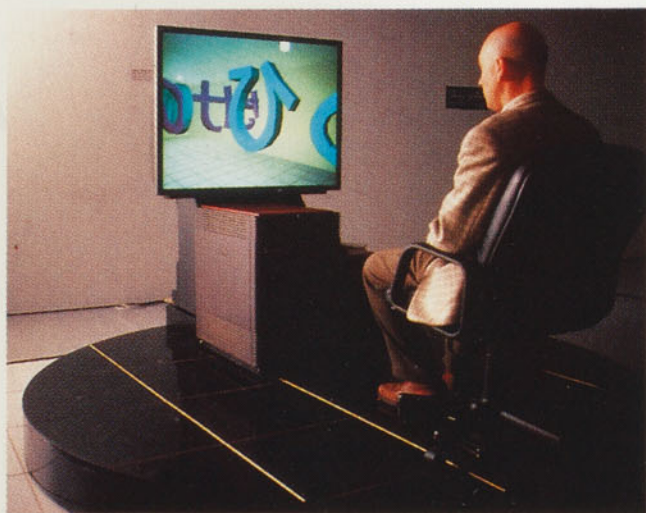
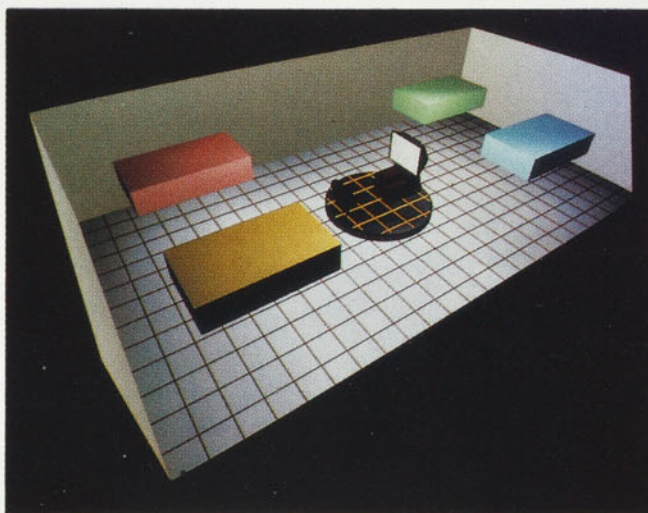


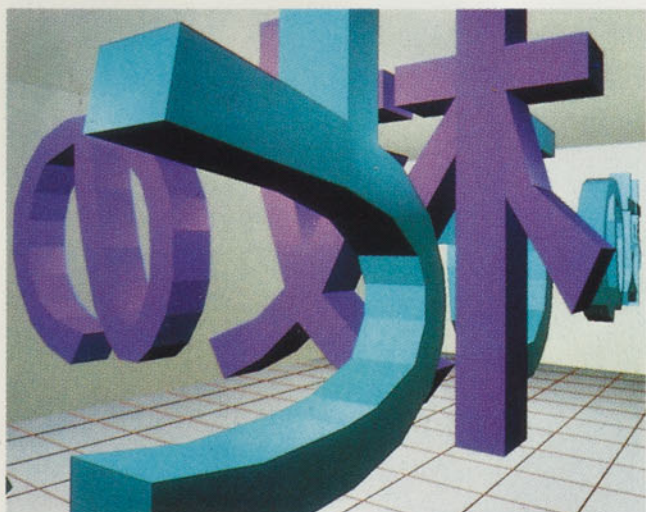
Le musée virtuel



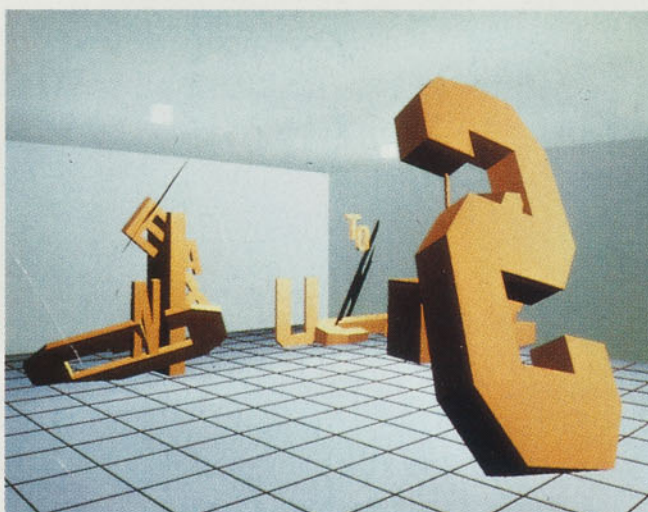
LA PLATE-FORME, RONDE ET MOBILE, SUR LAQUELLE SONT PLACÉS L'ÉCRAN VIDÉO ET LE SIÈGE SUR LEQUEL S'ASSIED LE SPECTATEUR



LA CONCEPTION DES SALLES DU MUSÉE VIRTUEL REPRODUIT L'ARCHITECTURE DE LA SALLE OU SE TROUVENT L'INSTALLATION ET LE SPECTATEUR



LE MUSÉE D'ARCHITECTURE



LE MUSÉE DE SCULPTURE



LE MUSÉE DE PEINTURE

identique de l'œil du spectateur dans l'espace du musée présenté sur l'écran vidéo. En faisant pivoter son siège, le spectateur entraîne une rotation identique de cet espace d'image virtuel ainsi qu'une rotation synchrone de la plate-forme proprement dite, de telle sorte qu'il tourne lui-même simultanément dans l'environnement virtuel et réel.

La conception des salles virtuelles du musée reproduit l'architecture de la vraie salle où se trouvent l'installation et le spectateur ; la plate-forme supportant l'ordinateur et le siège sont également représentés dans l'espace virtuel. *Le musée virtuel* produit donc un discours croisé entre l'espace simulé du musée et l'espace réel où l'installation a été placée.

L'architecture du *Musée virtuel* consiste en une grande salle comportant quatre salles plus petites qui flottent dans les angles. Le spectateur peut entrer dans ces salles et en ressortir en passant simplement à travers leurs murs. Chaque salle renferme un arrangement précis de formes textuelles : les «expositions» qui peuvent être vues dans ce musée.

Cette œuvre a été présentée à la Foire de l'art de Francfort de 1991 (sous les auspices de l'Institut für Neue Medien de cette ville). Elle ira ensuite à la Villette, à Paris en octobre 1991, où l'installation exprimera pleinement la contiguïté intentionnelle de l'espace réel et de l'espace virtuel. Gideon May (pour le software) et Huib Nelisen (pour la technique) ont apporté une contribution importante à cette œuvre. Le matériel automatisé est un Silicon Graphics GTX, qui permet la simulation interactive en temps réel de l'imagerie dans l'espace.

J.S.

Traduit par
Marie-France de Paloméra

Le monde se muséifie de plus en plus. Cette tendance à la conservation prématurée peut être égayée par la construction d'un musée virtuel aussi provisoire que la culture qu'il incarne.

LE MUSÉE VIRTUEL est un musée en 3D généré par ordinateur qui renferme une pléiade immatérielle de salles et d'expositions. Techniquement, il consiste en une plate-forme ronde, mobile, sur laquelle est placé un grand écran vidéo, du matériel informatique et un siège sur lequel s'assied le spectateur. Depuis son siège, celui-ci dirige son déplacement dans *Le musée virtuel*. Le mouvement vers l'avant ou vers l'arrière du siège se traduit par un mouvement