

The Virtual Museum

Jeffrey Shaw

Das "Virtuelle Museum" ist ein dreidimensionales, computergeneriertes Museum, welches sich aus einer immateriellen Anordnung von Räumen und Ausstellungsgegenständen konstituiert. Seine Apparatur besteht aus einer runden, drehbaren Plattform, auf der sich ein großer Videoprojektionsmonitor, ein Computer und ein Sessel, auf dem der Zuschauer sitzen kann, befinden. Von diesem Sessel aus steuert der/die Zuschauer/in interaktiv seine/ihre Bewegungen durch das "Virtuelle Museum".

Die Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Stuhls führt zur Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Besuchers im auf dem Bildschirm dargestellten Museumsraum. Das Drehen des Sessels verursacht eine Rotation dieses virtuellen Bildraums, und auch eine synchrone, physische Rotation der Plattform. Der Besucher bewegt sich (und wird bewegt) simultan sowohl in der virtuellen wie auch in der realen Umwelt.

Die Architektur des "Virtuellen Museums" besteht aus fünf Räumen, die alle die Architektur des realen Raums, in dem sich die Installation befindet (in diesem Fall das Landesmuseum Linz), reproduzieren, was also eine Vereinigung der realen und virtuellen Räume bedeutet.

Der erste Raum zeigt eine Darstellung der Installation selbst mit ihrer Plattform, dem Computer, Videomonitor und Sessel. Bewegt sich der Besucher durch das "Virtuelle Museum", so verläßt er tatsächlich den Sessel und transportiert sein körperloses Sehen frei durch die Ausstellungsräume.

Die anderen vier Räume werden nacheinander durch immaterielle Wände betreten. Aufgrund der Verwendung von alphabetischen und textlichen Formen, verfügt jeder Raum über seinen spezifischen virtuellen Inhalt. Die Arrangements in den ersten drei Räumen beziehen sich auf bestehende Genres — auf Malerei, Bildhauerei und Kino. Der vierte Raum zeigt die Eigentümlichkeit einer zur Gänze vom Computer erzeugten Umwelt — drei sich bewegende Zeichen ('A', '2', 'Z') aus Lichtquellen in den drei Grundfarben geben dem Raum seine physische Identität.

Wir sind von einer zunehmend musealen Welt umgeben. Diese Tendenz zur verfrühten Konservierung kann durch eine virtuelle Museumsarchitektur, die so provisorisch ist wie die Kultur die sie umgibt, abgeschwächt werden. Das "Virtuelle Museum" skizziert einige Modalitäten eines interaktiven und virtuellen Raums. Es lokalisiert den virtuellen Raum in einer nahen Beziehung zum realen Raum und etabliert in dieser spezifischen Zone, die zwischen dem Realen und dem Virtuellen existiert — l'infra-mince — einen Diskurs.

Application software: Gideon May

Platform engineering: Huib Nelissen

Computer system: Silicon Graphics 4D/310VGX

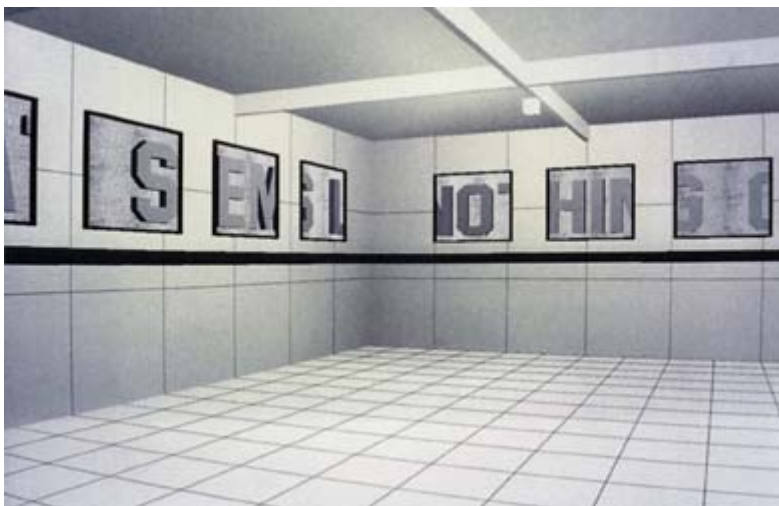
Produziert für die Ars Electronica in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe



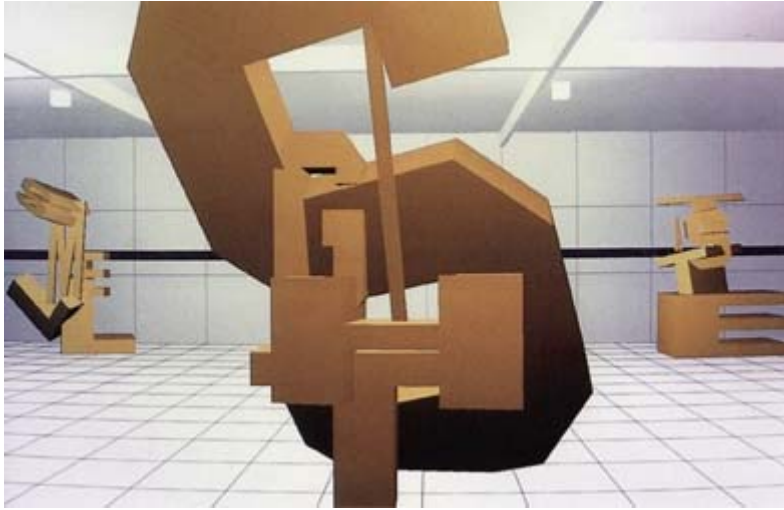
Jeffrey Shaw: The Virtual Museum — Installation at Art Frankfurt 1991



Jeffrey Shaw: The Virtual Museum — Room 1



Jeffrey Shaw: The Virtual Museum — Room 2



Jeffrey Shaw: The Virtual Museum — Room 3



Jeffrey Shaw: The Virtual Museum — Room 4



Jeffrey Shaw: The Virtual Museum — Room 5