worlds.

**[FR]**

«Jawey» est une prothèse permettant de communiquer par message lumineux. Cette pièce s'inspire autant de Joey le petit garçon " mécanique " du livre "La forteresse vide" (de Bruno Bettelheim) que de la star de rap portant le même nom. Pour l'enfant ,autiste, l'électricité et la mécanique sont des moyens pour contacter le monde extérieur. Pour la star de rap, la prothèse dentaire est un appareil permettant de véhiculer une image de son personnage. «Joey» joue de la rencontre entre les deux univers.





made in collaboration with  
Manuel Braun

[ENG]

Eggregore 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.

Eggregor8 is a device where 8 players all try to control a video game made for a single player. As if the players share the same lever to control a plane.

Is there a perfect player? What happens when you combine the perspective 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 are we even more undecided and therefore much less effective ... or do we finish by getting organized as a group in the chaos.

[FR]

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...



made in collaboration with  
Manuel Braun

[ENG]

"With Patch & KO, Antonin Fourneau and Manuel Braun inject a dose of randomness in the game Street Fighter, the gamepad is replaced by a ball with his chaotic behaviour, like in a Pachinko. To win, you must accept to lose control. "

Marie Lechner (Libération du Samedi 19 janvier 2008)

[FR]

"Avec Patch&KO, Antonin Fourneau et Manuel Braun injectent une dose d'aléatoire dans le jeu Street Fighter, la manette étant remplacée par un bille à la trajectoire chaotique, comme dans le Pachinko. Pour pouvoir gagner, il faut accepter de perdre le contrôle."

Marie Lechner (Libération du Samedi 19 janvier 2008)





KAZAKHSTAN

OUZBEKISTAN

TURKMENISTAN

IRAN

PAKISTAN

Himaloy

INDE

SOUDAN

TCHAD

SEYCHELLES

MADAGASCAR

BOTSWANA

Cap de Bonne-Espérance





**[ENG]**

Oterp is a prototype sound editor within a video game, in which GPS sensors allow you to manipulate music in real-time, based on your location on Earth. As well as generating new sounds, you will also discover and collect different kinds of sounds as you travel. Oterp's goal is to mix the reality of our environment into game music. It is a way of re-imagining our daily displacements in a society increasingly on the move.

**[FR]**

Oterp est un prototype de jeu vidéo sur PSP (console portable de Sony), dans lequel un capteur GPS permet de manipuler la musique en temps réel, en fonction de la position du joueur sur la Terre. Ce dernier génère ainsi de nouvelles mélodies lors de ses déplacements. Il peut également découvrir et rassembler différents types de sons comme une sorte de chasse aux trésors. L'objectif d'Oterp est de mélanger la réalité de notre environnement à un jeu vidéo. C'est une nouvelle manière d'imaginer nos déplacements quotidiens dans une société de plus en plus en mouvements.



[ENG]

Wiinami is a big wink of the eye to the famous Ukiyo-e wood block print by Hokusai. This print is often used as a form of decoration in packaging, flyers and various forms of print in Japan. Here I wanted to make a fictitious video game in which the artwork is not on the packaging, but instead inside of the concept of the product itself.

[FR]

Wiinami met en œuvre l'image d'un Oonami (vague géante) dessiné par Hokusai un célèbre dessinateur de l'ère Ukiyo-e au Japon. L'image "Oonami" est aujourd'hui souvent utilisée en marketing. Dans ce dispositif, toute l'image a été conservée sauf la vague et c'est au spectateur d'essayer de reproduire cette vague à l'aide d'une wiimote (manette de jeu de Nintendo). Alors qu'en marketing l'image est sensée exprimer la force du produit. Ici l'image n'exprime que le calme si le spectateur n'y participe pas.











[ENG]

Videogame's history and evolution is parallel to the evolution of interfaces in general. Moripad is a kind of fantasized interface: ouaaah! what kind of game would use that interface? Wherein the interface is not only a tool for play, but equally something like jewelry. Moripad is not (yet) interactive, it is an emerging idea. What if the hero wasn't a human being, but was instead an entire forest?

(\* mori = forest )

[FR]

L'histoire des jeux vidéos est parallèle à l'évolution des interfaces. Moripad est une sorte d'interface fantasmée. Invitant à imaginer quel genre de jeu utiliserait l'interface ? Moripad propose de penser l'interface comme une sculpture.



made in collaboration with  
Manuel Braun

[ENG]

### Dancing video game

This «attraction» is built with a Nintendo NES and a modified controller. The main idea is to confront an old videogame with a new kind of gameplay. The physical implication constrain the gamer to manipulate the arcade, the game become a sort of choreography.

[FR]

Quand un joueur de Nintendo se met à danser pour pouvoir jouer, que faut-il comprendre ? Raide dingue de jeu vidéo ou victim addict des détournements Eniarof-esques ?! Dans Mad-NES, la manette permettant de jouer est en fait... l'écran lui-même, suspendu par des cordes au plafond. La borne d'arcade devient écran et manette, obligeant les participants à redéfinir totalement leur espace de jeu. Le projet Mad-NES est né de l'étroite collaboration de trois jeunes diplômés des beaux arts d'Aix-en-Provence, dans le cadre du projet de fête foraine artistique et expérimentale Eniarof 2006.

extrait du catalogue festival emergence

## GAMEBOYPONG



made in collaboration with  
Erationial

[ENG]

two GameBoys are connected by a cable laid on a miniature replica of a pingpong table. Visitors are invited to play a classic version of the video game «Pong» (tennis game). Unlike the original game the ball is not visible by both players at the same time but going from one screen to the other, creating the surprise.

[FR]

Deux GameBoy reliées par un câble sont posées sur une réplique miniature d'une table de pingpong. Les visiteurs sont invités à jouer à une version classique du jeu vidéo "Pong" (jeu de tennis). À la différence du jeu original la balle n'est pas visible par les deux joueurs en même temps mais passe d'un écran à l'autre en créant la surprise.









## R|R HEADBANGING SIMULATOR



[ENG]

Headbanging is a type of dance which involves violently shaking the head in step with the music, most commonly rock and heavy metal music. RR is a set of wigs used to simulate headbanging while playing music. The goal is simply to wear a wig and violently move your head up and down to pump up the volume of hard rock sound.

[FR]

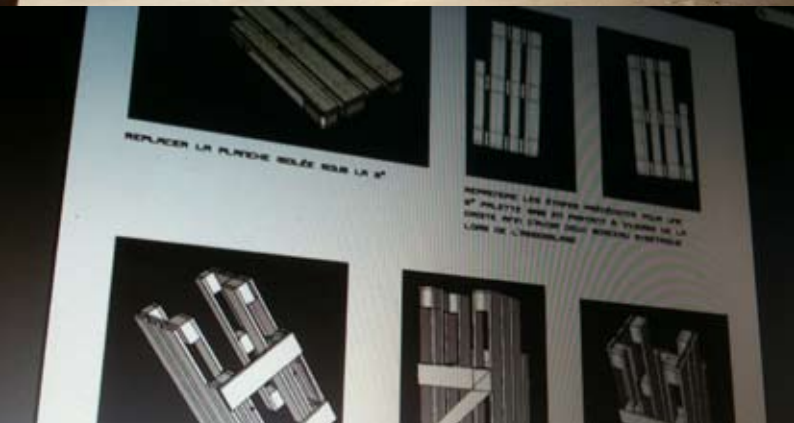
R|R s'inspire des mouvements de musiques hard rock, métal, grind core,... et vous propose de jouer cette musique en ajustant une perruque pour ensuite secouer la tête en référence au "headbanging" comme dans les concerts de rock. Cette pièce est un énorme clin d'oeil au phénomène de "air guitar".



*SAT SALLE ARCADE TEMPORAIRE*







[ENG]

Making a video game terminals in wooden pallets like the arcade of the 80s, it's almost like making the wooden cabin of the next century. There is no strict rule in the realization of a cabin, you can do it with three wooden boards nailed together quickly or even designed like a little Swiss chalet. Everyone has their idea and its representation of the cabin. A shelter hut can be temporary : made with a stacking piles of books in his room or sustainable wood and then perched in a tree with a small staircase. The arcades are quickly assembled in pallets to fit somewhere in the temporality of exposure. As a logical recycling is not only the design of the arcade that is revisited but also the gameplay.

[FR]

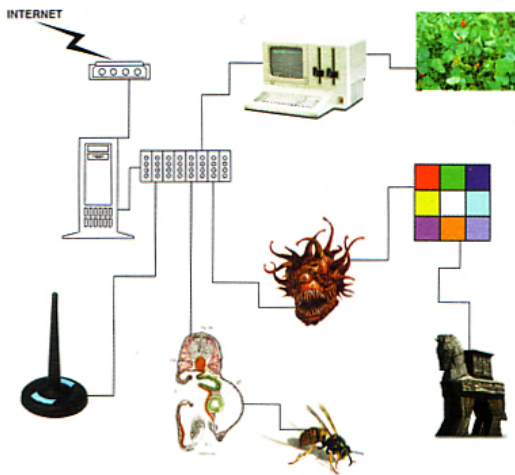
Fabriquer des bornes de jeu vidéo en bois de palettes à l'image des bornes des années 80, c'est presque comme fabriquer la cabane du XXIe siècle. Il n'y a pas de règle stricte dans la réalisation d'une cabane, on peut la faire avec trois planches de bois cloutées rapidement ensemble ou encore la « designer » comme un vrai petit chalet suisse. Chacun a son idée et sa représentation de la cabane. Une cabane peut être temporaire en empilant des piles de livres dans sa chambre ou alors pérenne en bois et perchée dans un arbre avec un petit escalier. Les arcades sont en palettes rapidement assemblées pour s'adapter quelque part à la temporalité de l'exposition. Comme dans une logique de recyclage, ce n'est pas que l'image de la borne qui est revisitée mais aussi les jeux.



## Téléférique

collectif d'artistes français vivant et travaillant en France

F.A.N. 2004



Téléférique, F.A.N., 1999-2004

F.A.N. est un processus collectif durant lequel chaque participant personnalise un ordinateur : la partie matérielle d'une part, le système d'exploitation (Linux) d'autre part, ainsi qu'un jeu en réseaux développé pour l'occasion. Toutes les machines sont interconnectées en réseau local et ouvert sur Internet. La modification (*modding*), personnalisation (*custom*) et harmonisation (*tuning*) des machines caractérisent la forme de production adoptée dans ce projet à partir de paramètres par défaut (budget, câblage, navigateur, éclairage de départ équivalents pour tous). *Fan* désigne également le ventilateur en anglais, partie souvent modifiée, personnalisée par les utilisateurs d'ordinateurs.

Arnaud Le Duc, Thomas Zoritchak, Nicolas Haute, Erational, Antonin Fourneau, Guillaume Leheuzey, Etienne Cliquet, Laure Ancel, Thomas Bousquet, Fabrice Gallis, Stéphane Cousot, Abcréation, Laure Tixier, Robin Fercoq, Parinux.  
Organisation : Téléférique.

F.A.N. is a collective process in which each participant customises a computer, both the hardware and the operating system (Linux) as well as a network game developed for the occasion. All the machines are interconnected via a local network open to the Internet. *Modding* (modifying), *customising* and *tuning* the machines are common forms of production adopted in this project that begins on default settings (the same budgets, cabling, browsers, and monitor settings for everyone). *Fan*, referring to the computer's ventilator fan, is also the component that is most frequently modified and customised by computer users.

<http://www.teleferique.org>

catalogue "Power" Vilette Numérique 2004



made in collaboration with  
Erational

PcMotoTuning is a Pc tuned as a Bike. This project has been realised in the frame of the project "Fan" from Téléférique during "Vilette Numérique 2004 - POWER"





made in collaboration with  
Manuel Braun

[ENG]

Home automation has hardly gone beyond the futuristic fantasy of the 80s by lack of control. It begins currently by find some pertinent path. But it's always a hard exercise to try to optimise our life. DomoLudens proposes to forge a link between the improbable interactions within a video game and you through your household items. A film image of Uncle Jacques Tati ridiculing the automation has these beginnings, DomoLudens trying to inject a dose of humor in a system governed primarily by ideas of optimization, security and comfort. As if to stay human it will still accept drift and chaos.

[FR]

La domotique a difficilement passé le cap du fantasme futuriste des années 80 par manque de contrôle. Elle commence en 2010 à faire ses preuves. DomoLudens propose de tisser un lien improbable entre les interactions au sein d'un jeu vidéo et vous via vos objets domestiques. A l'image du film mon Oncle de Jacques Tati tournant en dérision la domotique a ces débuts, DomoLudens cherche à injecter une dose d'humour dans un système régi essentiellement par des idées d'optimisation, de sécurité, de confort. Comme si pour rester humain il faudra encore accepter les dérapages et le chaos.

made in collaboration with  
Manuel Braun

## SHOOTING IN THE RAIN



[ENG]

Don't you remember yourself shooting down ducks with an umbrella when you were a kid, imagining yourself with a true rifle in your hands? Shooting in the rain reinvents the good old Nintendo Zapper pistol transformed into an interactive umbrella just to make you feel the mechanical pleasure of an umbrella shot.

[FR]

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.

made in collaboration with  
Manuel Braun





[ENG]

«Sponge Game» is an installation that asks people to touch between them to interact in a game normally solitary. And touching the hand of a person permit to move right then touch the hand of someone else will make you turn. Each person is a function of the game and the group must organize and collaborate to finish the game. The gameplay becomes a kind of performance between people who do not know together, but in a proximity contact . The connexion to the game device is made by a sponge connector in your hand and the action by touch other player with the other hand.

[FR]

“Sponge Game” est une installation qui demande aux gens de se toucher entre eux pour interagir dans un jeu normalement solitaire. Ainsi le fait de toucher la main d’une personne permettra de se déplacer à droite alors qu’une autre personne vous fera tourner. Chaque personne est une fonction du jeu et le groupe doit s’organiser et collaborer pour finir le jeu. La mécanique du jeu, le gameplay, devient une sorte de performance entre des gens qui ne se connaissent pas mais se touchent.

made in collaboration with  
Manuel Braun







[ENG]

QrKanoid is a game to visit the artist's work and references via hyperlinks coded in the qrcode. Each level is a QRCode a breakout game that refers to a work by the artist. This piece is a way to access the hidden archives of the artist like a treasure or a hidden area. QRCode is a decodable even when missing 25% of the image so you have a limited time to access the content before breaking too much bricks.

[FR]

QrKanoid est un jeu permettant de visiter le travail de l'artiste et ses références via des hyperliens codés dans le Qrcode. Chaque Qrcode est un niveau d'un jeu de casse brique qui renvoie vers un travail de l'artiste. Cette pièce est un moyen d'accéder à des archives cachées de l'artiste un peu comme un trésor ou une zone cachée. Un Qrcode reste décodable même quand il manque 25% de l'image vous avez donc un temps limité pour accéder au contenu avant de casser trop de briques.