

Musées virtuels & réalités muséales

Suzanne Beer

L'apparition des musées virtuels date de l'avènement de l'ordinateur individuel et de la démocratisation du web. Sites de musées institués ou d'amateurs, visites virtuelles de musées réels ou d'œuvres, en 2D, en 3D, en réalité virtuelle, augmentée ou mixte, pages sur les réseaux sociaux, toutes ces nouvelles figures de musées relèvent-elles bien de la catégorie muséale ?

Les musées virtuels sont-ils des musées réels comme le sont les musées tangibles ou n'en sont-ils que des compléments sans identité, des substituts doués d'une illusion de présence, dont la visite tient du leurre technologique et promotionnel ? Ou le medium virtuel fait-il émerger des formes de réalités actualisant le champ muséal vers d'autres possibilités de documenter le réel ?

Ce volume fait un tour d'horizon du phénomène dans toute sa variété esthétique, médiologique et muséologique, comparant les idées et réalisations des musées virtuels aux principes de réalités des musées.

Suzanne Beer est agrégée de philosophie et docteur en esthétique, science et technologie des arts. Elle a écrit une thèse doctorale sur les musées virtuels et créé des prototypes. Elle poursuit l'étude de ce domaine dans de nombreuses publications.

Collection Eidos **RETiNA** International
Recherches Esthétiques & Théoriques sur les Images & Imaginaires Nouveaux & Anciens

En couverture : Suzanne Beer, *Musée virtuel des musiciens sous le 3^e Reich*, 2011. Captures d'écran.

ISBN : 978-2-343-19735-7

15 €



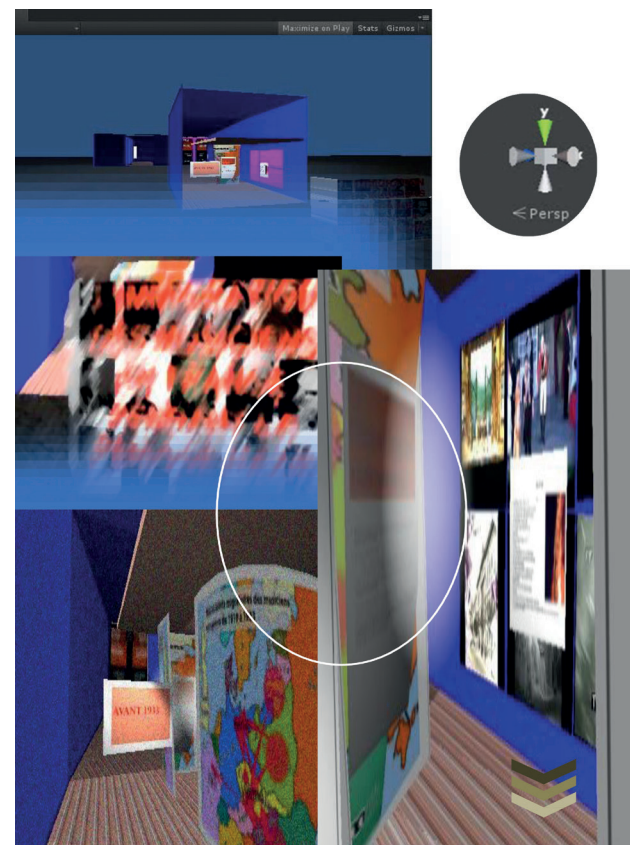
Musées virtuels & réalités muséales



Collection Eidos
Série ART

Suzanne Beer

Musées virtuels & réalités muséales



Préface de Marie-Hélène Tramus

L'Harmattan