

- [Accueil](#)
- [Immersive Lab](#)
- [Rédaction](#)

« [Avatar : Le nouveau bébé de James Cameron!](#)

Une expo de Rob Steenhorst à découvrir!

Categories: [Actualités](#), [Events](#), [Expositions](#), [Lieux](#), [People](#), [Second Life](#), [Technos](#)

Etienne Boyer, 04 décembre 2009, [No comments](#)

Tags: [Avant Garde](#), [peintures](#), [Poser](#), [Rob Steenhorst](#), [Second Life](#), [Vue Infinite](#)



Ce n'est pas parce que je parle moins de Second Life qu'il ne s'y passe plus rien. Au contraire, le monde virtuel de Linden Lab foisonne toujours autant de trouvailles techniques, d'artistes de tout poil qui ont élu domicile dans cet immense terrain de jeu où tout, ou presque, est possible.

C'est en suivant mes flux du matin que je suis tombé sur un récent billet posté par [Fredylajoie Merlin](#) au sujet d'une exposition assez bluffante visible in SL.

J'ai toujours été fasciné par les œuvres graphiques mélangeant de manière très habile le meilleurs des deux réalités : la nôtre, et celle des mondes virtuels. Comme dans toute forme d'art, il y a toujours du très bon et de l'exécrable. Là, avec [le travail du néerlandais Rob Steenhorst](#) (aka Rob Barber in SL), on est évidemment dans la grande qualité. Qualité dans les graphismes, tout d'abord, dont il est à première vue très difficile de déterminer la part du vrai (photomontage, peinture?) et du faux (snapshots très améliorés de Second Life).

Chez [cet artiste](#) (cliquer sur le lien pour découvrir ses œuvres sans passer par la case « univers virtuel », même si c'est beaucoup moins fun), les jeux de lumière et d'effets de mouvement, la gestion de l'espace, le soucis du détail et du rendu 3D ont donné visiblement matière à un très gros travail de création, tout en cohérence.

Monty Belgar est tombée fortuitement sur le bonhomme, très accueillant, qui s'est expliqué avec joie.



Et là, surprise...

« *En réalité, rien n'est fait sur Second Life, ni même dans la réalité* », explique Rob Barber à Montparnasse Belgar. « *Je travaille sur le logiciel [Poser](#), qui permet de modéliser des personnages humains et animaux en trois dimensions, qui peuvent*

être modifiés comme on le souhaite. Quant aux décors, ils sont fait avec [Vue Infinite](#) (édité par E-on Software), un autre logiciel. Cette technique permet de travailler sur les détails et la précisions. Cela n'aurait pas été possible sue SL, car il y a trop de données qui doivent être transportées depuis les serveurs de Linden jusque dans mon ordinateur. »

Figuratif et métaphorique

Mais l'œuvre de Rob Steenhorst a aussi un sens, qu'évidemment chacun peut interpréter à sa façon. « Tous mes travaux montrent des scènes où les gens sont mis en relation entre eux, avec des animaux ou le paysage. L'émotion y transpire, et il y a plusieurs niveaux de lecture, plusieurs messages à découvrir. Par exemple, sur cette toile, c'est la Liberté de ces hommes et femmes qui jouent dans l'eau, dans une totale insouciance. Les poteaux électriques dans le fond, et le silence presque palpable, donnent à l'ensemble une connotation post-apocalyptique. On peut ressentir un regain d'envie de vivre. C'est un tableau très optimiste. » Et un message clairement écologiste.



« Plus loin, cette scène musicale est très spéciale aussi. Chacun d'entre nous a dû déjà en vivre une comme celle là. La guitariste, je l'ai faite en pensant à [Jaynine Scarborough](#), une chanteuse de Berlin que j'ai découverte dans *Second Life*, et rencontrée dans la vraie vie aussi. J'ai assisté à l'un de ses concerts qui m'a véritablement transporté. J'ai pris des photos, et j'ai immortalisé la scène en 3D! Le violoncelliste m'a donné un peu de mal, alors je lui ai donné cette expression triomphante et euphorique, celle qu'il aurait eue après un solo compliqué mais réussi! »

Il y a cependant quelques énigmes, que l'artiste a bien voulu lever : « Ah, cette scène là, c'est des retrouvailles entre deux hommes. Cela peut être un père et son fils, deux frères, où deux amis qui se revoient après un long moment. J'ai voulu retranscrire une émotion masculine, protégée dans un cercle de lumières. » Et pour cette revisite du mythe d'Adam et Eve, il explique : » C'est un conflit interne. Vois-le comme ça : un couple part en vacances et se retrouve seul dans le cadre charmant de la nature avec ses animaux de compagnie (des singes). Leur sentiment d'amour l'un pour l'autre renaît dans cette ambiance sereine, mais qu'ils ne peuvent pas consommer, car les animaux les accaparent«. Une métaphore sur la place du couple au sein de la famille, en quelque sorte.



Dans une autre salle, le regard de Monty Belgar reste fixe devant une pièce très particulière, riche en lumières et mouvements, mais dans un décor épuré et gris. « C'est encore une métaphore, sur le monde du travail, cette fois-ci. Je me suis basé par rapport à mon expérience personnelle. Je voulais représenter la supériorité, l'homme Alpha et les suiveurs. Le décor minimaliste symbolise la concentration presque monacale : rien ne doit disperser leur attention de leur

tâche. Ils sont en quelque sorte esclaves de leur humanité. » Monty avait une autre interprétation : « la vaine activité humaine vue à travers le prisme de l'absolu », mais comme il le dit lui même : « Dans les grandes lignes, c'est la même chose » .

Bref, si je devais résumer simplement le fond de ma pensée, je dirais juste : « c'est vachement bien fait ! » Allez voir son exposition permanente sur la SIM « Avant Garde » par vous même, ça vaut le coup de perdre quelques instants pour aller admirer le travail et la technique 😊

Rob Steenhorst n'expose pas que dans le virtuel. Son travail sera visible aux studios Pulchri à la Hague à partir du 13 mars 2010.

Share

[Twitter n'est pas jouer... ou comment s'improviser journaliste sur Twitter peut piquer..](#) »

Catégories

- [Actualités](#)
- [Facebook](#)
- [Google](#)
- [People](#)
- [Second Life](#)
 - [Events](#)
 - [Concerts](#)
 - [Expositions](#)
 - [Littérature](#)
 - [Musique](#)
 - [Lieux](#)
 - [RP sims](#)
- [Technos](#)
- [Twitter](#)

Communauté



Bienvenue sur Territoire digital!

[Etienne Boyer](#)

[Edit profile](#)

[Logout](#)

Invitez vos amis !

DERNIER VISITEURS



[voir plus...](#)

Sur un nuage

[Aire Arcachon](#) [Artean](#) [Baudelaire Kalinakov](#) [bibliothèque francophone](#) [Bobby Ritt](#) [Bonne et heureuse année!](#) [bots](#) [Builder](#) [concours](#) [Coulaut Menges](#) [Cours de build](#) [Crédit Agricole](#) [E-commerce](#) [E-learning](#) [education](#) [exposition](#) [Expositions](#) [Frao Ra](#) [Google](#) [hugobiwan zolnir](#) [Jeux de rôles](#) [Linden Lab](#) [MadPea Productions](#) [Mallory Destiny](#) [Mariaka Nishi](#) [Naastik Rau](#)

[Natura peintures](#) [Photographie](#) [Rafale Kamachi](#) [RIL Shopping](#) [RP sims](#) [Sacremeustache Beerbaum](#) [Sail Away](#) [Second](#)

[Life](#) [secondlife](#) [Stonfield Inworld](#) [Taikogo Akina](#) [Territoire Digital](#) [texturing](#) [Tournicoton](#) [Tournicoton Art Gallery](#)
[Twitter](#) [Willow Ahn](#)

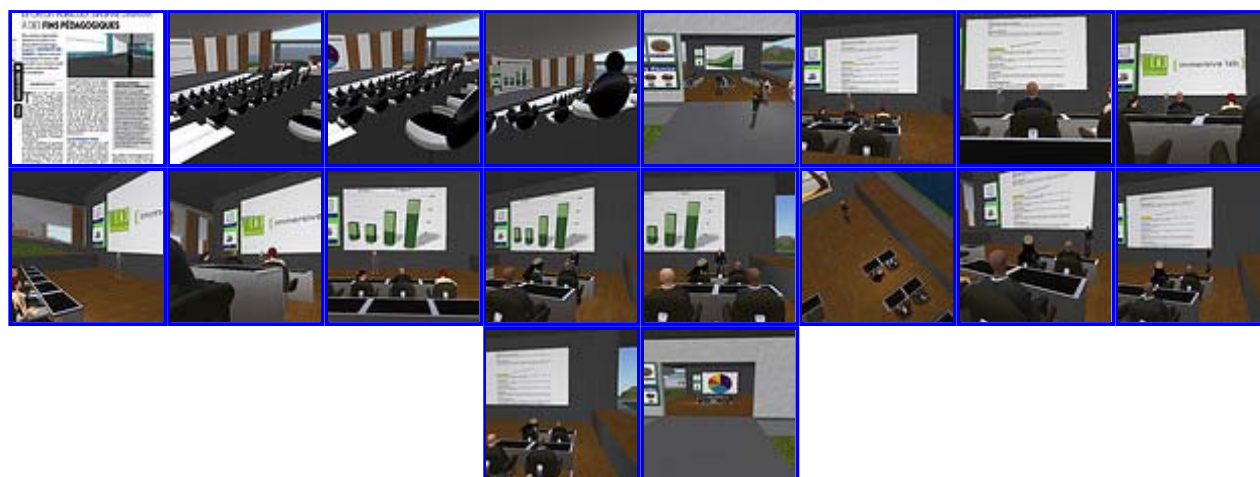
Commentaires récents

- [LUDIVINE](#) dans [Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier](#)
- [Timothe POIZAT](#) dans [Un architecte d'intérieur sur RIL Shopping!](#)
- [abela](#) dans [Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier](#)
- Wendy dans [Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier](#)
- cynthia dans [Chirurgien esthétique sur Second Life!](#)

Articles récents

- [Kamachinima Production recrute !](#)
- [Nouveau client pour Second Life et nouvelle offre Premium](#)
- [Radio France a fait son entrée sur Facebook !](#)
- [Informer et s'informer sur la situation en Haïti](#)
- [Google entame un bras de fer avec Pékin!](#)

•• Cartes postales



Archives

Choisir un mois





Commentaires

Laisser un commentaire:

Hello [Etienne Boyer](#). [Logout](#) »

Poster le commentaire



Publier ce commentaire sur Facebook

Copyright © 2010 [Immersive Lab](#)

Propulsé par [WordPress](#)

[Référencement Internet à Pau](#)

[Mentions Légales](#)

Rechercher

Entrer votre recherche et appuyer sur Entrer.

Immersive Lab

- [Internet et médias sociaux](#)
- [Mondes virtuels](#)
- [E-marketing](#)
- [Solutions E-commerce](#)
- [Solutions E-learning](#)

Statistiques

- 113 Articles.
- 176 Commentaires.
- 15 Catégories.
- 518 Étiquettes.