

# LE NOOMUSEUM

## Un projet de Yann Minh

<http://www.noomuseum.net>

### Bourse Pierre Schaeffer pour la création et l'expérimentation

Scam, commission d'art numérique, bourses Pierre Schaeffer - 5, avenue Vélasquez – 75008 Paris, à l'attention de Jean-Pierre Mast

Projet en collaboration sous forme d'atelier avec les étudiants chercheurs du programme ENER de l'ENSAD (<http://ener.ensad.fr>),

contacts ENSAD : **Pierre Hénon** , **Francois Garnier**

"...le monde visible n'est plus une réalité, l'autre n'est plus un rêve..."

"...the visible world is no longer a reality, and the unseen world no longer a dream".

Arthur Symons (1899-1919 ) The Symbolist Movement in Literature .



Yann Minh : 06 -xx xx xx [yannminh@noomuseum.net](mailto:yannminh@noomuseum.net)

**Note d'intention.**

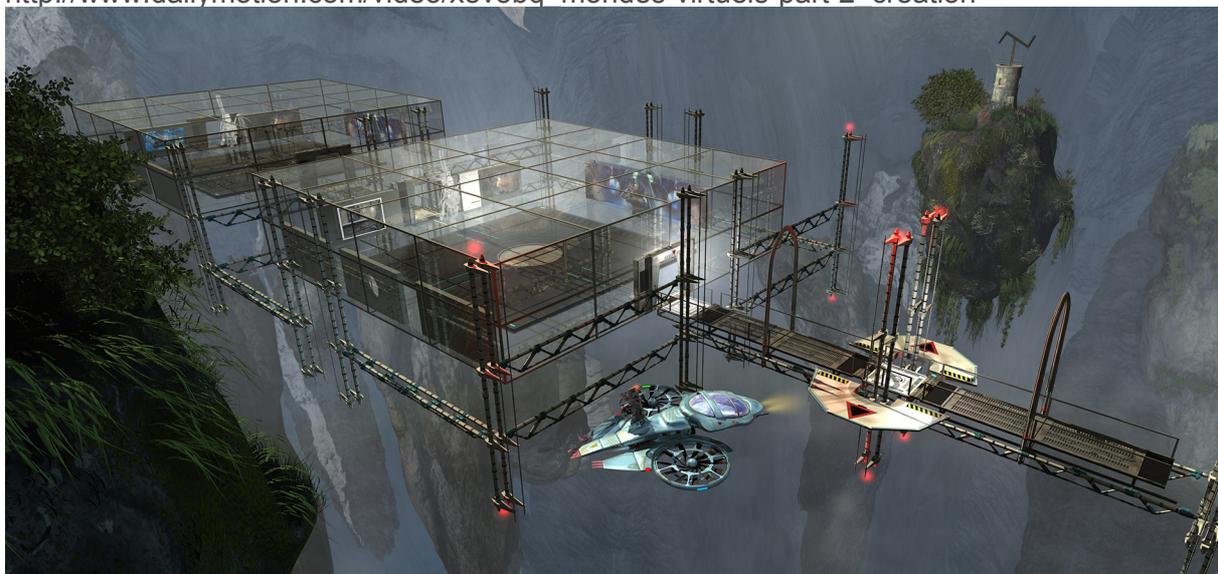
Musée virtuel immersif et interactif en 3D et en réseau, consacré à la préhistoire de la cyberculture.

Le projet de noomuséum est né en 2004 à la suite de plusieurs travaux documentaires télévisuels, vidéo et muséographiques que j'ai réalisés dans les années 90, pour la Cité des Sciences, La Cinquième, Le CNAM, et qui m'ont permis d'accumuler un fond documentaire important me servant de support pour la construction du NooMuseum.

Ce musée "décomposé" que je complexifie chaque année, est une suite d'espaces appelés "noodioramas" connectés entre eux par des passerelles, des couloirs, des téléporteurs, des liens hypermedias et hypertextes, qui entraînent le visiteur par son avatar, ou vision subjective, à la fois dans un voyage historique, mais aussi dans un voyage dans le cyberespace.

La visite du musée peut se faire à travers différents points d'accès. Soit sous forme de conférence dans une salle dédiée équipée de vidéo projecteur, soit sous forme d'espace immersif tridimensionnel, du type "The Cave", soit à partir tout simplement d'un micro ordinateur connecté sur internet.

[http://www.dailymotion.com/video/x8v5bq\\_mondes-virtuels-part-2\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/x8v5bq_mondes-virtuels-part-2_creation)



Les nouvelles versions du Noomuséum seront développées pour être accessibles via le monde persistant de Second Life, mais aussi sur d'autres types de mondes persistants comme ceux développés sur Real Xtend, et aussi dans des espaces virtuels non persistants, comme les FPS du type Unity, ou Unreal Tournament.

Inspiré des principes d'enrichissement collectif du type WEB 2.0, Les "noodioramas" seront des créations graphiques et 3D originales, réalisées par Yann Minh, et par différents collaborateurs "les noomuséographes" qui enrichiront le projet par leurs interventions au fil du temps. (Une première collaboration sous forme d'atelier étant prévu avec les étudiants chercheurs du programme ENER (<http://ener.ensad.fr>)).

Chaque noomuseographe prendra en charge un espace virtuel de son choix à modéliser de façon originale, sous la forme d'un "diorama" 3D visitable en ligne dans un monde persistant, et illustrant un moment clef de la préhistoire de la cyberculture dont la liste non exhaustive est jointe à ce dossier.

## Le NooDiorama des Ménines

Un des meilleur exemple de NooDiorama est celui autour du tableau de Velasquez, Les Menines.

En 2004 j'ai décomposé le tableau en 3D dans la version Unreal Tournament 2004 du Noomuseum. Il est visible actuellement dans la version Second Life du NooMuseum, Ici : <http://slurl.com/secondlife/Cimarac/244/83/23>

Ce tableau de Velasquez est pour moi, emblématique de la préhistoire de la cyberculture. En effet, le fameux jeu de mise en abîme du miroir au fond de la salle, permet aux spectateurs qui se tiennent devant ce tableau "réaliste", de devenir l'espace d'un instant, le roi et la reine d'Espagne. C'est après les "Époux Arnolfini de Van Eyck", un tableau dont nous sommes les héros. Une oeuvre qui illustre ce tropisme que je crois fondamental chez l'homme de créer des univers virtuels réalistes. Les ménines de Velasquez, est un tableau précurseur des holodecks fantasmés de la série Star Trek, dans lesquels souhaiterions pouvoir nous immerger totalement sans plus distinguer le réel de l'imaginaire et qui sont les métaphores "actives" de nos capacités cognitives spéculatives.

Bien sur Daniel Arasse, l'historien d'art nous a mis en garde contre de tels anachronismes . Il est certain que Velasquez n'a jamais de son vivant anticipé les jeux vidéo et les mondes persistants. Cependant je suis convaincu qu'un tropisme "immersif" similaire à celui qui nous anime lorsque nous fabriquons nos "noocosmogonies" l'a habité, comme nombre de grands peintres de la renaissance.



Demo video : <http://www.noomuseum.net/noomuseum/Noomeninas.m4v>

<http://www.noomuseum.net/noomuseum/Noomuseum-Menines.html>

<http://www.noomuseum.net/noomuseum/Velasquez-0100.html>

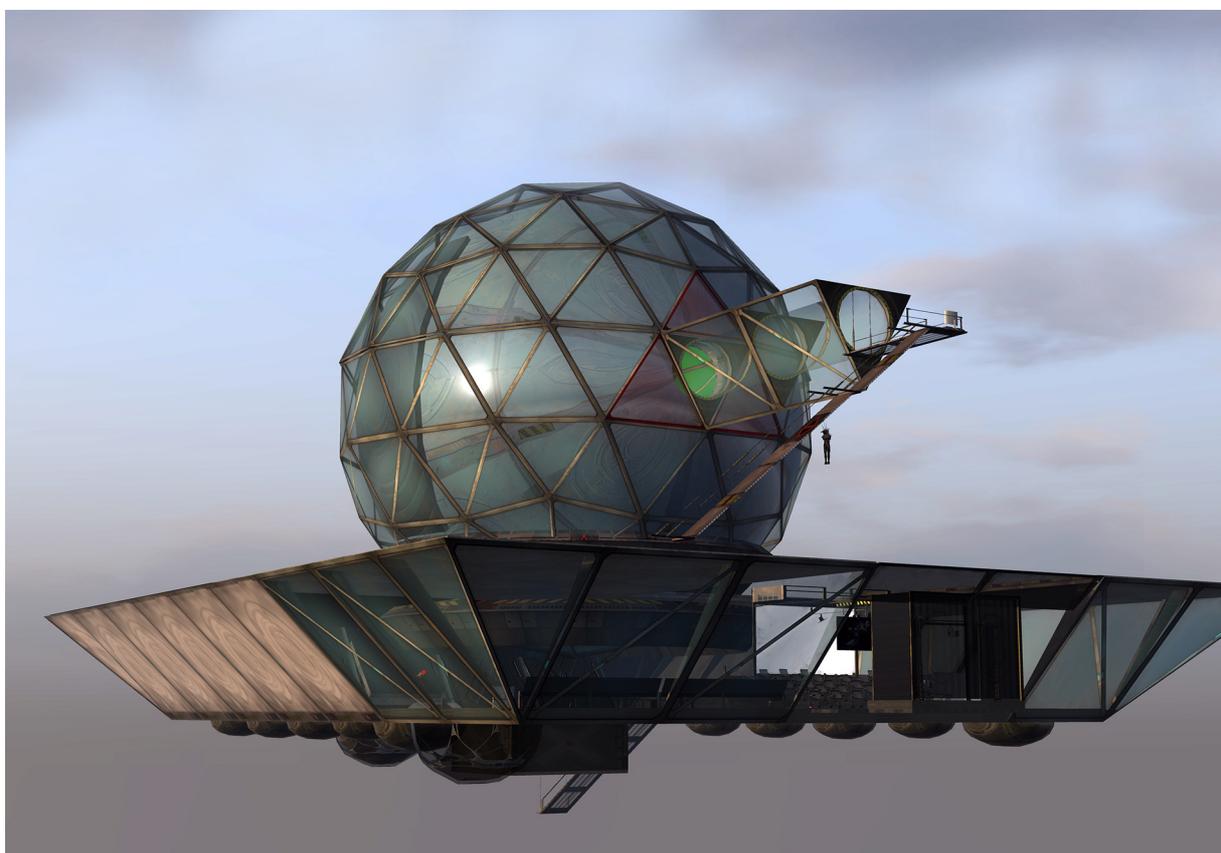
<http://www.noomuseum.net/noomuseum/mov/MirrorViewpoint-1024-H264.mov>

## Pérenisation informatique.

Le problème des mondes persistants, actuellement en pleine évolution, est paradoxalement l'obsolescence, ou l'impermanence de ces "noocosmogonies" en plein devenir, du fait de l'évolution des logiciels 3D.

Le NooMuseum est structuré autour d'un "NooNoyau", une sorte de base informatique et infographique fondamentale, basée sur des formats de fichiers qui peuvent être facilement exportés, ceci afin d'assurer la pérennité du Noomuseum. Cette logistique permet de "relativement" facilement, transférer les dioramas dans différents mondes persistants sans perdre leurs attributs 3D et graphiques fondamentaux.

Des prototypes simplifiés du noomuseum réalisés et enrichis depuis 2004 existent donc sur Second Life, Unity, Unreal Tournament...



# Synopsis

## LA NOOCOSMOGONIE



Le noomuseum s'inscrit dans la cosmogonie imaginaire "Des Récifs".  
<http://noozone.free.fr/noocrypte/viewtopic.php?t=634>

Le monde des Récifs est une anomalie spatio-temporelle que j'ai imaginée, "vue" et esquissée en 1979. C'est un monde de rochers gigantesques dérivant à l'infini quelque part dans le cosmos.

Les Récifs sont un univers virtuel informatique qui a été "matérialisé" dans le monde réel depuis un des "autres" futurs probables...

Archétype noosphérique, cet univers de rochers immenses dérivant à l'infini inspiré de la baie d'Along et des Tepuis d'Amérique du sud, est omniprésent dans mes créations artistiques depuis 30 ans, que ce soit dans mes illustrations comme dans mes créations littéraires.

## **Bible, ou charte graphique et narrative.**

Le monde des Récifs, qui est un monde horizontal infini, et non pas sphérique limité comme notre terre, outre sa non finitude horizontale, a comme particularité physique d'être composé de rochers dérivant à la surface d'une fine nappe de "pesanteur". La force gravitationnelle des Récifs n'est pas "sphérique", mais "planaire". En terme de magnétisme, le monde des Récifs n'est pas binaire comme le notre, mais tripolaire (comme les Quarks). Il comporte trois pôles magnétiques appelés "Pourpre", "Cyane" et "Emeraude".

Lorsqu'on chauffe les pierres des Récifs, celles-ci ont tendance à s'éloigner de la nappe gravitationnelle (donc à monter dans les airs) et si elles ont été extraites des carrières situées à l'un des trois pôles, à retourner vers celui-ci. Ces particularités font qu'elles sont utilisées comme moyen de locomotion par les habitants des Récifs, ce qui détermine une architecture et esthétique technologique spécifique au monde des Récifs. Ainsi les navires sont construits autour de rochers chauffés, ou suspendus à d'énormes monolithes enflammés. Les barges et autres engins volants de forme triangulaire, utilisent pour se diriger trois monolithes d'origine polaire différente, maintenus dans des filets ignifugés et reliés aux trois extrémités de leur coque (Proue, Babord, Tribord). Chauffées, les pierres tractent les vaisseaux en direction de leurs pôles respectifs.



**Lumière et saisons.**

Les Récifs baignent dans une atmosphère lumineuse habitée par un micro organisme luminescent vivant en larges essaims nomades, les nanolucioles, dont le rythme circadien varie entre 6h et 9h selon les saisons, ce qui fait que le rythme des jours et des nuits est plus rapide dans les récifs que dans notre réalité.

Certaines nuits, lorsque les alizés qui soufflent en haute altitude repoussent les essaims de nanolucioles, on peut parfois distinguer les étoiles de la région du cosmos où l'anomalie des Récifs a été matérialisée.

Il y a trois saisons dans les Récifs qui sont déterminées par le cycle de vie des nanolucioles. Une saison orageuse, de 60 jours, nommée "Mei" . Traversée par de fortes perturbations magnétiques et énergétiques, c'est une saison humide, chaude et lumineuse c'est la saison de reproduction des nanolucioles.

À Mei, succède une saison chaude de 90 jours, sèche et lumineuse, nommée "Or" du fait que les nanolucioles émettent une intense clarté de couleur jaune. C'est la période où les journées sont les plus longues.

À Or, succède une saison fraîche et nocturne, parfois enneigée, de 30 jours, nommée "Cendre" car les nanolucioles émettent une lumière blafarde parfois ténue avant de mourir et recouvrir le sol d'une fine poussière blanche. C'est la période où les nuits sont les plus longues.

La légende raconte que les nanolucioles sont en fait des organismes artificiels, des nano-réplicants, qui se reproduisent en transformant la pierre des Récifs.



**Population.**

Les récifs sont peuplés d'une myriade d'entités diverses, toutes plus exotiques les une que les autres, toutefois on peut les répartir en trois types de population.

**"Les Noorgs"** : c'est la population qui habitait les Récifs dès ses origines virtuelles, et qui ont été "matérialisés" dans ce cosmos lors de ce qu'ils appellent la "nootransmigration". Les natifs sont composés d'humains, de créatures mythologiques diverses et d'hybrides. La caste dominante des Natifs sont les "noomanciens".

**"Les noomigrants"**, ce sont des entités noosphériques, qui viennent d'univers "non-physiques" voir "métaphysiques" et qui utilisent l'anomalie des Récifs pour s'incarner sur ce plan "matériel".

**"Les Informés"**. Expression jalouse ou péjoratif devenu courante qui désigne "les vivants", ceux qui sont originaires de notre cosmos et qui, exceptionnellement arrivent parfois à atteindre les Récifs.

**géographie**

A part la localisation connue des trois pôles éloignés chacun de 120 000 km, la géographie des Récifs est quasiment impossible à cartographier si on n'est pas un noomancien. En effet, les configurations rocheuses changent en permanence, au gré des vents magnétiques ou des perturbations magnétiques des trois pôles. Toutefois, il existe des cartes des Récifs qui se présentent sous une forme liquide. C'est un mélange fabriqué par les noomanciens, qui a comme propriété, lorsqu'il est gelé de reproduire à une échelle microscopique la forme et la position des monolithes présents sur un rayon de 15 000 km<sup>2</sup>.

Malgré les mouvements incessants, certains gros amas et configurations rocheuses semblent suivre des orbites ou des cycles réguliers autour des pôles, offrant cependant quelques point de repères pérennes dans le temps. On parle alors du "passage" des mondes obscurs, ou de "l'arrivée" de la plaine des cendres, ou du "croisement" des "portes d'Euryale."

-----  
**Le NooMuséum.**

Le Noomuseum dans les Récifs, est un musée abandonné sur un des monolithes à la dérive. Vestige d'une civilisation disparue (la notre) ses salles racontent le passé d'un "futur probable" : Un civilisation ayant existé quelque part dans la myriade de réalités possibles des univers parallèles.

Les salles d'expositions sont parfois détruites, parfois encore en parfait état.

De musée, le Noomuséum est devenu lui-même une pièce archéologique. Et la population d'avatars qui habitent les Récifs, en parcourant le labyrinthe chronologique du Noomuseum, se construit petit à petit une image de cette civilisation "cybernétique" dont les "nooramas" racontent l'histoire.

## Noochronologie

Le noomuséum est structuré sur un parcours "chronologique". Chaque Noodiorama illustrant un moment clef de la préhistoire de la cyberculture, le Synopsis se présente sous la forme d'une suite de date "emblématiques" à illustrer.

Dans sa forme minimale, un noodiorama sera une sorte de "pop-up" comme un décors en papier découpé, illustrant de façon textuelle et graphique le moment clef choisi, les versions plus élaborées des "nooramas" seront des objets 3D interactifs et animés.

Cette liste est non exhaustive, elle est indicative des "noodioramas" pouvant être réalisés sous forme d'environnements immersifs.

Le noomuséum est évolutif et sera donc complété progressivement.

les noodioramas sont reliés aussi par thématiques :

(information) evolution des systèmes de traitement et de diffusion de l'information

(immersivité) des cavernes aux mondes persistants, en passant par la peinture, le théâtre, le cinéma...

(cybersexe) la sexualité appareillée

(robots et cyborgs) des automates à l'IA, en passant par les automatismes et les avatars.

(Biosphère) interactions et compréhensions écosystémiques.

(les outils)

(body-modifications) des protheses aux tatouages en passant par le transgenre...

## Éléments visuels

Prototype du noomuseum sur le web avec Unity (utiliser plutôt firefox comme navigateur) :  
<http://www.noomuseum.net/noomuseum/Noomuseum-reefs.html>

Décomposition en 3D du tableau des menines sur Second life : <http://slurl.com/secondlife/Cimarac/246/82/23>

Decomposition en 3D du tableau des menines sur le Web avec Unity. :  
<http://www.noomuseum.net/noomuseum/Noomuseum-Menines.html>

Les pages Web relatives à la décomposition en 3D  
<http://www.noomuseum.net/noomuseum/Velasquez-0100.html>

Petit film Quicktime sur le tableau des Menines  
<http://www.noomuseum.net/noomuseum/mov/MirrorViewpoint-1024-H264.mov>

Les pages du Noomuseum :  
<http://www.noomuseum.net/>

## Matériel et logiciels envisagés.

Micro ordinateurs macintosh et PC, logiciels de modélisation 3D Cinéma 4D, Maya, 3DSMax, Blender, moteurs MMORPG de type Second Life, Real Xtend, moteurs FPS de type Unreal tournament, Unity., et bien sur la suite ADOBE.

## Quelques exemples de dates à mettre en scène dans le noomuseum:

Préhistoire: Peintures Rupestres préhistoriques - (information)(Immersivité) - Modélisation 3D d'une caverne préhistorique.

- 28 000 Olisbos en Pierre (Cybersexe) (robots et cyborgs) - Modélisation en 3D
- 2400: Tablettes Mesopotamiennes, mythe d'Atrahasis (Information) - Photos détournées, modélisation 3D
- 1300 Naissance de l'alphabet, l'écriture cunéiforme alphabet d'Ugarit se simplifie a 22 signes - (Information) Photos détournées, modélisation 3D
- 800: Illiade -Héphaïstos - Statues animées Gynoïdes - (robots et cyborgs) (cybersexe) - Modélisation 3D
- 800 Talos, le premier robot. (robots et cyborgs)- Photos détournées, modélisation 3D
- 600: Ancien Testament - Ezechiel 40- Créature de bronze- (robots et cyborgs) Photos détournées
- 403 Archontat d'Euclide: Normalisation de l'alphabet, A Athènes les textes de lois sont réédités dans l'alphabet ionien, (sens gauche-droite) - (information)- Graphismes 2D-
- 300: Heron d'Alexandrie - Temple automatisé - (robots et cyborgs) - Modélisation 3D-
- 52: Horloges et sismographe en chine - (robots et cyborgs)- Modélisation 3D
- 8 Métamorphoses d'Ovide: Pygmalion - (robots et cyborgs) - (cybersexe) - Graphismes 2d
- 114: Romain - communication par feux (sculpture) sur colonne Trajane - (information) - Modélisation 3D -
- 1090: Horloge de Su-Sung en chine- (robots et cyborgs) - Modélisation 3D -
- 1350: Régulations avec horloge à poid. (robots et cyborgs) - Modélisation 3D
- 1390 Les chinois mettent au point le livre imprimé en caractères mobiles métalliques - (information) -
- 1400: Le golem -(robots et cyborgs) - Infographie 2D, Modélisation 3D
- 1450 Gutemberg, Impression d'une bible à partir caractères typographiques mobiles - (information)
- 1400-75 Hyperéalisme immersif - peintures de démons par Dirk Bouts le Vieux - (immersivité) Infographie 2D
- 1483: Hyperéalisme immersif - Peinture de démon par Michael Pacher - (immersivité) Infographie 2D
- 1500: Hyperéalisme immersif - Héronymus Bosch -(immersivité) Infographie 2D
- 1530 Premiers caractères Garamond en imprimerie, et premières fontes d'imprimerie commercialisées -
- 1525-69 Hyperéalisme immersif - Pieter Bruegel- tour de Babel- (immersivité) - infographie 3d
- 1623 Horloge à calculer de Wilhelm Shickard. ((robots et cyborgs) - modélisation 3D
- 1630 Descartes : l'homme est une machine - Cogitationes Privatae Automates du chateau de Saint-Germain en Laye - (Robots et cyborgs)- Infographie 2D
- 1645 Machine arithmétique de Pascal- (Robots et cyborgs)- Infographie 3D
- 1656-57 Hyperéalisme immersif - Velasquez peint les ménines, (un tableau dont vous êtes le héros...) - (immersivité) Infographie 3D
- 1739 Canard digérateur de Vaucanson, ( Robots et cyborgs) modélisation 3D
- 1744 Jean-Baptiste Le Cat expose un projet d'homme artificiel à vocation médicale (Robots et cyborgs) Infographie 2D
- 1777 Automate joueur de échec de Kempelen (Robots et Cyborgs) Infographie 2D, Modélisation 3D
- 1779 Machine parlante de Kempelen (Robots et Cyborgs) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1746 Vaucanson invente un métier à tisser (Robots et Cyborgs) (Information) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1780 Tour à Guillocher de Mercklein pour Louis XVI (Robots et Cyborgs) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1783 Didot invente la presse métallique (Information) Infographie 2D
- 1784: Régulateur à Boule de Watt (Robots et Cyborgs) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1791 Le télégraphe de Chappe Le comte de Monte Christo, premier "hacker" de l'histoire (Information) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1812 Révolte des Luddites (Robots et Cyborgs) Infographie 2D
- 1813 Babbage et Ada Lovelace conçoivent l'Analytical Engine. (Robots et Cyborgs) Infographie 2D, 3D
- 1814 Hokusai édite «La manga» (Information) Infographie 2D
- 1816 Naissance de Frankenstein au bord du lac Léman (Robots et Cyborgs) Infographie 2D
- 1816 E.T.A.Hoffman publie l'homme au sable. (Robots et Cyborgs) Infographie 2D
- 1821 Le comptonium, musique automatique de Diederich Nicolaus Winkel (Information) Infographie 2D
- 1820 Machines outils de Robert et James Nasmyth (Robots et Cyborgs) Infographie 3D
- 1831 Révolte des Canuts (Robots et cyborgs) Infographie 2D
- 1846 Philadelphie, première presse moderne.95 000Ex (contre 300) (Information) Infographie 2D
- 1847 Invention des presses rotatives. (Information) Infographie 2D
- 1848 Théophile Gautier décrit les Ilotes à Vapeur (Robots et cyborgs) Infographie 2D
- 1860 Manipulateur à vapeur de Georges Taylor (Cybersexe) Infographie 2D, Modélisation 3D
- 1866 Courbet peint «l'origine du monde» (cybersexe) Infographie 2D
- 1870 Ballet Coppélia, musique de Léo Delibes (Robots et Cyborgs) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1872 Marinoni dépose un brevet de presse cylindrique à papier continu (Information) Infographie 2D
- 1879 Hippolyte-Auguste Marinoni met au point la première presse typo-lithographique, capable d'imprimer des textes et des images (information) Infographie 2D
- 1880 Villiers de l'Isle-Adam écrit l'Eve Future (Hadaly robot gynoïde) (Robots et Cyborgs) Infographie 2D,

## modélisation 3D

- 1883 Didier de Chousy écrit Ignis (Robots et Cyborgs) Infographie 2D
- 1884 Disque de Nipkow (télévision) (Information) Modélisation 3D
- 1887 Linotype, par Mergenthaler (Information ) Modélisation 2D et 3D
- 1896 Franck MUNSEY, (Pulps) The Argosy 500 000 exemplaires par mois en 1906 (information) (Immersivité) Modélisation 2D
- 1900 The Chattanooga vibrator (Cybersexe) modélisation 3D
- 1906 Vibromasseurs grand public (Cybersexe) modélisation 3D
- 1907 A.Korn transmet une photo a distance de Berlin à Londres (information) Infographie 2D
- 1909 Manifeste futuriste (Cyborgs et Robots) infographie 2D
- 1915 Alphabet Typographique de Johnston pour le métro londonien (information)
- 1919 Fondation du Bauhaus par walter Gropius (information) (biosphère)
- 1920 Le Manifeste constructiviste d'Alexéi Gan «l'art est mort» le constructivisme veut créer un nouveau cadre d'esthétique rationnel, correspondant à la civilisation de la machine Affiche de EILissitsky «Battez les blancs avec le coin rouge» (Robots et Cyborgs) Infographie 2D
- 1921 Karel Capek, invente le mot Robot dans RUR (Robots et Cyborgs) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1926 Metropolis de Fritz Lang (Robots et Cyborgs) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1926 Amazing Stories, the magazine of scientifiction Hugo GERNSBACK (Pulps) (immersivité) 1927 Couverture de livre du Bauhaus utilisant une photo de presse typographique (Information)
- 1928 Transmission TV transatlantique, Televisor de JL Baird (information)
- 1928 La maison Dymaxion par Buckminster Fuller (Biosphère)
- 1929 Raymond Loewy dessine la Gestetner (beauty through function and simplification,) (Information) (Infographie 2D)
- 1931 Première diffusion TV public en france (Information)
- 1933 La machine Transfert de Pierre Bézier (Robots et Cyborgs)
- 1933 L'automobile Dymaxion de Buckminster Fuller (Robots et Cyborgs) infographie 2D
- 1935 Première diffusion TV officielle en france (information) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1939-42 Turing Décrypte le code Enigma (Information) Infographie 2D, modélisation 3D
- 1942 Les trois lois de la robotique par Asimov (Robots et Cyborgs)
- 1946 Un Logic Nommé Joe, par Murray Leinster (Robots et Cyborgs)
- 1946 L'Eniac est opérationnel (Robots et Cyborgs)
- 1948 Norbert Wiener fonde les principes de la Cybernétique
- 1948 Mathematical Theory of Communication de Shannon
- 1948 Teilhard de Chardin conçoit la NooSphère et la NooGenèse
- 1948 Hyper-réalisme immersif, Chesley Bonnestell (bombe H) Missiles tirés de la lune. (peinture)
- 1950 Test de Turing
- 1952 Turing est arrêté pour homosexualité
- 1953 Robot Job de l'ingénieur Ducroq