LE DESIGN, AU FOURNEAU ET AU MOULIN

LE 21 SEPTEMBRE 2012 ***GEOFFREY DORNE***

Notre spécialiste ès-graphisme Geoffrey Dorne présente cette semaine le designer d'interaction Antonin Fourneau, artiste déjanté à l'origine d'une fête foraine expérimentale, d'un Pac Man qui se joue à huit ou d'un mur de graffiti lumineux et aquatique.

Hello :)

Le 18 septembre dernier, j'ai eu la chance d'animer la **1ère soirée *di*/zaïn** aux côtés de Marina Weiner, Gayané Adourian, Benoît Drouillat et Nicolas Loubet. Pour cette première soirée thématique sur le design, ce sont 550 personnes qui se sont réunies au **Divan du monde** pour écouter des designers de tous bords avec un dispositif narratif numérique (**live-tweet** et **storify** en direct). Au programme des intervenants, la designer culinaire Marie Chemorin, l'agence interactive Octave & Octave, les designers graphiques de Retchka, Christophe Tallec, le photographe Léo Caillard ou encore le designer d'interaction Antonin Fourneau.

C'est justement ce dernier designer, Antonin, que je vais vous présenter aujourd'hui.

di/zaïn

(**source**)

Antonin Fourneau, un parcours

Antonin Fourneau, né en 1980, est diplômé de l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2005 et de l'atelier de recherche interactive de l'ENSAD en 2006. Son travail s'oriente autour des dispositifs interactifs et de certaines formes de cultures populaires. Ces intérêts l'ont conduit en 2005 à créer un projet collaboratif de fête foraine expérimentale, **Eniarof**, dans lequel chaque participant cherche à développer de nouvelles formes d'attractions. Dans le prolongement de ses recherches, il a été sélectionné pour une résidence au Japon en 2007 au **Tokyo Wonder Site**.

Aujourd'hui présent dans de nombreuses conférences, il nous raconte son parcours, sa démarche qu'il décrit comme celle "d'un plombier qui trouve une solution, qui teste, puis qui continue sa solution, puis qui ouvre les vannes pour voir…" et surtout ses projets à venir.

(**photo**)

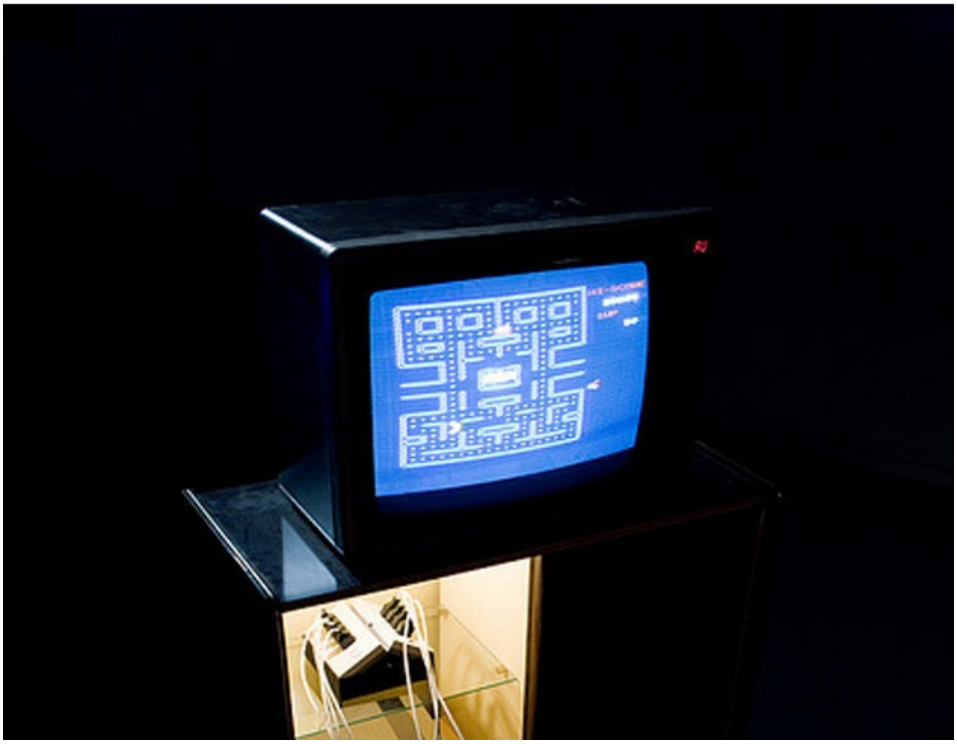
Dix minutes pour nous présenter son travail

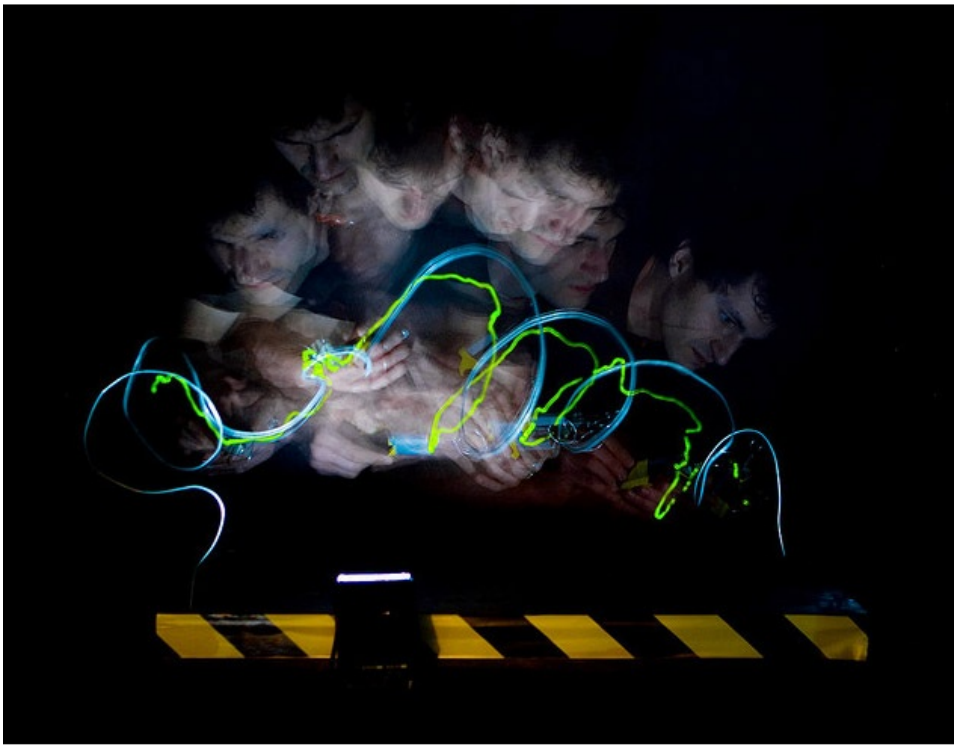
Pendant sa présentation de dix minutes (*100 minutes, 10 designers, c'est le format imposé par la soirée *di*/zain*), Antonin a su envoûter l'auditoire avec des projets de design interactifs simples, bien imaginés qui flirtent souvent avec la bidouille, le détournement. Il a notamment présenté ce projet collaboratif intitulé **Eniarof**. Pour résumer, un Eniarof est une fête foraine revisitée dans laquelle émerge un nouveau concept de l'attraction à l'intérieur de la création artistique. Les créateurs de chaque Eniarof s'inspirent des cultures populaires anciennes et émergentes autour des règles du « **Dogmeniarof** ».

Eniarof

eniarof
École supérieure d'art d'Aix-en-Provence
WWW.ENIAROF.COM
AIX
EMMAUS

LE GRAND REPERTOIRE





(**photos**)

Un Pacman pour huit

Antonin a ensuite présenté d'autres projets comme ce Pacman qui se joue à huit. Pour jouer ensemble à ce jeu vidéo créé par Toru Iwatani, il fallait donc que les huit joueurs tombent d'accord sur la direction à prendre.

Il raconte :

> ***C'est un Pacman complètement immersif : vous êtes un joueur qui doit fuir des fantômes. Là, vous êtes huit joueurs, donc si il y en a un qui a décidé d'aller à l'inverse des autres (aller à droite alors que les autres veulent aller à gauche), il va perturber le jeu. Donc ça va demander aux huit personnes de s'organiser entres elles pour jouer correctement. Ça créé donc des mécaniques de jeu complètement différentes. Des gens assez organisés qui vont mettre "Pause" pour se dire "que va t-on faire dans les deux prochaines secondes ?", ils se disent "gauche-droite", ils enlèvent la Pause, ils font "gauche-droite", ils remettent la Pause. Donc ça c'est plutôt des filles bien organisées on va dire. Ce qu'il y a de drôle avec l'Eggregor c'est qu'on peut regarder de l'extérieur ce qui se passe, se demander "Comment les gens se comportent face au jeu et… entre eux ?"***

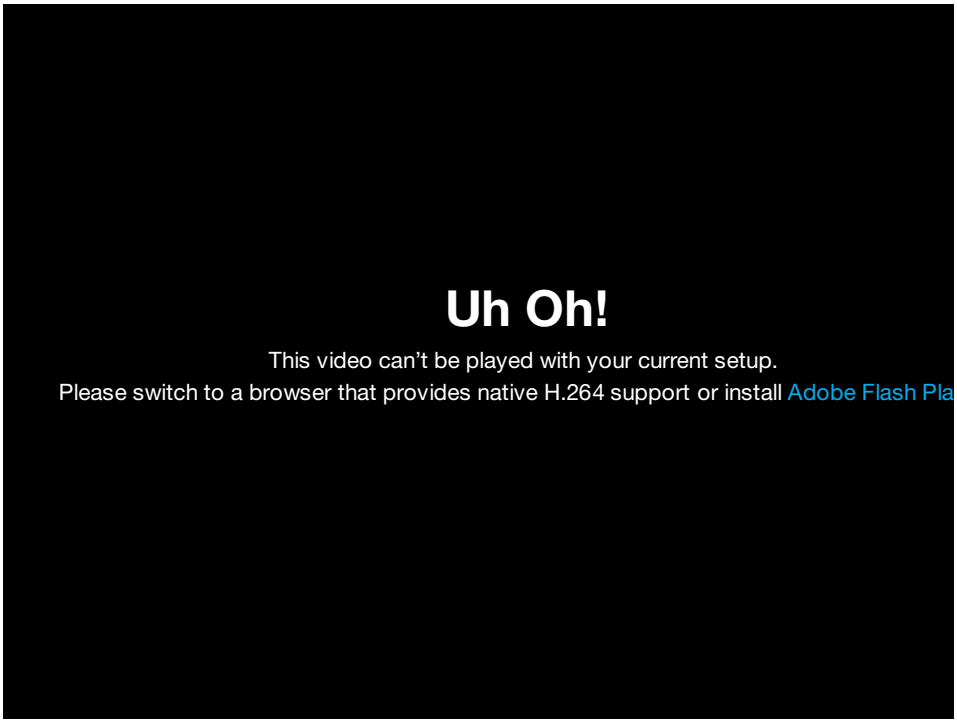
(**source**)

Oterp, un jeu réalisé en mode "garage"

Antonin travaille également sur ses applications "en mode garage, à fond toutes les 2 semaines" et certaines ont déjà été présentée à Lift comme Oterp, un dispositif ludique de redécouverte de la ville par le son. Il propose au promeneur une nouvelle appréhension de l'espace urbain. Muni d'un iPhone équipé d'un capteur GPS, le joueur compose une partition musicale en temps réel en fonction de sa position dans l'espace.

Au cours de ses déplacements, le joueur génère des petites icônes colorées sur l'écran de son iPhone. Il les collecte et sélectionne pour les redisposer dans l'espace virtuel, créant ainsi de nouvelles compositions musicales.

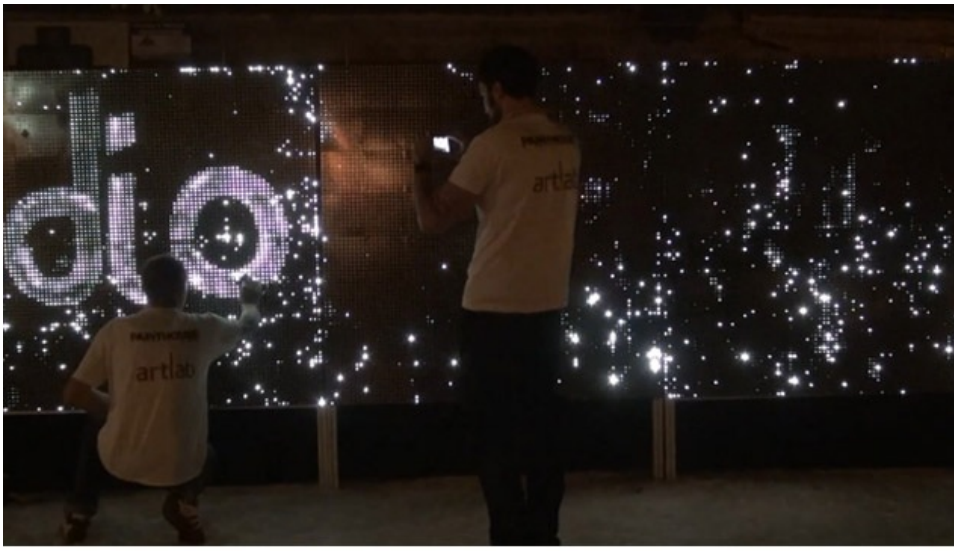
Pour la petite histoire, ce projet avait démarré à l'origine sur la console PSP de Sony, Antonin a préféré finalement l'iPhone comme support, beaucoup plus diffusé, beaucoup plus accessible.

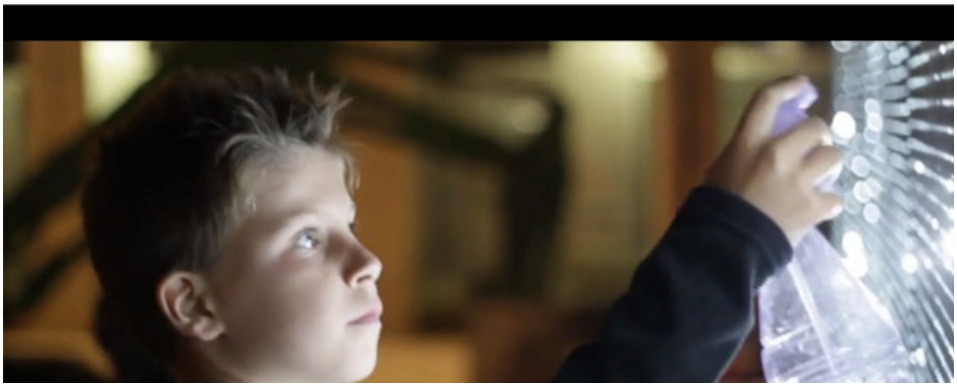


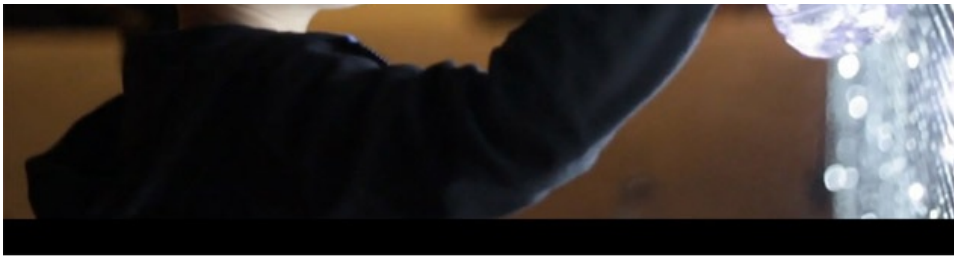
(**source**)

De l'eau jaillit la lumière

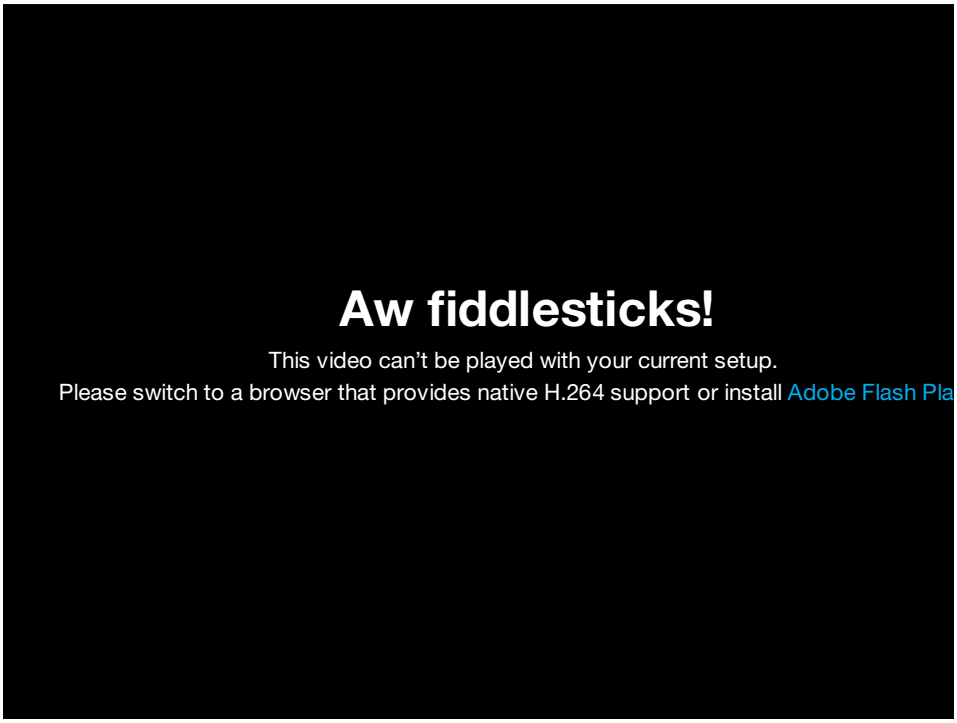
Enfin, le projet le plus récent présenté par Antonin Fourneau est un projet que vous avez peut-être découvert il y a quelques semaines. Intitulé "Water Light Graffiti" ce projet se présente comme un grand mur de LED réagissant au contact de l'eau et permettant comme son nom l'indique de taguer sa surface à l'aide de n'importe quel objet qui projette de l'eau. Vos "bombes de peintures" seront donc pinceaux, éponges, pistolets à eau voire des seaux d'eau ! On peut ainsi définir ce travail comme un matériau architectural nouveau permettant de laisser une trace lumineuse et éphémère. À noter également que le projet a été réalisé avec **DigitalArti**, une structure qui aura su trouver ingénieurs et designers pour accompagner Antonin Fourneau dans ce projet poétique.







En vidéo



(**source**)

Pour retrouver tout le travail d'Antonin :

son site

son flickr
son portfolio en PDF
son blog
sur Digitalarti
Eniarof
Bonne fin de semaine, et à la semaine prochaine ! :)

Geoffrey