

FRISSONS

Installation immersive et interactive par Adrien Mondot

Contact diffusion :

Delphine Armand — diffusion@am-cb.net — +33 6 84 18 33 52



Présentation générale

Un frisson, c'est une vibration imperceptible, un micro-événement du corps et de l'espace.

Ce n'est pas un geste, ni un cri : c'est un signal discret du vivant, qui traverse sans grand bruit.

Il peut naître d'un courant d'air, d'un souvenir, d'un regard, d'un accord musical... ou d'un contact à peine effleuré. C'est un signe de présence.

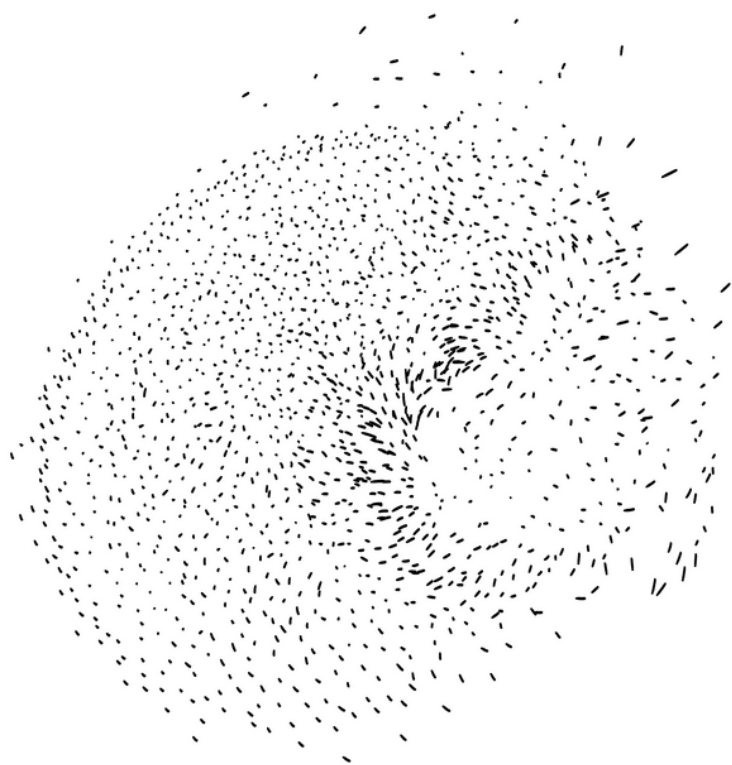
Frissons est une installation interactive, ludique et évolutive, conçue comme une expérience immersive et sensible, à vivre à plusieurs, dans un même espace-temps. Elle déploie au sol une grande projection de particules lumineuses blanches, en perpétuelle métamorphose. Cette matière vivante réagit à la présence du public.

Chaque mouvement, chaque souffle, chaque approche d'un corps enclenche des réponses visuelles et sonores, comme si l'espace lui-même devenait poreux aux émotions.

Les corps qui se rapprochent et s'éloignent les uns des autres accumulent une énergie qui sursaute par instant, provoquant des surgissements lumineux, des éclats, des embrasements, comme autant de baisers cosmique d'une puissance douce, qui illuminent l'espace d'un éclat inattendu, comme un frisson dans la structure du monde. Ces instants suspendus donnent à ressentir la fragile beauté des déséquilibres, l'émergence précaire de l'harmonie dans le chaos.



Intention



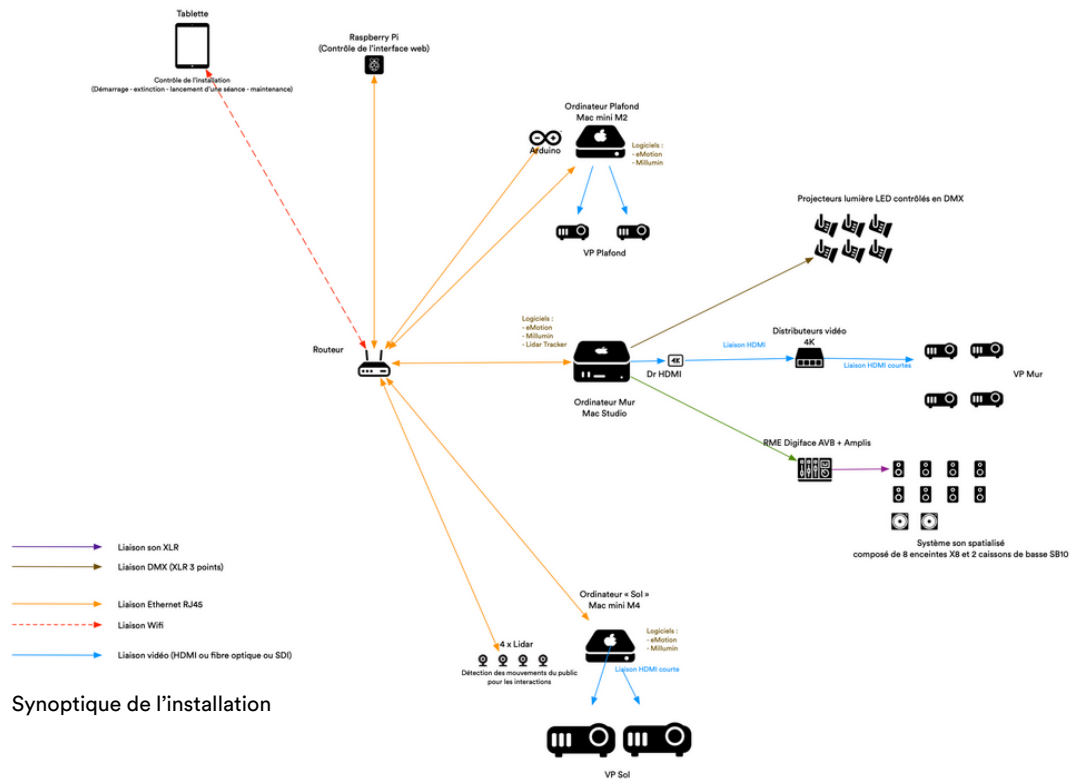
Dans ce travail, j’imagine le frisson comme cette ligne de tension fragile entre le visible et l’invisible, le concret et l’intangible, la sensation et l’émotion. Il devient ici matière : un mouvement infime qui relie, qui trouble, qui fait advenir.

Un frisson dans le code, un frisson dans la lumière, un frisson entre les corps.

Un système de capteurs (un réseau de lidar), capte les points de contacts des spectateurs avec le sol, ces données servent à animer la chorégraphie des particules, en interaction avec le public.

Deux personnes se rassemblent ? Le flux d’énergie entre elles augmente progressivement, jusqu’à leur séparation, essaimant alors sur les murs et jusqu’au plafond. La dramaturgie est une lente évolution des règles physiques et sociales animant les particules sur une trentaine de minutes. Ponctuellement, des inserts naturalistes issus de captations au drone ou en macro, transformant les échelles de temps et d’espace, viennent structurer et rythmer le déroulé. Il n’y a ni début ni fin, mais un perpétuel recommencement. C’est un théâtre de matière vivante dans lequel chacun peut éprouver, par le jeu et la contemplation, sa place dans le grand récit du mouvement. La composition sonore est à l’image du mouvement : c’est un collage qui confine parfois au surréalisme, où les points murmurent avant de soupirer, ils s’agitent joyeusement puis se taisent soudainement pour laisser la place à un chœur d’enfants. C’est un dosage précis entre bruitage - pour rendre concret l’imaginaire - et le souhait d’une musicalité lyrique, dans le sens où c’est l’expression d’un souffle qui cherche à toucher, à traverser, à faire vibrer. Depuis le crin de l’archet qui fait raisonner les cordes en de multiples harmonies, en passant par le silence des posidonies qui ondulent sensuellement à quelques dizaines de mètres du rivage en Méditerranée, je souhaite que le son forme avec le mouvement les deux axes de travail de cette création.

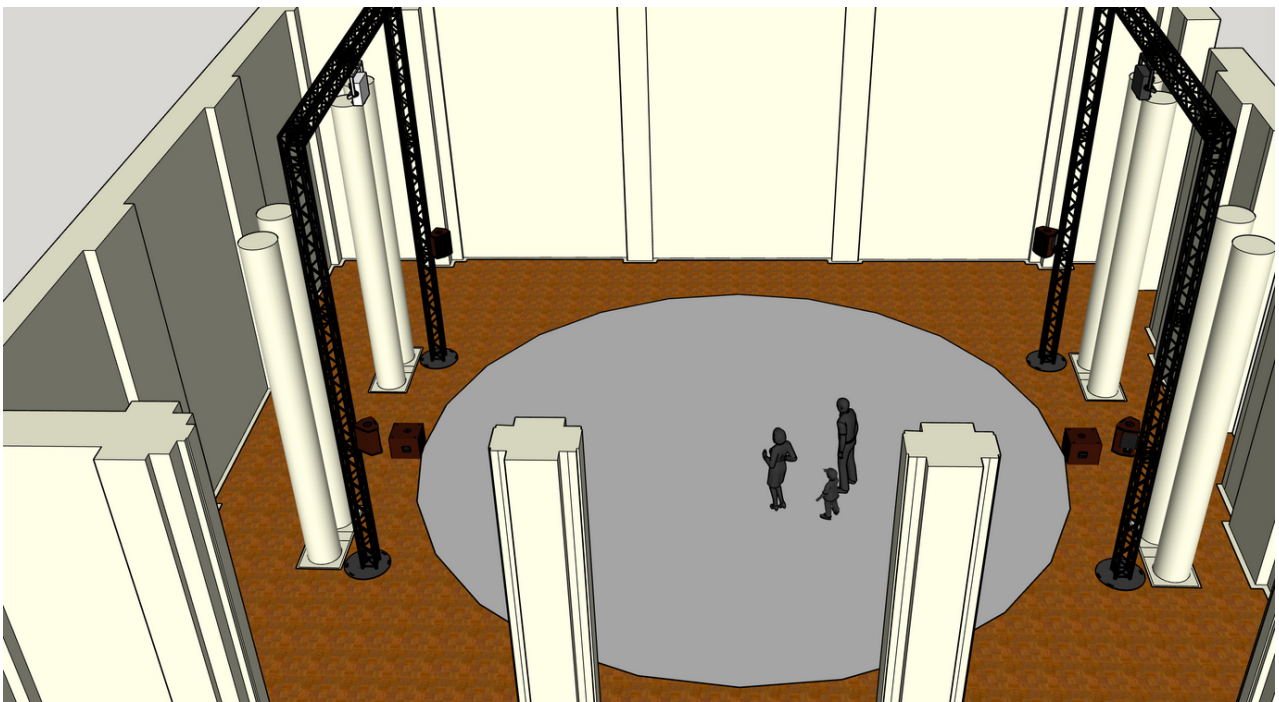
Adrien Mondot

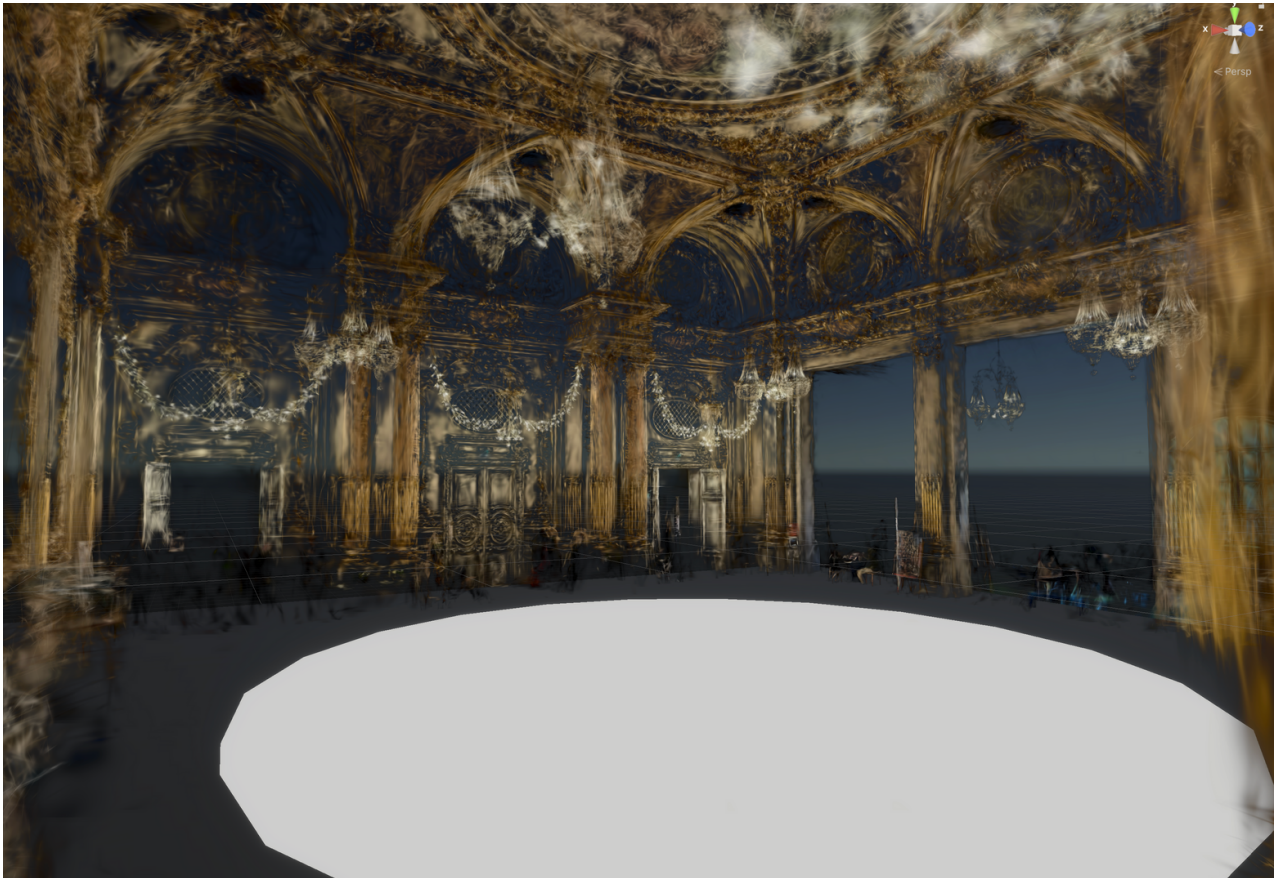


Trois ordinateurs calculent en temps réel les mouvements des particules et génèrent le son. Le souhait est de rendre palpable la lumière : si les particules ne sont composées que de photons, entendre leur bruissement les rend plus réelles. En faisant vibrer l'air, elles quittent l'espace de la lumière pour rejoindre celui de la matière.

Deux vidéoprojecteurs puissants (15000 lumens) projettent au sol, les six autres sont plus petits, et moins puissants (4000 lumens) : quatre pour les murs et deux pour le plafond. Le son est spatialisé par 8 enceintes, 4 au sol et 4 au gril, afin de pouvoir aussi jouer sur une dynamique verticale.

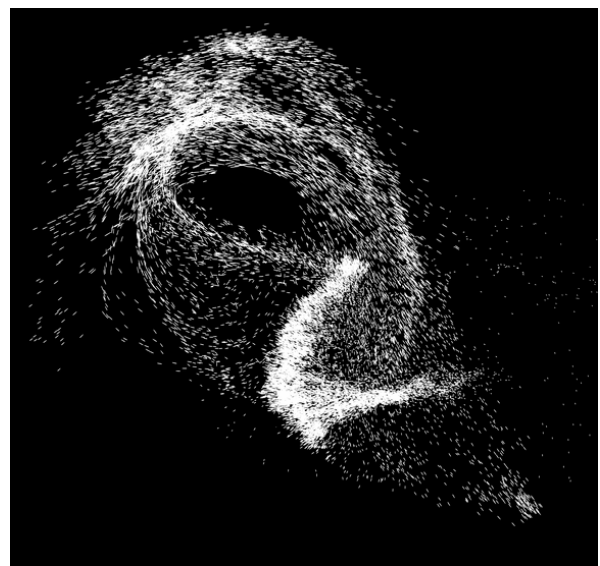
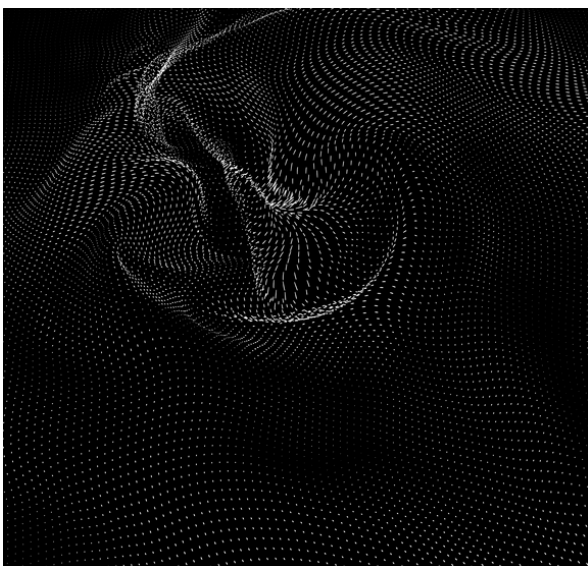
Cette pièce est pensée pour les architectures singulières, assez vastes (entre 250 et 800 m²)





Esquisse de l'implantation de la projection au sol dans l'architecture rendu transparente de la salle de bal du Musée d'Orsay

Présenté pour sa première incarnation dans la grande et majestueuse salle de bal du Musée d'Orsay dans le cadre de l'anniversaire des 40 ans de l'institution et en association avec l'exposition "Renoir et l'amour", l'envie première a été de jouer avec l'architecture singulière du lieu. Dans la grande salle de bal (600 m²), une surface blanche ronde en moquette vient répondre à la coupole. Déchaussés, les spectateurs et spectatrices peuvent entrer dans la danse. L'image est pervasive, puissante dans le sol, elle se fait évanescence et évocatrice sur les murs, jouant des dorures et miroirs, pour à nouveau éclater au plafond.



Étude sur les mouvement de particules, avec différents types de modèles physiques

À propos de mon médium

Depuis l'âge de 6 ans (soit maintenant 40 ans !), j'utilise des ordinateurs. Ils font totalement partie de ma vie, et je m'en sers comme outil de manière instinctive, comme s'ils étaient une extension de moi. Je me suis construit avec, c'est mon mode d'expression intime, au même titre que le jonglage.

Cette dernière décennie, le rapport aux technologies s'est considérablement complexifié. Face à une montée des périls numériques de toutes parts, le technoptimisme et le technosolutionisme ne sont plus de mise. Devant les paradoxes et les ambivalences liés à l'usage des nouvelles technologies, je tente d'appliquer une démarche de sobriété, un usage réduit à son essence ingénieuse et partagée, ainsi que la plus grande souveraineté possible. Ainsi, je construis les architectures logicielles sur mesure, et le logiciel eMotion (que je développe depuis 2006) est au cœur de la fabrication de mes images. C'est une démarche artisanale, que je souhaite empreinte de bidouille et de bricolage, dans la lignée des pionniers du cinématographe.

J'utilise des ordinateurs et des vidéo-projecteurs dans le but de créer des expériences symboliques, pour jouer des modes d'être au monde, générer une attention sensible aux êtres et aux choses. J'utilise des outils numériques pour faire du théâtre, créer des instants vivants partagés par des vivant·es. Je crois que la poésie, la beauté et la métaphore sont des clés puissantes, et c'est avec cette intention que j'utilise ces outils, ayant comme fonction essentielle de créer un trouble, un vertige du réel, une expérience symbolique théâtrale.

Dans ce travail comme dans les précédents, trois axes font partie des essentiels de ma recherche :

- **Émanciper l'image de son statut d'image.**

Cette image au sol peut devenir tour à tour environnement, paysage, personnage, être vivant métaphorique, marionnette sensible. En jouant sur sa construction (cadre, couleur, finesse de mouvement), l'image peut changer radicalement la perception de l'espace de jeu, c'est une actrice à part entière de l'installation.

- **Un modèle physique de mouvement.**

Les mouvements de particules génératives sont conçus avec le logiciel eMotion (développé par Adrien Mondot depuis 2004), qui permet de modéliser le mouvement des objets selon des principes physiques, évoquant l'organicité du monde tangible. Il a la particularité de créer un mouvement organique, naturaliste, d'une grande finesse d'expression.

- **Des images issues de la réalité.**

Elles sont filmées de différentes manières (en haute résolution, en time-lapse, en gros plan, au drone), puis retravaillées (recadrées, ralenties, re-résolues, re-colorées, re-contrastées, etc.) pour leur donner une dimension onirique.



Bio

Adrien Mondot (né en 1979 à Grenoble) est artiste visuel, informaticien et jongleur. Son travail explore le mouvement sous toutes ses formes, à la croisée de l'art numérique, des arts vivants et de l'innovation informatique. Initialement chercheur à l'INRIA Grenoble, il imagine très tôt de nouveaux outils de création graphique affranchis de la réalité physique. En 2004, il fonde la compagnie Adrien M, fusionnant arts numériques, sonores, jonglage et chorégraphie, dans une approche qui brouille les frontières entre illusion, magie et poésie. Lauréat Jeunes Talents Cirque avec *Convergence 1.0* (2004), il poursuit avec *Cinématique* (2010, Grand Prix Danse & Nouvelles Technologies, Bains Numériques), et multiplie les collaborations, notamment avec Stéphanie Aubin, Wajdi Mouawad, ou Pierre Guillois.

De 2011 à 2023, il codirige la compagnie Adrien M & Claire B avec Claire Bardainne, créant spectacles et installations interactives qui ont marqué le paysage des arts visuels et vivants : *XYZT*, *Les paysages abstraits* (2011), *Hakanaï* (2013), *Pixel* (2014, co-création avec Cie Käfig/Mourad Merzouki), *Le Mouvement de l'air* (2015), *Mirages & miracles* (2017), *Acqua Alta* (2019), *Faire corps* (Gaîté Lyrique, 2020), ou encore *Dernière Minute* (2022) et *En amour* (2024, Philharmonie de Paris).

En 2023, à l'issue de la collaboration avec Claire Bardainne, il poursuit une voie solo et recentre sa démarche avec la compagnie Adrien M, désormais implantée à Crest (Drôme). Il crée successivement *Piano piano* (2023) et *Encyclies* (2024), œuvres-manifeste qui explorent de nouveaux rapports entre corps, matière et image dans l'espace, tout en prônant une grande légèreté de production.

Au fil de ses créations, il développe des dispositifs de projection comme des "sculptures vivantes", hybrides de technologie et de poésie, mettant en tension le sensible et l'imaginaire.

Adrien Mondot affirme aujourd'hui un théâtre visuel artisanal, porteur d'une puissante douceur et d'un engagement pour la poésie dans un monde en crise, cherchant à faire naître l'émerveillement, le trouble et la joie du vivant.

Recherches - chemin



recherches autour du lidar, avril 2024

Extraits de pièce précédentes

- **Dernière minute** (co-crédation avec Claire Bardainne) : vimeo.com/amcb/dmn-trailer
- **En amour** (co-crédation avec Claire Bardainne) : vimeo.com/amcb/enamour-teaser

Calendrier

- Septembre - Novembre 2025 : recherche et écriture, Crest, Drôme.
- 6 Décembre 2025 - 4 janvier 2026 : avant-première dans la Chapelle des Pénitents, Gap.
- Février - Avril 2026 : re-travail, Crest, Drôme.
- 12 - 24 Mai 2026 : création au Musée d'Orsay.
- 1er Novembre 2026 - 31 janvier 2027 : Collégiale Saint Martin, Angers.

Équipe et partenaires

cie Adrien M

Création 2026

Équipe

Conception visuelle, direction artistique, lumières **Adrien Mondot**

Développement informatique **Adrien Mondot, Eva Décorps et Loïs Drouglazet**

Régie générale et régie son **Clément Aubry**

Regard complice **Gaëlle Flahault**

Production **cie Adrien M**

coordination générale des projets **Delphine Armand**

Aides

En cours

La compagnie Adrien M & Claire B est conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue par la Ville de Lyon.

English version : am-cb.net/frissons-en

