

FORTUNE TELLER

-> *Expérience interactive*

Fortune Teller est **une projection interactive** dans laquelle **le spectateur fait face à des esprits de la Nature**. Ces derniers s'enchaînent frénétiquement jusqu'à ce que le-la spectateur-riche déclenche l'un d'entre eux. De cette rencontre **se cristallise un message personnel ainsi qu'un décor onirique**, inspiré des mouvements de la Nature.

Fortune Teller s'accompagne aussi d'**une narration en réalité augmentée composée d'esprits qui s'incarnent à travers les objets**. Certains **sont cachés, d'autres se voient, d'autres encore souhaitent discuter**. Suite à ces différentes rencontres fonctionnant tel un livre dont vous êtes le héros, le spectateur y trouvera un compagnon de vie. **Des ateliers ludiques mêlant pratiques artisanales et numériques** accompagnent l'aventure.



Testez par vous-mêmes!

Téléchargez ce .exe sur mac et taper sur la barre espace pour découvrir un aperçu:

<https://we.tl/t-N5aZrXvpa0>



Ici, un pdf A4 qui résume le projet: <https://we.tl/t-mBPE2EeUyR>

Des images de Fortune Teller: <https://we.tl/t-mKlfUSNVle>

Des photos de l'installation: <https://we.tl/t-TFhs6b6IPZ>

Des vidéos de l'installation à [Brest](#), [Lyon](#) et Metz:

et la version mobile: <https://youtu.be/mRccGPubLzY>

Un exemple de médiation: <https://we.tl/t-7sLqXoTSnO>

Les cartes cadeaux avec les 64 possibilités: <https://we.tl/t-HoOEFkH5KZ>

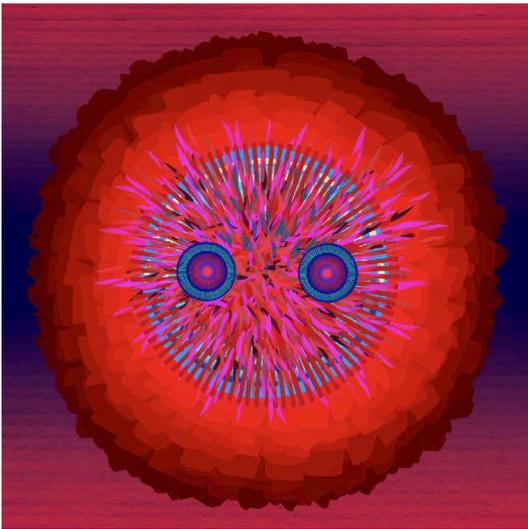
Des photos des panneaux lenticulaires: <https://we.tl/t-BZ1CpgoBOO>



1. INFORMATIONS PRATIQUES

CARACTÉRISTIQUES

- Installation tout public: de 2 à 99 ans
- Différents ateliers accompagnent l'événement
- Durée: en flux continu.
- Des cartes cadeaux, des panneaux lenticulaires et une expérience en réalité augmentée accompagnent l'installation
- A noter: l'installation est sonore et peut s'accompagner de bancs ou de coussins pour permettre au public de s'asseoir.



(les cartes cadeaux qui s'animent)

BESOIN TECHNIQUES

- Deux possibilités de mises en place:
 - 1/ Une mise en place fixe** composée d'un vidéo projecteur (à partir d'un programme à télécharger)
 - 2/ Une mise en place immersive** composée de plusieurs vidéoprojecteurs (à partir de Touch designer)
- Temps de montage: varie en fonction de la mise en place simple (1h et en distanciel) ou immersive (3 jours en présentiel)
- Temps de démontage (2h)

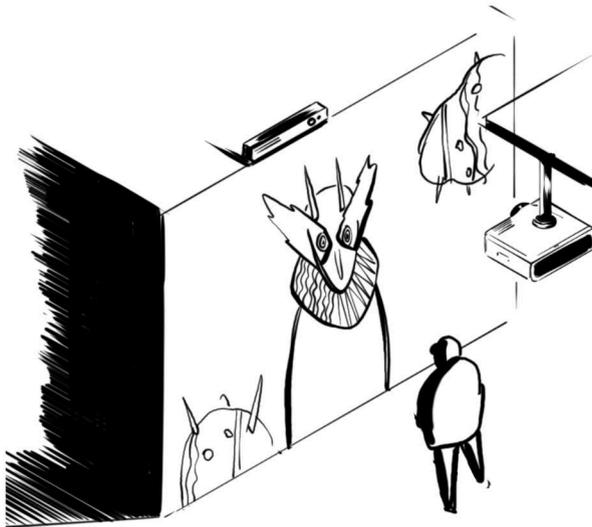
MOYENS À PRÉVOIR

- Un.e technicien.ne vidéo/son
- Un escabeau et/ ou échafaudage et/ou nacelle pour installer les vidéoprojecteurs en hauteur si besoin
- Un ou des vidéoprojecteurs ainsi qu'une surface de projection



2/ Informations techniques

LA PROJECTION INTERACTIVE: DEUX SYSTÈMES DE MONTAGE



1/ la version fixe

Un montage d'installation interactive est possible grâce à un vidéoprojecteur.

Besoins techniques:

- Un ordinateur sur place
- Un écran ou un vidéo projecteur
- Enceintes
- Un bouton ou un capteur de distance

Ici, l'ordinateur s'ouvre sur **un programme pour lancer l'interaction**. Un deuxième projecteur montrant des décors flottants en vidéo linéaire, peut être ajouté à l'expérience.

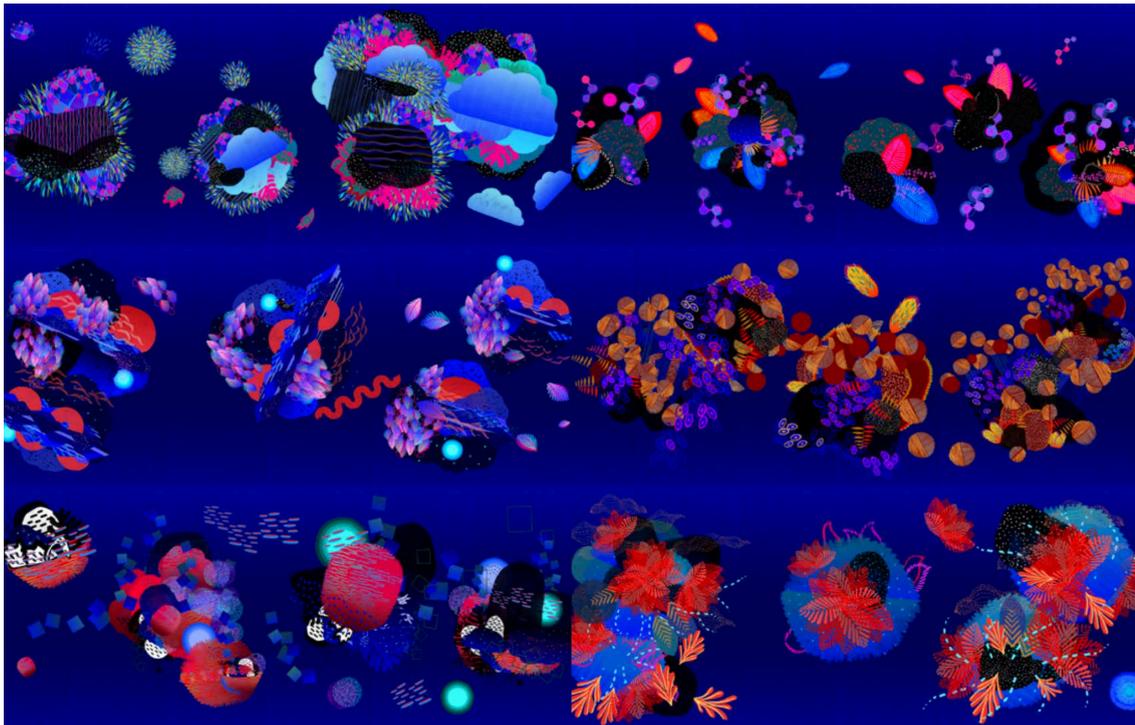
2/ la version immersive

Le deuxième montage se compose d'**un mapping constitué de 2 à 6 vidéo projecteurs et demande une résidence de 2 à 3 jours** en amont de l'événement afin de préparer le mapping sur place.

Besoin techniques:

- Vidéoprojecteurs et accroches au plafond et sur les côtés: (ex: vidéoprojecteurs type Sony VPL-FZ 65, 6000 lumens à BENQ MW665, 3200 lumens)
- Enceintes et console
- câbles HDMI
- Kinect (possibilité de ramener la nôtre)

Notes: Nous ramenons notre propre ordinateur et le projet sur Touch Designer.



L' EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

Huit yeux en trois tailles différentes permettent de **personnaliser objets, affiches, sols et murs de chaque espace.**

Ces yeux liés à **des personnalités et des histoires différentes** invitent le spectateur à un jeu, qui tel le fonctionnement d'un livre dont vous êtes le héros, permettra d'accéder à chacun des guides.

Certains sont cachés, d'autres se voient, d'autres encore souhaitent discuter. Le public est ainsi invité à découvrir chaque esprit, ses peurs, ses envies et son histoire. Une fois apprivoisés, ils guideront le spectateur tout au long de sa vie.



(les yeux, l'idée est d'en imprimer une multitude)



(et de les coller sur les objets)

Une petite vidéo d'un oeil qui s'anime: <https://we.tl/t-62mhVNJpWV>

D'AUTRES POSSIBLES: LE LENTICULAIRE et Les FILTRES AR

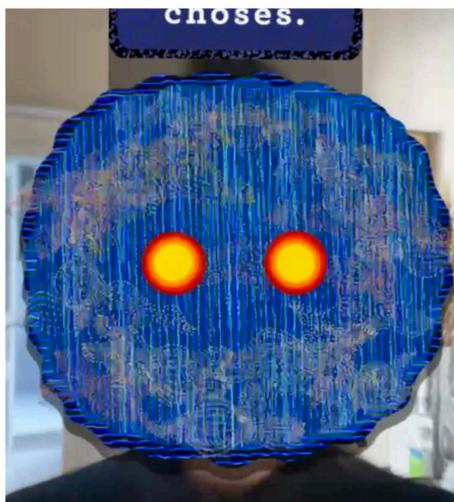
Panneaux et autres éléments en lenticulaires:



Voici le A4 explicatif: <https://we.tl/t-WDc45Qm0SL>

Des filtres AR sont en cours:

Cinq filtres AR réalisés sous Sparck vont être mis en place



Premier test: Une série de têtes s'enchaînent et délivrent un message sur le tap.



Second test: Une série de deux possibilités s'enchaînent, interrogeant la personnalité du spectateur.



Voici le A4 explicatif: <https://we.tl/t-OBfjUI4tmR>

forme d'aléatoire contrôlée, quoique infinie. Comme ils disent: *Il n'y a ainsi que très peu d'hasard, tous les possibles font sens.*



ESPRITS ET MYTHOLOGIES DU MONDE

Les Esprits s'inspirent de toutes les cultures: **des Yokais au Japon, de l'Animisme en Afrique, des Animaux Totem en Amérique latine ou bien des Animaux mystiques** au sein de la culture Inuit, il s'agit ici de découvrir un bestiaire universel incarnant le Totem bienveillant et protecteur.



LA NATURE EN TANT QUE PERSONNAGE

Fortune Teller propose une incarnation de la nature faisant le lien entre la Nature (animaux, esprits et éléments naturels) et l'Humain. Ici, les mouvements propres au monde naturel (notions de saisons, de mort,

de régénéscence etc...) font écho **aux affects du spectateur. Il s'agit ici de questionner notre rapport à la Nature en fonction de similitudes et d'atténuer ainsi l'opposition Homme / Nature.**



ARTISANAT ET NUMÉRIQUE

Fortune Teller est un laboratoire de formes et de narration. Evoluant à travers les années, il est une série d'expériences ludiques invitant le spectateur à jouer avec des techniques artisanales et numériques, à faire avec ses mains tout en profitant des outils d'aujourd'hui.

ATELIERS de FORTUNE TELLER

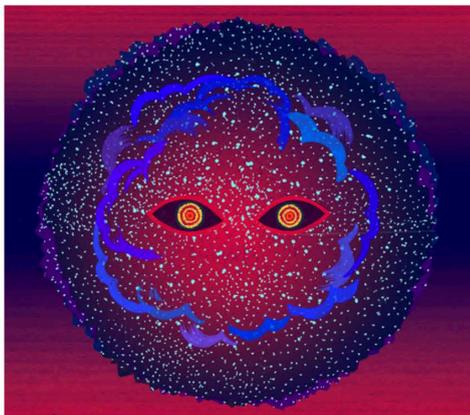
1/ Un atelier avec des yeux en réalité augmentée

Crée ton personnage à partir d'yeux qui s'animent en réalité augmentée.

Cet atelier ludique mêle le dessin et l'animation. Il permet de créer un avatar en imaginant sa back story.

2/ Un atelier avec des yeux en lenticulaire

Créer ton personnage à partir d'yeux en lenticulaire. Cet atelier ludique mêle le dessin et l'animation. Il permet de créer des images en utilisant soit l'imprimé lenticulaire ou le lenticulaire plié.

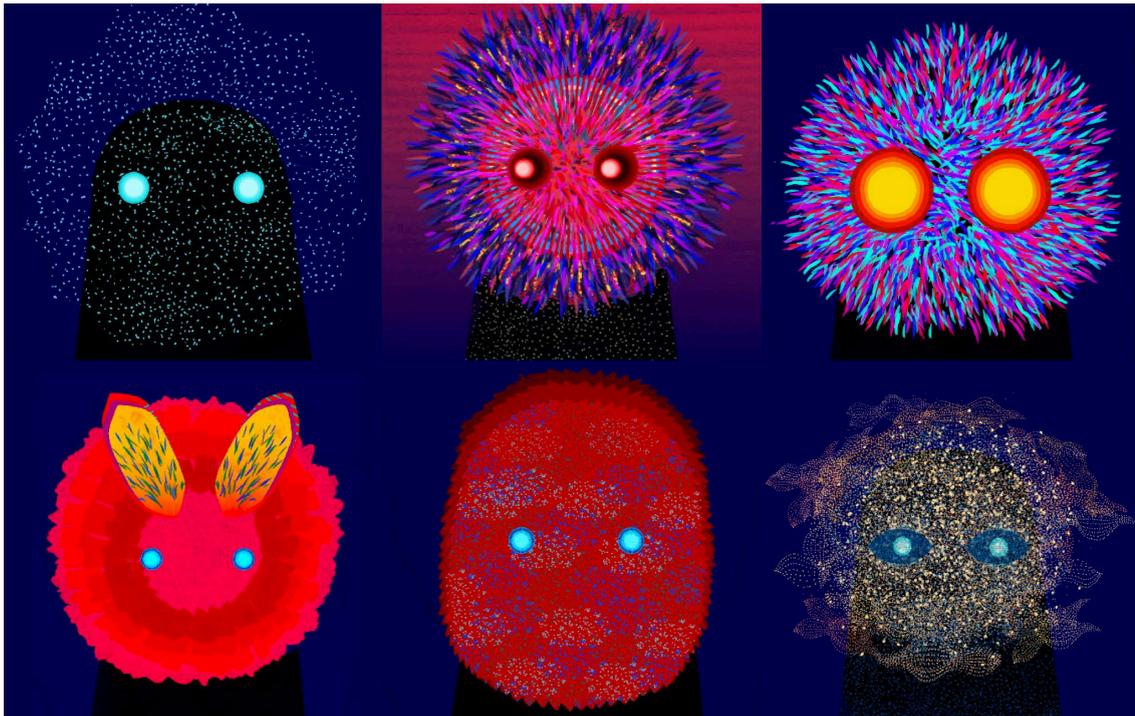


COMMUNICATION

Synopsis

Fortune Teller est **une projection interactive** dans laquelle **le spectateur fait face à des esprits de la Nature**. Ces derniers s'enchaînent frénétiquement jusqu'à ce que le-la spectateur·rice déclenche l'un d'entre eux. De cette rencontre **se cristallise un message personnel ainsi qu'un décor onirique**, inspiré des mouvements de la Nature.

Fortune Teller s'accompagne aussi d'**une narration en réalité augmentée composée d'esprits qui s'incarnent à travers les objets**. Suite à ces différentes rencontres fonctionnant tel un livre dont vous êtes le héros, le spectateur y trouvera un compagnon de vie. **Des ateliers ludiques mêlant pratiques artisanales et numériques** accompagnent l'aventure.



Synopsis détaillé

Fortune Teller est **une installation interactive** dans laquelle **le spectateur fait face à des Esprits de la nature**. De cette rencontre se cristallisent **des messages à interprétations** ainsi que **différents décors oniriques, inspirés des mouvements de la nature**.

Faisant écho aux **jeux de notre enfance, aux recherches de l'Oulipo et aux différentes interprétations d'oracles et de mécaniques d'interprétation**, Fortune Teller s'inspire du **Yiching ou Livre des Métamorphoses**, un système narratif des 8 éléments de la nature dont les trigrammes permettant la formation de 64 figures. Face aux différents messages proposés, le spectateur fera **le pont d'interprétation entre son histoire et le message prodigué composant la véritable narration de l'ensemble**.

En accompagnement de l'installation interactive, **différents formats interactifs (réalité augmentée, lenticulaires et filtres AR) sont proposés** en fonction des lieux.

Une expérience en réalité augmentée composée de 8 design d'yeux sont à placer sous différents formats, par paires ou seuls, invitant à personnifier les objets, murs, sols, mobiliers et plafonds des lieux. Il en résulte **une narration spatiale qui mêlent intimement l'espace et l'histoire** de Fortune Teller. Les spectateurs sont ensuite, invités à télécharger une application gratuite intitulée Fortune Teller. Ils pourront animer chaque oeil et découvrir une narration en arborescence, leurs permettant de découvrir l'histoire de **d'esprits malin, cachés au sein des objets**.

Des panneaux lenticulaires des esprits de la nature peuvent être placés sur le chemin ou disséminés au sein d'un espace permettant un premier contact. Composé de deux à trois images, en fonction d'où se place le spectateur, **des messages en forme de palindrome se révèlent**.

Une fois l'expérience passée, le spectateur peut se laisser aller à la contemplation des décors ainsi que des autres participants et/ou **repartir avec sa carte telle une amulette**, qui s'anime en réalité augmentée et qui accompagnera le spectateur au quotidien.

CRÉDITS

Autrice et réalisatrice: **Julie Stephen Chheng**

Réalisateur Animation: **Thomas Pons**

Développeuse: **Julien Hognon (Volumique) / Pauline Millet**

Musique: **Apollo Noir**

Avec le soutien de l'Arche, AADN Lyon et le CNC Création immersive

TEXTES ATRICE



Diplômée des **Arts Décoratifs de Paris**, Julie Stephen Chheng travaille les **qualités du papier et du numérique** dans le domaine du livre, du design et de la scénographie. Installée au studio Volumique, elle est l'**autrice de plusieurs livres et applications** : Poèmes en Pièces, les Aventures d'un Village, Labyrinthe, Moving Cards, le Petit Train Postal, la Pluie à Midi.

En 2014, elle est en résidence d'artiste au **Hong Kong Arts Center** et en 2016, elle est **lauréate Arts Numériques à la Villa Kujoyama** à Kyoto. En 2017, elle présente Uramado au Musée de la Chasse et de la Nature et Pliés Coupés Décalés, une exposition itinérante organisée par le Salon du Livre Jeunesse de Montreuil. Depuis 2018, elle réalise des vitrines pour **la maison Hermès à Tokyo et la Maison Hermès à Shanghai** et expose **Uramado AR, une expérience en réalité augmentée à travers le monde**.

Elle travaille actuellement sur **Fortune Teller** et **Paysages en construction**, deux projets d'exposition protéiforme mêlant pratiques artisanales et numériques.

À travers ses différentes recherches, Julie Stephen Chheng **interroge notre rapport à la nature et à la spiritualité** en confrontant les mécaniques d'interprétations qui se façonnent par les mots et les images. Son travail s'articule autour de la **narration ludique et combinatoire** invitant le spectateur à se situer au sein d'univers tangibles et virtuels.