

portfolio artistique

robin moncho

Paradis Artificiels

Œuvre VR (2024)

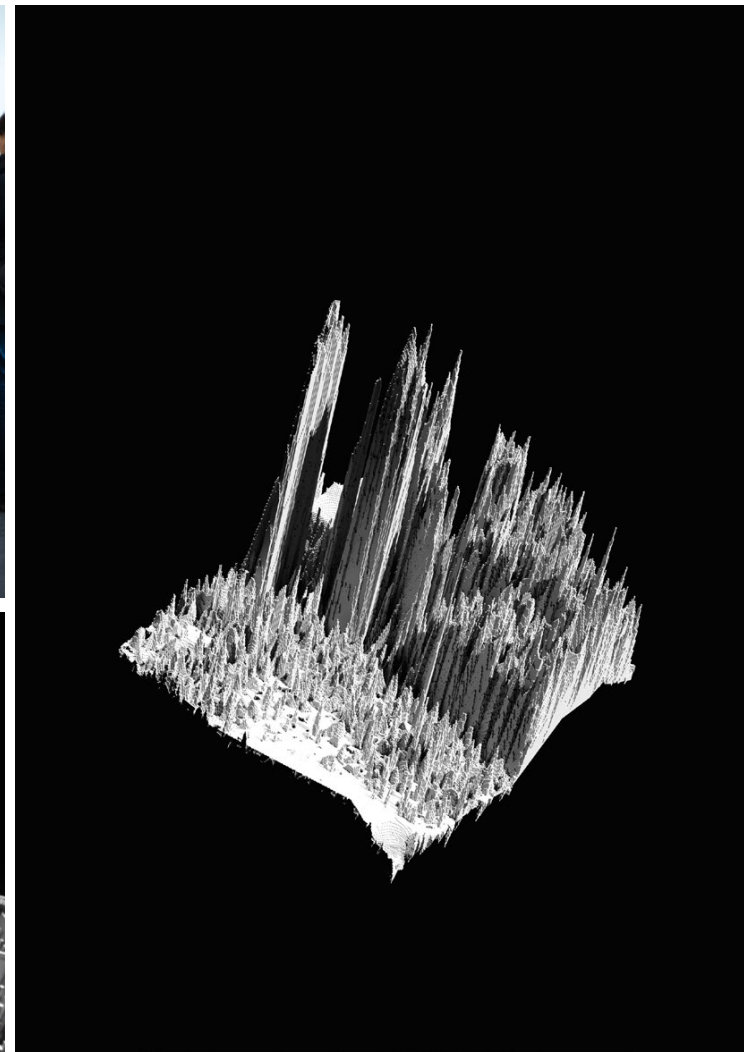
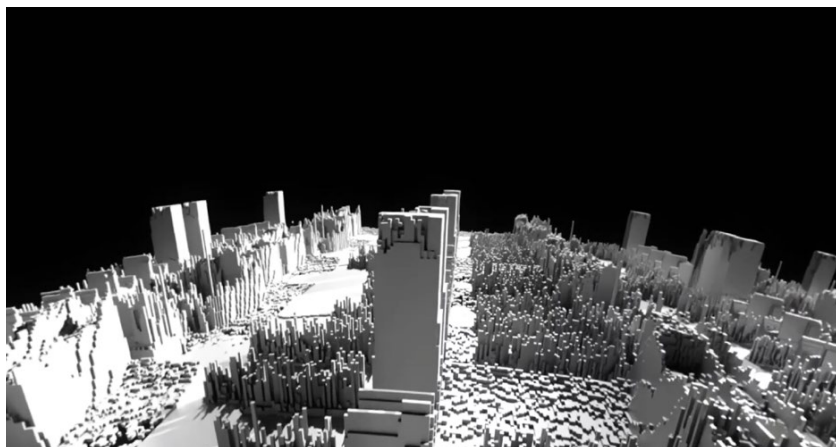
En Avril 2024, l'œuvre Paradis Artificiels a été exposée lors de l'exposition Tech Care au 6b, lieu culturel à Saint-Denis.

L'œuvre propose une réflexion sensible par l'exploration d'un imaginaire, de paysages et d'architectures de nos données mémorielles intimes, qui sont externalisées sur des supports numériques. Quelles formes prennent nos masses d'artefacts mémoriels numérisés ?

La vidéo 360 en réalité virtuelle a été spécifiquement conçue pour l'exposition, comme suite à une vidéo expérimentale réalisée en 2022.

Sur le fauteuil, le spectateur peut tourner et adopter un point de vue différent à chaque expérience. La vidéo d'une minute et 22 secondes se joue en boucle sans interruption, et peut sembler infinie pour le spectateur. C'est ce jeu de regards qui rend l'installation interactive.

Lien des vidéos du projet :
<https://robinmoncho.com/projet-para-dis-artificiels>



Paradis Artificiels

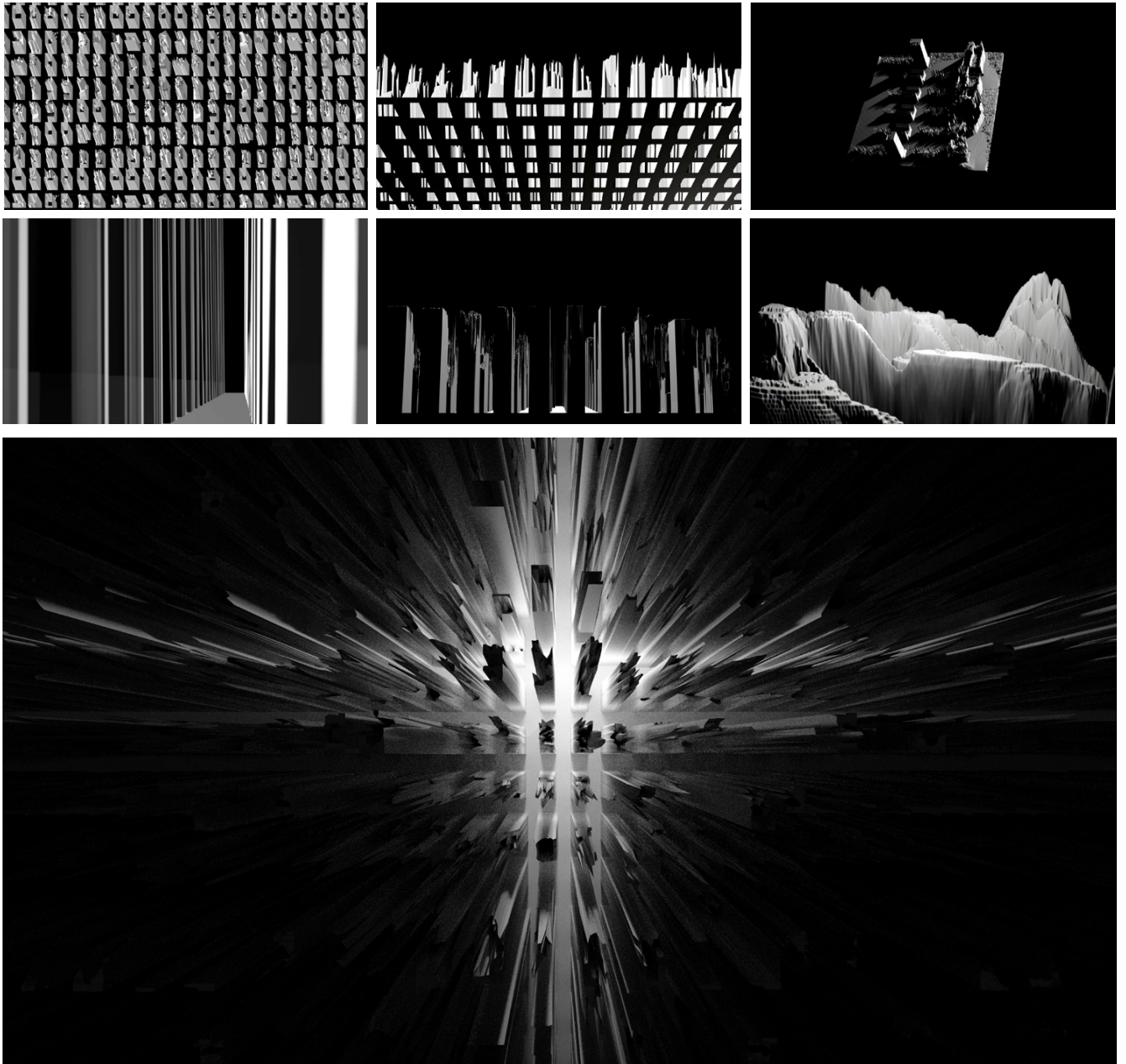
Visuels imprimés / Vidéo
(2022)

Vidéo expérimentale réalisée en 2022.

L'œuvre explore une représentation des dessous de nos interfaces numériques mémoriels, entre figuration et abstraction.

Lien vers la vidéo du projet :

<https://vimeo.com/685867390>



Subliminal

Expérience Web 3D

Œuvre réalisée en 2024.

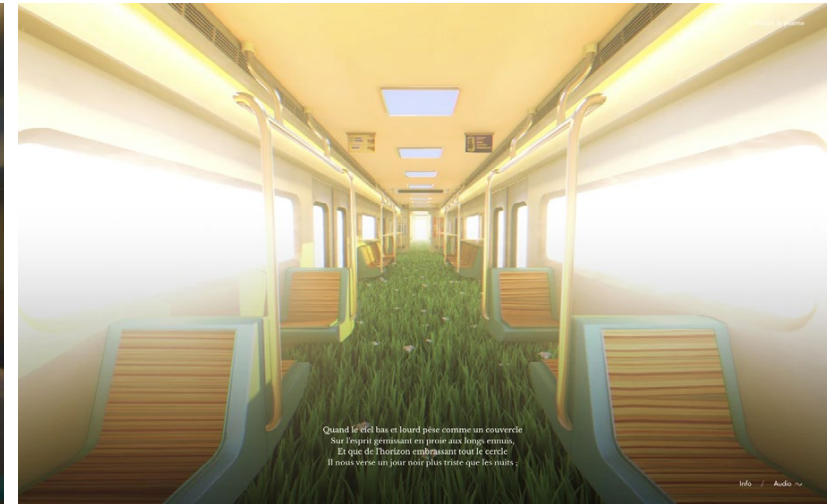
Subliminal est une expérience interactive web, alliant narration et poésie.
Développée en WebGL et conçue en 3D.

Designers : Lucas Gousserey, Tara Moraes, Robin Moncho.
Développement : Pierre Nottin, Antoine Tardivel et Thoma Lecornu.

Réinterprétation contemporaine de la froideur des enfers de *La Divine Comédie* de Dante, inspirée par les liminal spaces.

On incarne une personne prise au piège dans une journée infernale. On peut briser ce cycle en trouvant des indices de poésie, de fragment de beauté ou d'inspiration du quotidien. À chaque étape du parcours, on va rencontrer des poèmes de Baudelaire, le maître du Spleen.

Lien vers la vidéo du projet :
<https://robinmoncho.com/pro-ject-subliminal>



Mémento Numérique

Expérience interactive VR

Œuvre réalisée en 2022.

Cette expérience interactive VR réalisée sur Unity propose une nouvelle façon d'appréhender sa mémoire numérique, ou plus précisément nos souvenirs et nos images externalisées sur des supports numériques. On brise ici les interfaces de galeries traditionnelles (comme iCloud etc.) pour pénétrer dans notre masse d'images-souvenirs accumulées et en faire une réelle expérience sensible. Une architecture tri-dimensionnelle du souvenir se crée alors à partir de nos images.

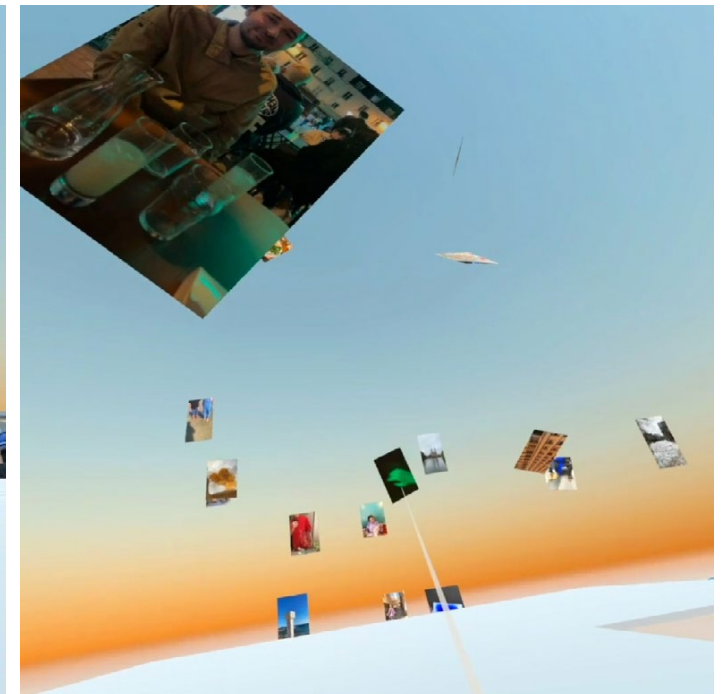
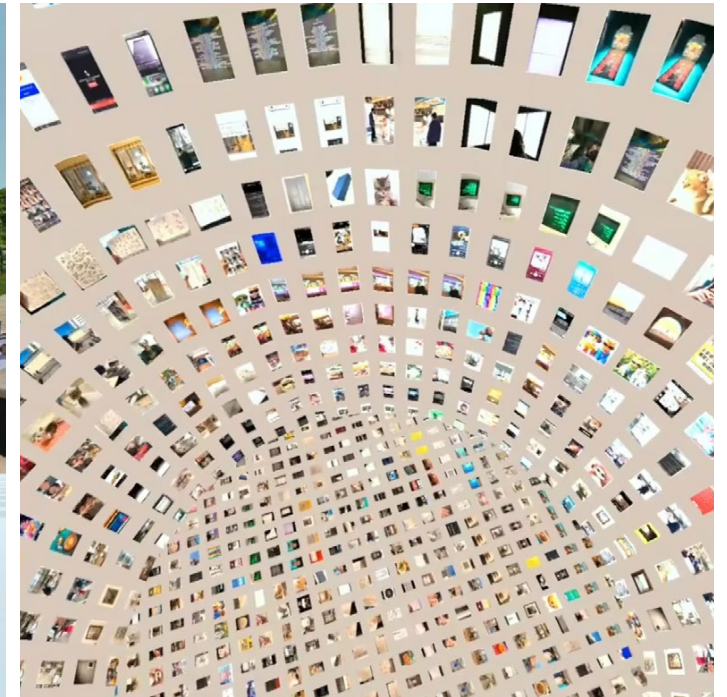
J'ai écrit un mémoire : « Mémento Numérique, devenir subjectif des mémoires externalisées », qui pose les bases théoriques et la genèse de mon projet.

Lien vers la vidéo du projet :

<https://robinmoncho.com/project-memento-numerique>

Lien vers mon mémoire « Mémento Numérique, Devenirs subjectifs des mémoires externalisées »

https://drive.google.com/file/d/1DDQWoc2VkvkxLUj7GZCswz7vq-zauiba1/view?usp=drive_link



Matraking

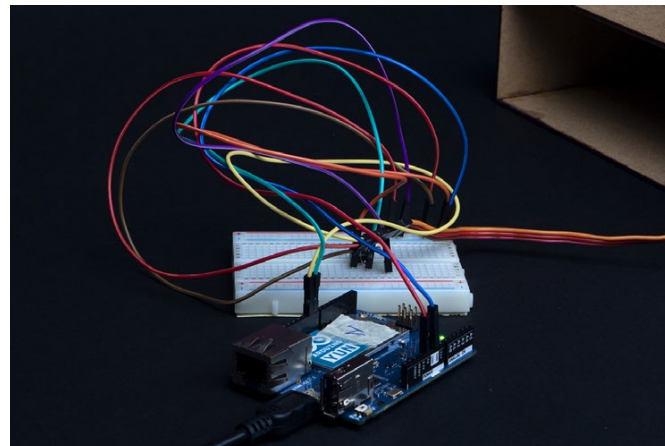
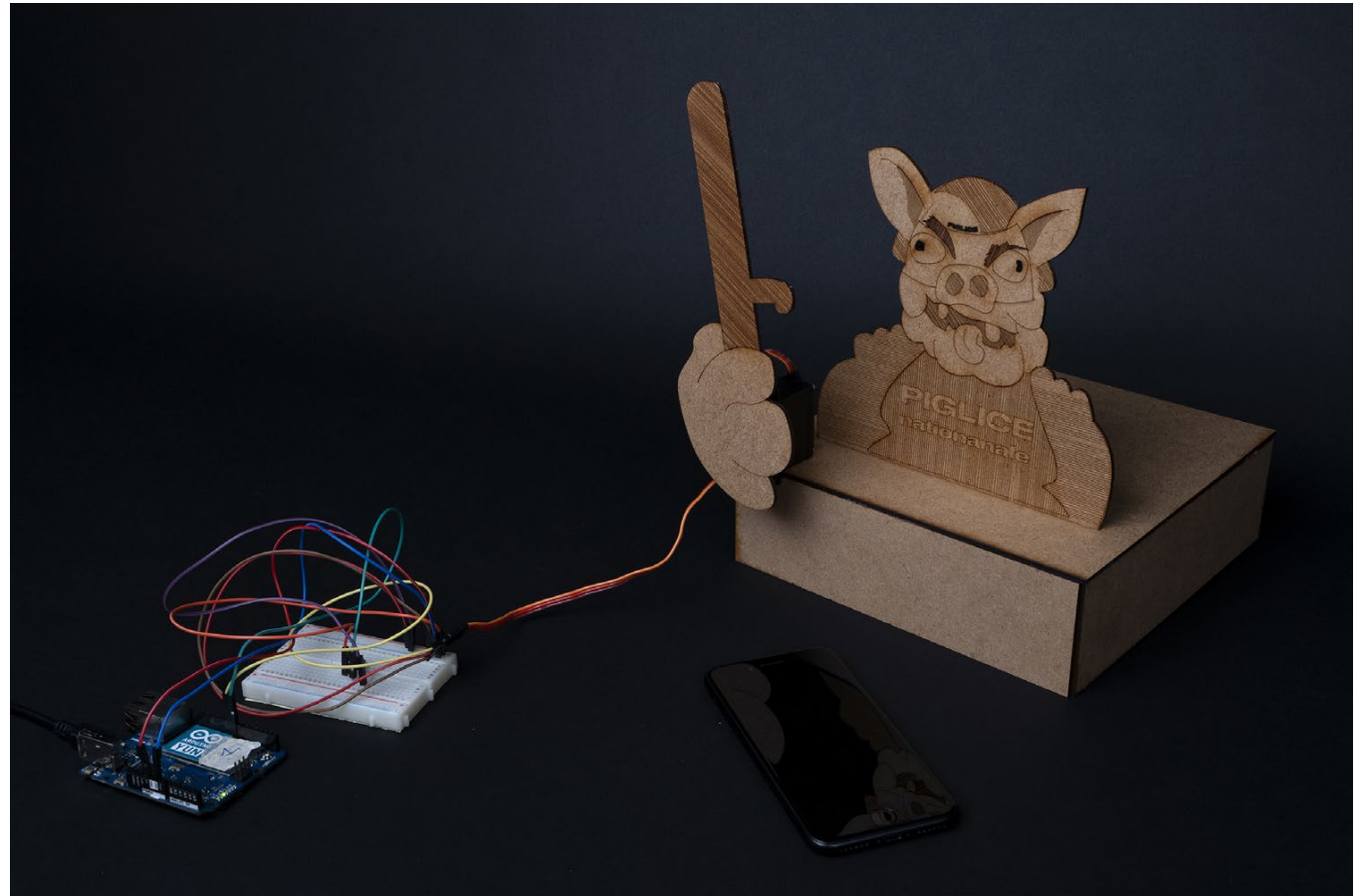
Object connecté

Œuvre réalisée en 2021 avec Zoé Mamo.

Objet connecté qui met en lumière les violences policières. Connecté à twitter, il se déclenche à chaque tweet contenant le #ViolencesPolicières.

L'automatisation de l'objet fait écho au systémisme des violences policières. Elles sont de plus en plus nombreuses envers les minorités ethniques et sociales. L'œuvre tisse un lien entre technique et esthétique dans une approche post-coloniale.

Lien vers le site et la vidéo du projet :
<https://robignol.github.io/matraking/>



Crépuscule

Narration interactive

Œuvre réalisée en 2020.

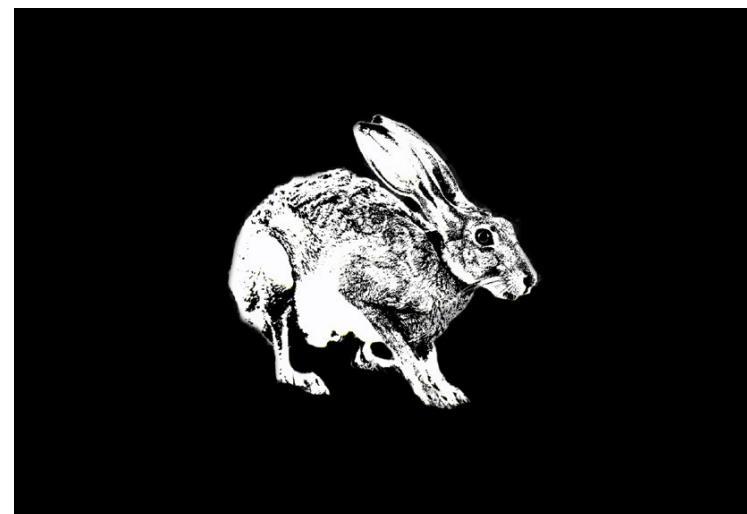
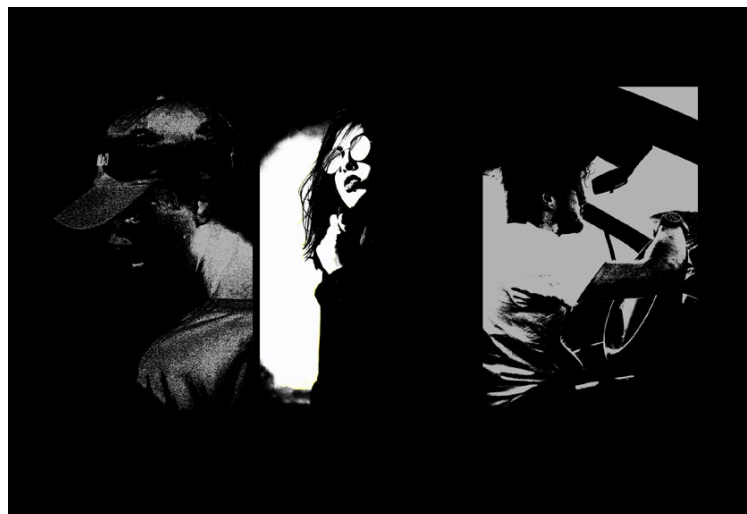
Cette narration interactive à choix multiples est accessible sur le web. Conçue en HTML / CSS et JS.

Inspirée du courant Net Art, avec un vocabulaire graphique limité, j'ai exploré la sensation de conduite nocturne. Par l'immersion on mobilise ainsi l'imaginaire. Le trajet de l'expérience est aussi métaphorique, passant du jour à la nuit, du vivant au vide.

Le mot crépuscule vient du latin *crepusculum*, qui signifie *incertain*, ce qui caractérise notre avenir. Le projet explore les notions de choix, d'imprévu et de destinée.

Lien vers l'expérience web :

<https://robignol.github.io/crepuscule>



Série « Mobilier Urbain »

Photographie argentique, 2024

