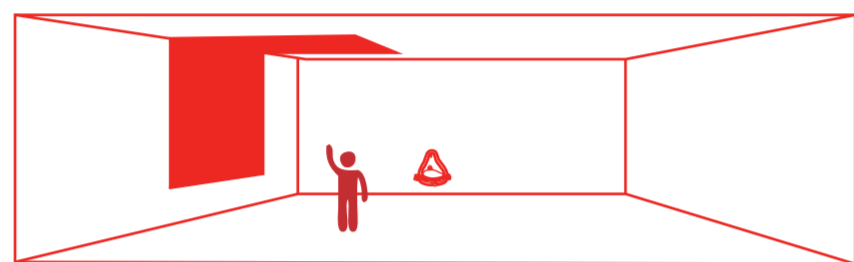


1 concept

Rappresentazione

how?

La sfida più difficile di questo progetto è rappresentare opere inesistenti. Per fare questo l'utilizzo di **tecnologie** digitali (proiezioni, integrazioni smartphone e tablet), l'interazione con esibizioni di **teatro** e di **danza**, la partecipazione di **ospiti**, etc, diventa fondamentale.



who?

Il museo è concepito per una doppia fruizione:



1_RAPIDA, il visitatore attraversa il museo osservando le installazioni e cogliendo le nozioni principali.



2_LENTA, il visitatore può fermarsi e consultare i documenti a disposizione in tutti i formati attraverso cellulare, tablet, dispositivi per la realtà aumentata.

Fisicità e matericità



filosofia dell'eliminazione



why?

Oltre alle ovvie ragioni, relative all'assenza di un museo simile nel mondo e al successo riscosso dall'esperienza virtuale, le ragioni che rendono un museo del genere necessario risiedono nella storia dell'arte e vengono affrontati dalla stessa arte concettuale.

1_ spesso si sa poco della storia di **opere celebri** come Fountain di Duchamp o la torre di Tatlin per la terza internazionale. Sono conosciute, tutti sanno che aspetto hanno e cosa rappresentano, ma spesso dettagli come il fatto che l'originale sia stata distrutta o la reale imponente **fisicità** dell'opera vengono persi nell'appiattimento digitale. Per questo l'esperienza in un museo di questo tipo, può riconnettere le persone non solo alla storia delle opere, ma anche alla loro **dimensione reale**.

2_ il tema della perdita e della **cancellazione** è stato esplorato da artisti concettuali, come Rauschenberg o Baldissari, rendendo l'atto stesso della cancellazione arte.

Galleria dell'arte perduta

Prende il via dalla coinvolgente galleria virtuale **Gallery of Lost Arts**, realizzata da Tate e disegnata da ISO. Questa esibizione virtuale della durata di un solo anno ha avuto l'obiettivo di esplorare le circostanze dietro la scomparsa di celebri opere d'arte. Immagini d'archivio, filmati, interviste, blog, relazioni, ricerche, articoli di giornale ed altri documenti sono stati messi a disposizione dei visitatori del sito web per esaminare circostanze, curiosità e caratteristiche di decine di opere andate perdute durante il XIX secolo. Questo imponente lavoro di ricerca e curatela museale è stato organizzato sotto forma di un vero e proprio museo, diviso in aree tematiche riguardanti le cause o circostanze della scomparsa dell'opera, all'interno delle quali tavoli virtuali ospitavano la documentazione delle varie opere, accessibili semplicemente mediante un click. Questo esperimento museale ha riscosso un grandissimo successo di pubblico e molti riconoscimenti da parte di diverse organizzazioni per il design innovativo di questo progetto e per l'innovazione interattiva prodotta.

Il progetto si pone l'obiettivo di proporre una **versione fisica** e reale della galleria proposta da Tate; un ampliamento interessante del museo d'arte contemporanea e una sfida allestitiva: **esporre quello che non esiste**.

