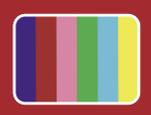


# ENIAROF

1 et 2 dec 2006



"Eniarof est à la fête foraine  
tè que M. Hyde était au Dr Jekyll" *Télérama*

"Déjanté, ludique et drôle!" *les zinrockuptibles*

"C'est du solide!" *Ordigami*

"Un hommage au cinéma fantastique  
là où on ne l'attendait pas" *MadeMovies*

# GAMERZ

du 1 au 8 dec 2006

Eniarof est un projet collectif de fête foraine expérimentale dans lequel les participants essayent de développer de nouvelles formes d'attractions. Eniarof s'inspire des cultures populaires anciennes et émergentes. C'est pourquoi vous risquez de voir : du jeu vidéo, des "Freaks", du cinéma bis, du karaoké, un cabinet de curiosité, des combats de catch mexicain...

À l'occasion d'Eniarof 0.2 nous vous invitons à découvrir une vingtaine d'attractions nouvelles dont certaines furent présentés lors des festivals Emergence à Paris et Arborescence à Marseille en 2006.



"l'homme qui regarda 48h tfl" eniarof 0.1



"MashupMachine" eniarof 0.1.1



"RoyalCatchClub" eniarof 0.1



"HyperOlympic" eniarof 0.1.1



"StreetNiarof" eniarof 0.1.2



"Karaoké" eniarof 0.1

# INFO

★ Exposition **GAMERZ**  
du 1er au 8 décembre

vernissage :  
vendredi 1er décembre 2006 à 18 heures

lieu :  
Espace municipal d'art contemporain Sextius  
27 bis rue du 11 novembre 13100 Aix en Provence

tarif :  
entrée libre

renseignements :  
<http://m2fcreations.fr>  
m2fcreations@hotmail.fr

★ Fête Foraine **ENIAROF**  
vendredi 1er décembre de 19h à 23h  
samedi 2 décembre de 16h à 23h

lieu :  
école d'art d'Aix-en-Provence  
Rue Emile Tavan 13100 Aix-en-provence

tarifs :  
plein tarif : un dé de 6  
demi-tarif : un dé de 6 / 2 (étudiants, rmiste...)  
gratuit - 12 ans

renseignements :  
[www.eniarof.com](http://www.eniarof.com) / 04.42.27.57.35



ne pas jeter sur la voie publique

**GAMERZ** est une exposition, résolument transdisciplinaire et expérimentale, qui se propose de réunir dix jeunes créateurs venus de la France entière, marquant les courants émergents de la scène contemporaine artistique en explorant des réflexions environnementales inspirées par le jeu vidéo. Cette exposition montre des relations possibles entre création contemporaine et programmation informatique. Elle proposera au public un moment d'interactivité et d'échange à travers des installations, vidéos, son, laser et des performances.

**AURELIEN BOYER**

Videogame landscapes : ce travail reprend une thématique de la peinture proche de celle de l'invention du paysage. Les artistes, tantôt inspirés par une nature dominante, tantôt par de petits jardins domestiqués, ont contribué années après années, à l'apparition du paysage et à l'élaboration de ses codes.

Un autre type de nature a fait son apparition depuis quelques décennies : la nature virtuelle. Comment ces peintres, soucieux de cette problématique, auraient réagi devant un écran de télévision ou d'ordinateur?



<http://www.aurelienboyer.net>



<http://www.dekalko.com/videopong/>

**DJEFF REGOTTAZ**

«Vidéo pong» est une version enrichie du célèbre jeu d'arcade PONG. Dans le contexte d'une interactivité associée à l'émergence d'un cinéma actif, cette installation explore les relations du jeu vidéo confrontées à la narration vidéo-graphique. Julien Lassort s'est prêté au jeu avec ces vidéos d'échanges insolites entre 2 individus et ces pyramides humaines spécialement développées pour Gamerz.



**BASTIEN VACHERAND**

Bastien Vacherand propose de faire sauter son école d'art avec le simulateur de tir, cyber\_dardaix v1.0 (a.k.a. We make terrorism not art). L'outil permet à des joueurs de s'exercer pour être un terroriste à l'intérieur d'un espace virtuel qui recrée avec exactitude les vraies conditions de propagation de la crainte lors d'une prise d'otages à l'école d'Aix-en-Provence de l'art. Basé sur le jeu vidéo Counter Strike.

<http://coco2053.free.fr>



**STEPHANE KYLES**

Webuzzle pourrait être deux jeu en un : l'utilisateur essaye de découvrir l'image web en déplaçant les différentes pièces du puzzle sur l'écran tactile, puis rejoue un jeu de mémoire afin de reconstituer ce même puzzle au plus vite afin de maximiser ses points et ainsi visualiser la prochaine image web (M2F).



<http://www.christophe-martin.fr>

**ANTONIN FOURNEAU**

Antonin Fourneau, jeune artiste français diplômé en 2006 de l'école des arts décoratifs de Paris section ARI (atelier de recherche en interactivité), développe un travail sur le détournement de consoles de jeu vidéo dans des installations qui interrogent le statut du joueur et son comportement face au dispositif : est-il curieux, complètement désintéressé? Dans ce travail se distingue une esthétique du bidouillage électronique (câblage, soudure, composant électronique...) qui fait référence à la fois au domaine de la recherche scientifique mais aussi à l'univers de l'enfance et ses jeux de construction.

<http://atocorp.free.fr>



**JANKENPOPP**

Super Mario Too Much Mushroom est une version détournée du célèbre jeu vidéo Super Mario Bros, sortie sur la console Nintendo Nes en 1985. Une cartouche du jeu original a été ouverte, pour être l'objet de diverses expérimentations arbitraires, mauvais traitements, courts-circuits, amputations, soudures... Même si Mario reste complètement manipulable par le joueur, l'univers visuel et sonore dans lequel il navigue est pour le moins

bouleversé. Super Mario Too Much Mushroom essaye de répondre à une question cruciale :  
Que ce passe-t-il quand le plombier a mangé trop de champignons ?

<http://jankenpopp.com>

**PAUL DESTIEU**

Le projet My favourite landscape interroge le statut de l'image banque à travers une installation vidéo. Que ce passe-t-il quand un fond d'écran windows media perd sa dimension frontale pour devenir un espace de vie en 3 dimensions? L'incontournable fichier "colline verdoyante.bmp" de Windows s'y trouve détournée, puis personnalisée. Sortie de son contexte l'installation offre ainsi une réalité nouvelle à ce paysage .



**COLLECTIFS DARDEX ET MORT2FAIM**

Quentin Destieu, Romain Senatore, Lois Roussillon, Sylvain Huguet Les collectifs dardex et mort2faim regroupent plusieurs jeunes artistes dont les travaux s'orientent et s'inspirent de l'art urbain. Tant activistes que performeurs, ils se sont d'abord engagés dans l'exploration d'une certaine esthétique du chaos qui, dans ses moindres débordements, a toujours mis en exergue la réelle fragilité du corps humain face au monde actuel. Sensibles à l'univers du jeu vidéo "8-bits" comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers plusieurs médiums comme le laser, la vidéo, le web ou le son. Ils présentent régulièrement leurs travaux sous forme de performances ou d'installations dans différents festivals en France comme à l'étranger.

<http://www.mort2faim.com>  
<http://dardex.free.fr>



**ADELIN SCHWEITZER**

Jeune artiste multimédia, diplômé en 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, tente, au travers de sa démarche, de nous confronter à notre dépendance et notre aliénation vis à vis des technologies. A l'aide de dispositifs interactifs primaires il tente d'interpeller le spectateur sur sa place dans un monde numérique où le réel et l'imaginaire sont devenus obsolètes. Présentation videopuncher

<http://www.deletere.org/>

