

ŒUVRES
SPOLIÉES

LE GRAND PILLAGE
DE LA SECONDE GUERRE
MONDIALE

EXPOSITION EN
RÉALITÉ VIRTUELLE



Universal Museum of Art

ŒUVRES SPOLIÉES

UNE EXPOSITION EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Description du projet

Entre 1933 et 1945 a lieu l'un des plus grands pillages de l'humanité : partout en Europe, plus de 600 000 œuvres sont volées aux collectionneurs et marchands (principalement juifs), aux musées, ou encore aux églises.

Il est difficile de prendre la mesure de cette spoliation massive, un génocide culturel, orchestré méticuleusement par l'administration nazie. Les plus grands maîtres de la peinture classique et moderne furent victimes de cette déportation artistique : Michel-Ange, Raphaël, Johannes Vermeer, François Boucher, Gustav Klimt, Paul Cézanne, Pablo Picasso, Henri Matisse, et beaucoup d'autres.

Un nombre incalculable d'œuvres sont encore disparues ou conservées par des musées et des collectionneurs. Elles sont à jamais dispersées.

UMA souhaite rassembler les plus grands chefs-d'œuvre spoliés par les nazis, dans une exposition inédite et unique. En réalité virtuelle, UMA entend rendre visibles ces œuvres, sensibiliser le public, et aider à leur identification en les diffusant massivement.

UMA s'est fixé comme mission la diffusion du patrimoine mondial. Il nous a paru indispensable de mettre cette ambition au service de la thématique des œuvres spoliées.



© Wikicommons

L'exposition en réalité virtuelle vise à rassembler des œuvres dispersées, jamais réunies auparavant, afin de créer une exposition qui documente la mesure du crime commis par les nazis entre 1933 et 1945.

Les deux co-fondateurs du Holocaust Art Restitution Project (HARP, Washington D.C., Etats-Unis), Marc J. Masurovsky (directeur des recherches) et Ori Z. Soltes (Goldman Professorial Lecturer in Theology and Fine Arts, Georgetown University) ont accepté d'être commissaires de cette exposition. Ils se proposent de vous raconter l'histoire de ces œuvres...

CAMPAGNE DE CROWDFUNDING

Prévue pour la rentrée 2018, l'exposition « Œuvres spoliées : le grand pillage de la Seconde guerre mondiale » a fait l'objet d'une campagne de crowdfunding, qui a permis la levée de 21 390€.

Lien de la campagne: <https://bit.ly/2Hg84LK>

Ils nous soutiennent :



Slovenská
národná
galéria



synagoga
bratislava

Holocaust
Art
Restitution
Project



Documentation Centre for Property Transfers of
the Cultural Assets of WW II Victims, p.o.b.



© Agence Meurisse

A PROPOS DE UMA

Créé en août 2017, UMA est un musée en réalité virtuelle.

Sans aucune limite spatiale ou pratique, UMA organise des expositions fréquentes en collaboration avec des spécialistes, accessibles à tous, partout, tout le temps et gratuitement sur www.the-uma.org.

UMA est fondé sur deux grands principes : accessibilité et innovation. Faire de l'expérience artistique du visiteur un plaisir est notre priorité. L'ambition de UMA est de devenir le musée le plus visité au monde en moins de 2 ans.

Suivez UMA sur les réseaux sociaux pour ne rien manquer des actualités du projet :



facebook/uma.museum



instagram/uma.museum

Contact: mathidelouette@the-uma.org
Mathilde Louette, chargée de
développement et de communication.

L'ÉQUIPE



Jean Vergès
CEO
jeanverges@the-uma.org



Benjamin Lanot
CFO



Matthew Cordell
CTO



Mathilde Louette
Chargée de
développement
mathidelouette@the-uma.org



Benjamin Hélon
Relations
publiques



Damien Jacq
Conseiller technologique



Romain Cayla
Architecte digital