

MÉMOIRE VIVE

OLIVER LARIC

21.04 – 31.12.23

NÎMES

PRÉ-DOSSIER DE PRESSE



GO
M
PITÉ





SOMMAIRE

4 Communiqué de presse

6 Le mot du commissaire

7 Biographie d'Oliver Laric

8 Parcours de l'exposition

15 Informations pratiques

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Le Musée de la Romanité : une programmation innovante pour tous publics

Depuis le 2 juin 2018, date de son ouverture, le Musée de la Romanité prend sa place dans le paysage culturel et touristique international et participe à la valorisation du territoire nîmois en ayant déjà accueilli plus de 700 000 visiteurs. Ses collections permanentes permettent de découvrir 25 siècles d'Histoire à Nîmes et sa région grâce à 5 000 œuvres exceptionnelles présentées autour de 65 dispositifs multimédias.

Sept expositions temporaires ont été présentées au public, permettant au musée d'enrichir et d'élargir son discours sur le concept de « romanité » en proposant un regard différent sur cette thématique : « Gladiateurs, héros du Colisée » à l'été 2018, « Pompéi, un récit oublié » à l'été 2019, « Bâtir un Empire : une exploration virtuelle des mondes romains » durant l'hiver 2019/2020, « L'empereur romain, un mortel parmi les dieux » à l'été 2021, « Portraits et secrets de femmes romaines » de novembre 2021 à mars 2022, « Étrusques, une civilisation de la Méditerranée » à l'été 2022, et « Dévoiler Nemausus. Jean-Claude Golvin, un architecte et des archéologues » durant l'hiver 2022/2023.

Pour la première fois depuis son inauguration en juin 2018, le Musée de la Romanité explore le lien entre l'Antiquité et le monde actuel, pour mettre en valeur ses collections archéologiques et s'inscrire dans une démarche artistique contemporaine liée au digital.

En collaboration avec Carré d'art, musée d'art contemporain de la ville de Nîmes, qui fête ses 30 ans cette année, le Musée de la Romanité présente le travail d'Oliver Laric d'avril à décembre 2023.

Ce sculpteur autrichien s'inspire de la statuaire gréco-romaine antique pour en proposer des ré-interprétations, notamment grâce aux technologies digitales. À l'occasion de cette exposition, Oliver Laric propose une quinzaine de sculptures originales et plusieurs autres productions numériques, inspirées d'œuvres des collections permanentes du Musée de la Romanité et plus généralement de l'héritage antique de Nîmes.

Oliver Laric est né à Innsbruck (Autriche) en 1981. Diplômé en 2007 de l'Université des Arts appliqués de Vienne, il s'illustre dans le courant artistique dit « post-internet » dès 2006.

À partir de la fin des années 2010, il développe une production artistique matérielle mais toujours ancrée dans l'art digital qui interroge le caractère d'unicité de l'œuvre d'art. Grâce au Scan 3D, il réalise des copies numériques d'œuvres historiques, issues de musées ou de collections privées, et se confronte ainsi aux problématiques posées par la pratique de la copie, de la réinterprétation sérielle et du remix d'œuvres originales.

À l'heure où les nouvelles technologies permettent la reproduction à l'infini des images et leur circulation presque incontrôlable à travers le monde, Oliver Laric interroge aussi la notion de propriété intellectuelle en mettant à disposition certains de ses modèles digitaux en Open Source sur sa plateforme : threedscans.com. D'autres artistes digitaux peuvent ainsi les télécharger et les retravailler à leur tour, en toute indépendance et sans le moindre contrôle institutionnel.

À travers cette démarche, Oliver Laric replace les œuvres au sein d'un continuum créatif que la succession des répliques est susceptible d'enrichir sans cesse.

Commissariat

Nicolas de Larquier : conservateur en chef du Musée de la Romanité

Cécile Carrier : spécialiste de la sculpture et de l'iconographie de l'Antiquité romaine au Musée de la Romanité

Exposition réalisée en collaboration avec Alik Kadoum, Fedir Boitsov, Iustinian Funie, Chris Chappell et Samuel Poirier.

La visite de l'exposition débute par la présentation d'Oliver Laric, de son travail et de sa démarche générale, en mettant à la disposition du public des nouvelles versions d'œuvres déjà réalisées au cours de la dernière décennie. Plusieurs vidéos montrent comment son travail a été une source d'inspiration jusque dans des canaux inhabituels. Clips musicaux, reportages ou encore publicités sont ainsi nées de l'exploration inattendue des scans par d'autres créateurs.

Cet espace rend compte de la progression de l'artiste dans son approche de la sculpture ancienne et dans son travail de réinterprétation, grâce à la production, spécialement pour cette exposition, de nouvelles impressions 3D. Parmi celles-ci, la statue d'Hermanubis des musées du Vatican et la statue d'un hermaphrodite allongé reconstruite à partir d'un dessin conservé au British Museum.

La seconde partie du parcours est dédiée à la présentation des œuvres produites à partir des collections du Musée de la Romanité spécialement pour l'exposition nîmoise.

Oliver Laric a choisi de se concentrer sur un ensemble de statues et statuette en pierre fragmentaires qui ont donc perdu une part de leur intégrité physique du fait des attaques du temps. En collaboration avec les équipes scientifiques du musée, il a élaboré différentes hypothèses permettant d'imaginer ce à quoi ces statues pouvaient ressembler à l'origine.

Si l'essentiel des œuvres présentées est issu des collections du Musée de la Romanité, l'artiste a également pris le parti d'étendre le propos de l'exposition à d'autres pièces, conservées dans d'autres musées, mais toujours reliées à celles de la collection nîmoise. À l'image de « L'enfant au chien » dont quatre tirages sont réunis pour la première fois : celui présenté dans les collections permanentes du musée et trois variantes conservées à Ravenne (Italie), Athènes et au Rijksmuseum de Leyde (Pays-Bas).

Dans cet espace, Oliver Laric se focalise par ailleurs sur l'étude en sculpture des formes humaines et animales jusqu'à aborder la thématique de l'hybridité, à travers notamment les figures de Cupidon, de Neptune ou du dieu Pan.

Afin de permettre aux visiteurs de comprendre la progression de la création, un ensemble de vidéos en time-lapse rend compte des différentes étapes de ce travail de sculpture digitale.

Au croisement de l'art numérique et de l'archéologie, cette exposition est l'occasion pour le Musée de la Romanité de rappeler la fascination qu'exerce l'Antiquité gréco-romaine sur les artistes d'aujourd'hui et de consacrer l'idée d'un patrimoine antique universel et accessible à tous.

Reproduction de la statue de *L'enfant au chien* du Rijksmuseum de Leyde ; scan 3D

Reproduction de la statue de *L'enfant au chien* du Musée de la Romanité ; scan 3D

Proposition de restitution de la statue de *L'enfant au chien* du Musée de la Romanité ; scan 3D



En partenariat avec :

LE MOT DU COMMISSAIRE

Un musée d'archéologie, au XXI^{ème} siècle, est un vaisseau du futur !

Il n'est plus un sanctuaire érigeant les vestiges du passé en totems, uniquement dévolu à regarder des siècles en arrière. Ses collections sont plus que jamais vivantes, en ce que nous les regardons avec des yeux qui sont ceux du présent, avec nos connaissances d'aujourd'hui, avec notre propre manière d'être au monde. La rigueur des scientifiques spécialistes de l'Antiquité et les découvertes toujours plus documentées de l'archéologie nous permettent de nous approcher sans cesse davantage de la vérité historique. Cependant, l'objectif de comprendre totalement ce qu'était l'époque Romaine reste de l'ordre du fantasme, car nous l'observons de trop loin.

Oliver Laric vient, à son tour, poser son œil d'artiste contemporain sur les collections du Musée de la Romanité. Ce faisant, il les place au cœur de réflexions qui sont plus que jamais actuelles. Ces objets archéologiques sont-ils des œuvres d'art ou des témoignages du passé, qui plus est fragmentaires ? Avec quelle part de subjectivité les considérons-nous, que nous soyons scientifiques, artistes, amateurs ou néophytes ? Comment réagissent-ils à l'épreuve de notre monde de technologies numériques ? Est-ce que la photogrammétrie, la sculpture digitale et l'impression 3D les révèlent ou les banalisent ?

Oliver Laric s'est emparé d'une petite dizaine de sculptures du Musée de la Romanité. En les numérisant et en partageant ses modèles 3D sur le net, il les met à la disposition de tous, sans restriction. Il permet à n'importe qui de se les approprier et même de les modifier. Démarche disruptive, s'il en est, pour tout conservateur de musée qui se respecte... par nature très vigilant vis-à-vis du respect de l'intégrité formelle des œuvres.

Mais ce n'est là qu'une première étape de son travail ! L'artiste propose, en effet, plusieurs réinterprétations d'œuvres choisies. **Avec ses collaborateurs, il met la documentation scientifique à l'épreuve de la subjectivité et produit des impressions 3D grandeur nature qui sont l'aboutissement de tout son processus réflexif menant de l'original à la reconstruction.** De nos jours, la technologie et le numérique sont souvent utilisés pour l'étude scientifique ou la documentation des vestiges archéologiques. Ici, une fois n'est pas coutume, ils sont mis au service de l'appréciation artistique de plusieurs de nos pièces marquantes. **En réinsérant ces sculptures dans un continuum de création, l'artiste les extrait momentanément du champ de l'archéologie pour leur faire réinvestir celui de l'art. En ciblant des thématiques trans-chronologiques comme celle du genre ou de l'hybridité, il acte une fois pour toute la persistance des motifs et des sujets à travers le temps.**

Cette exposition, pensée dans le cadre des 30 ans de Carré d'Art, musée d'Art contemporain de la ville de Nîmes, conduit le très jeune Musée de la Romanité à déjà sortir de sa zone de confort, à s'interroger sur la manière dont on parle d'archéologie, sur les chemins de traverse que l'on peut choisir d'emprunter pour mettre le patrimoine en valeur « autrement ». **Le musée fait le pari de l'audace afin de décroiser les pratiques muséales, s'adresser à un lectorat qui n'est peut-être pas celui qui a l'habitude de pousser ses portes. Dans le même temps, il désire faire découvrir à ses fidèles que la création contemporaine sait dialoguer intelligemment avec l'Antiquité et l'archéologie.**

Nicolas de Larquier
Commissaire de l'exposition
Conservateur en chef du Musée de la Romanité

BIOGRAPHIE D'OLIVER LARIC

Oliver Laric est un artiste autrichien, né à Innsbruck en 1981. Il est diplômé de l'Université des Arts appliqués de Vienne depuis 2007. Il s'illustre dans le courant artistique dit « post-internet ». En 2006, il cofonde le blog **vvork.com**, haut lieu de débat sur l'art numérique, qui questionne notamment la possibilité d'apprécier à sa juste valeur la qualité d'une œuvre dématérialisée.

À travers une série de vidéos évolutives baptisées **Versions** (2009-2012), il interroge particulièrement le principe de mutabilité des images en ligne, en montrant que plus aucune production graphique n'est figée, qu'elles sont toutes susceptibles de s'inspirer les unes les autres et qu'à tout moment elles peuvent être modifiées, manipulées, détournées.

À partir de la fin des années 2010, il développe une production artistique matérielle mais toujours ancrée dans l'art digital. Grâce au Scan 3D, il réalise des copies numériques d'œuvres d'art historiques, issues de musées ou de collections privées et

se confronte ainsi aux problématiques posées par la pratique de la copie, de la réinterprétation sérielle et du remix d'œuvres originales à l'heure où tout devient reproductible à l'infini.

Il interroge tout logiquement la notion de propriété intellectuelle et prend le parti d'une mise à disposition totalement libre, en Open Source, de l'intégralité de ses modèles digitaux sur sa plateforme **threedscans.com**. D'autres artistes digitaux peuvent ainsi les télécharger et les retravailler à leur tour, en toute indépendance et sans le moindre contrôle institutionnel.

Oliver Laric est désormais un artiste à l'envergure internationale. À partir de 2007, il présente des expositions dans de nombreux musées : en 2008 et 2015 au **New Museum de New York**, en 2016 au

Museum of Contemporary Art de Cleveland, en 2018 au **nouveau musée national de Monaco** ou encore en 2019 au **Saint Louis Art Museum**. Il est également invité aux biennales d'art contemporain de **Sao Paulo** en 2018 et de **Séoul** en 2021.



© Vinciane Verguethen

Dernières expositions personnelles

2022 Exoskeleton, *galerie Pedro Cera, Lisbonne / galerie Tanya Leighton, Berlin / OCAT, Shanghai*

2021 Betweenness, *Stedelijk Museum, Amsterdam - Timelapse, S.M.A.K., Gand*

Dernières expositions de groupe

2023 Expect the Unexpected, *Kunstmuseum, Bonn*

2022 Afterimage, *MAXXI L'Aquila (Italie) - The Dream of Ulysses, Villa Carmignac, Porquerolles - Temporary Atlas, Fondazione Imago Mundi, Trévise / Galerie MOSTYN, Pays de Galles*

2021 Post Capital, *MUDAM, Luxembourg - Beaufort Triennale 21, Middelkerke - Europa : Antike Zukunft, Halle für Kunst Steiermark, Graz*

Collections publiques

Collection d'art contemporain de la République fédérale d'Allemagne, *Bonn* - Institut d'art contemporain, *Boston* - Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, *Washington D.C.* - Nouveau Musée National de Monaco - MuMOK, *Vienne* - Cleveland Museum of Art - Walker Art Center, *Minneapolis* - Fondation Galeries Lafayette, *Paris* - Sammlung Philara, *Düsseldorf* - KAI 10 | Arthema Foundation, *Düsseldorf* - Haubrock Collection, *Berlin* - Zabłudowicz Collection, *Londres* - Kadist Foundation, *Paris / San Francisco*

L'ŒUVRE D'ART FACE AU NUMÉRIQUE

L'avènement de l'ère du numérique interroge le statut de l'œuvre unique ainsi que l'idée selon laquelle la valeur d'un objet d'art reposerait en grande partie sur sa rareté, sur une certaine conception de l'authenticité. En effet, les technologies digitales permettent, sans altération aucune, la reproduction à l'infini des images et leur circulation presque incontrôlable à travers le monde.

Ce questionnement est au cœur du travail d'Oliver Laric. À travers sa démarche de reproduction digitale, il propose la réinterprétation d'œuvres originales en les replaçant au sein d'un continuum créatif que la succession des répliques est susceptible d'enrichir sans cesse.

S'engage en effet, entre l'original et la copie, une forme de dialogue qui bouscule la hiérarchie des valeurs. La copie est-elle moins précieuse que l'original ? Dès lors qu'elle procède d'un travail artistique intégrant des variations nouvelles, allant du plus discret des ajouts jusqu'à la production de véritables remixes, en passant par le recyclage et les modifications de matière, de couleur, ou d'effets de surface, la réplique apparaît davantage comme une nouvelle œuvre à part entière. C'est ce qu'Oliver Laric rend particulièrement tangible en concrétisant ses sculptures digitales en productions plastiques, tout en laissant les modèles numériques des œuvres scannées à la disposition de tous.

ΠΑΓΚΟΥΣ DE L'EXPOSITION

SECTION I – LA DÉMARCHÉ ARTISTIQUE D'OLIVER LARIC

La notion de copie, de réplique, de tirage est loin d'être taboue dans les musées d'archéologie. Et pour cause : un très grand nombre d'œuvres présentées au Musée de la Romanité est issu de la diffusion, à l'Antiquité, sur tout le pourtour méditerranéen, de **modèles qui se répandent et évoluent au fur et à mesure du temps**, en fonction des commandes, des techniques et des matériaux utilisés. **La plupart des statues de marbre que nous connaissons, sont, par exemple, des copies d'originaux en bronze, très souvent perdus.**

L'approche d'Oliver Laric résonne donc tout particulièrement avec les collections d'un musée d'archéologie. La série d'exemples de ses créations passées permet de suivre le cheminement de ses études sur la surface, la forme, la structure, la matérialité de sculptures anciennes qu'il sélectionne avec soin.

Comme le chercheur ou l'archéologue, il se plaît également à réaliser un travail d'enquêteur, à la recherche de l'intégrité structurelle et signifiante des œuvres qu'il interroge. Il travaille particulièrement sur la restitution des manques dus aux attaques du temps, retrouve la forme originale d'œuvres ayant subi le joug de la censure et **nous fait ainsi nous demander qui de la copie ou de l'original est le plus authentique.**

Enfin, grâce au Scan 3D, il fait sortir les œuvres des musées en leur permettant d'investir l'univers de la culture populaire : séries de fictions historiques, clips musicaux, jingles publicitaires, etc. Preuve qu'un travail contemporain de la réplique ou du remix permet de réactiver des œuvres plurimillénaires et d'en faire des images de notre époque.

ŒUVRES MINIATURES

Chaque œuvre produite par Oliver Laric représente un véritable défi technologique. **La complexité des figures, les effets de surface, l'étude des couleurs, les problématiques structurelles et l'économie de matière sont au cœur de ses recherches.** Une sélection de neuf tirages miniatures, réalisés entre 2012 et 2022, témoigne ici de la variété des formes, des matières et des techniques convoquées. Elle montre également l'entreprise de catalogage digital d'Oliver Laric, car derrière chacune de ces impressions 3D, il existe une version digitale que l'artiste partage avec le monde entier.

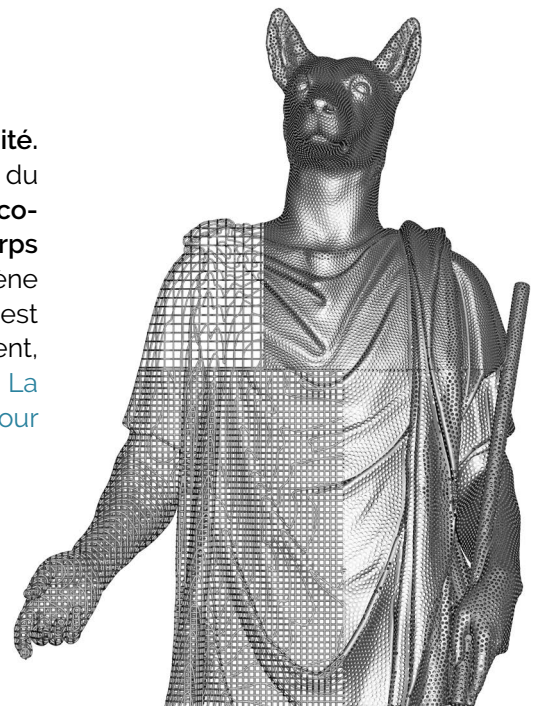
LE CHASSEUR AU CHIEN

« Le Chasseur au chien » est une sculpture de l'artiste néoclassique britannique John Gibson (1790-1866). Oliver Laric en propose une variante en la compressant sur 6 cm d'épaisseur et en choisissant d'en modifier profondément l'aspect de surface par l'usage de couches de résine de différentes couleurs. Cet apport de polychromie rompt très clairement avec l'esthétique néoclassique qui privilégiait la blancheur cristalline du marbre.

La version digitale de cette sculpture est réutilisée en 2015 pour la réalisation d'un décor accompagnant la prestation de l'Italie dans la compétition musicale « Eurovision » ainsi que pour la création d'un jeu vidéo de Naoya Hirata, dont un extrait est projeté ici. L'art numérique a cette particularité de ne pas être limité par la matérialité des œuvres, il peut donc se retrouver sur des supports pléthoriques et être diffusé à plusieurs endroits à la fois.

HERMANUBIS DU VATICAN

Oliver Laric s'intéresse beaucoup à la question de l'hybridité. Dans la statue originale de l'Hermanubis, conservée au musée du Vatican, en plus de l'hybridité culturelle (égyptienne et gréco-romaine) s'ajoute l'hybridité du motif, combinaison d'un corps humain et d'une tête animale. Pour aller plus loin, l'artiste amène cette hybridité dans la sphère temporelle car si cette copie est bien, avant tout, tributaire d'un modèle antique, elle est également, par ses techniques de réalisation, une œuvre du XXI^{ème} siècle. La sculpture exposée ici est une nouvelle impression 3D réalisée pour l'exposition nîmoise.



Proposition de restitution de la statue de l'Hermanubis du Vatican : scan 3D

Un deuxième extrait vidéo est projeté en parallèle, soulignant à nouveau la manière dont le travail d'Oliver Laric est une source d'inspiration pour d'autres créateurs. En 2018, l'artiste Ondrej Zunka récupère la numérisation 3D disponible en ligne et produit une vidéo pour la chaîne de télévision américaine MTV, **transférant cette œuvre dans l'univers de la culture médiatique et populaire, lui conférant une dimension hybride supplémentaire.**

L'HERMAPHRODITE ENDORMI

Au XVIII^{ème} siècle, il n'était pas rare que des collectionneurs fassent resculpter des originaux antiques. Ce fut le cas d'Henry Blundell qui fit complètement reprendre une statue d'un Hermaphrodite endormi qu'il venait d'acquérir. **Oliver Laric interprète cette intervention comme le témoignage de la transphobie et de l'homophobie propres à ce collectionneur particulièrement dérangé par la représentation de cette hybridité des genres sur un seul et même individu. Il la fit transformer en une figure féminine à l'effigie de Vénus.**

Grâce à un dessin conservé au British Museum, Oliver Laric a pu retrouver la représentation de l'état original de l'œuvre. L'Hermaphrodite était entouré de deux petits garçons dont un était figuré en train de se nourrir au sein. Grâce à la technologie scanner et à la sculpture digitale, il a demandé au sculpteur Ran Manolov de proposer une copie de cette œuvre restituant son état primitif. Pour autant, l'œuvre n'est pas une copie conforme du premier original, elle s'en distingue par des modifications dans les volumes et la matière.

Ce travail interroge particulièrement la question de l'authenticité et de la valeur de la copie. En effet, on pourrait se demander aujourd'hui laquelle des deux œuvres fait figure d'original, l'exemplaire antique, drastiquement retillé, ou la copie contemporaine tentant de redonner à la sculpture son intégrité première ?

Les visiteurs découvrent ici une nouvelle impression 3D de la sculpture réalisée pour l'exposition nimoise, aux côtés d'une reproduction sur papier du dessin du British Museum et d'une vidéo montrant la reconstruction digitale de la sculpture.

OCEANUS

Oliver Laric commence toujours par scanner l'œuvre qu'il veut reproduire pour obtenir un modèle 3D numérique. À l'aide d'un logiciel dédié, il complète, modifie ou remixe ce modèle. Enfin, il fait produire l'œuvre en utilisant des technologies d'impression 3D de pointe. **L'étape de l'impression est cruciale car elle est l'occasion de créer des effets de matière particuliers reposant sur des matériaux originaux ou des techniques innovantes ou encore des adjonctions d'effets colorés.**

Son Oceanus est particulièrement représentatif de ces différents procédés. Si la forme est fidèlement reproduite à partir d'un modèle historique du début du XVII^{ème} siècle, il consiste, en définitive, en une sorte de patchwork réunissant trois éléments de natures différentes. La copie devient une œuvre originale. Elle renvoie à la pratique même du tirage quand plusieurs versions d'une même œuvre ont pu être réalisées dans des matériaux et des formats divers.

La sculpture exposée ici est une nouvelle impression 3D réalisée pour l'exposition nîmoise. Elle est accompagnée d'une animation vidéo de sa version digitale.



Proposition de restitution de la statue de l'Oceanus ; scan 3D

SECTION II – CARTE BLANCHE AU MUSÉE DE LA ΓΟΠΛΙΤÉ

Oliver Laric a travaillé sur une importante sélection d'œuvres sculptées des collections du Musée de la Romanité : petite et grande statuaire, reliefs décoratifs et architecturaux etc. **Il a particulièrement porté son intérêt sur la sculpture fragmentaire, sur les représentations animales ou sur les effigies de personnages hybrides, mi-humains, mi-animaux, en lien avec ses précédentes réalisations et les thématiques qui l'occupent.** Ses équipes ont mené une opération de numérisation, en salles et en réserves, afin de réaliser des modèles 3D exacts de cette première sélection.

Dans un second temps, l'artiste a resserré ses choix autour de quatre statues et statuettes :

- » **la statue-fontaine de Neptune**, œuvre fragmentaire et très emblématique du Musée de la Romanité, dont il propose ici la restitution des parties manquantes
- » **la statue de « L'enfant au chien »** qu'il compare directement à d'autres copies antiques du même modèle, **réunies pour la première fois dans une exposition**
- » **la statuette d'un « Cupidon au chien »**, cet animal apparaissant comme une figure récurrente dans son travail
- » et enfin **la statuette de Pan et Dionysos**, lui permettant de traiter une nouvelle fois un thème qui lui est cher, l'hybridité

Chaque sculpture 3D est accompagnée d'une photographie grand format de l'œuvre originale.

En collaborant directement avec l'équipe scientifique du musée, Oliver Laric peut pour la première fois proposer des tirages et des reconstructions 3D véritablement pertinents sur le plan scientifique, même si l'appréciation subjective de l'artiste y garde une large part.



Reproduction de la statue de Neptune du Musée de la Romanité ; scan 3D



Proposition de restitution de la statue de Neptune du Musée de la Romanité ; scan 3D

NEPTUNE

La statue-fontaine de Neptune (II^{ème} siècle ap. J.-C.), conçue pour surplomber un bassin, est une découverte relativement récente mais malheureusement fragmentaire. Un des objectifs de l'artiste était d'en compléter les manques. **La restitution du bras droit avec le dauphin s'est inspirée de monnaies portant le même modèle, de figurines en bronze et de reliefs. De même, la proue a été complétée par des images de navires trouvées sur des reliefs et des monnaies. La restitution du manteau sur la jambe droite a nécessité des expérimentations.**

Pour ce travail de restitution, Oliver Laric a sollicité deux sculpteurs digitaux accomplis, Iustinian Funie (Bucarest, Roumanie) et Samuel Poirier (Saguenay, Canada) afin de développer deux nouvelles réinterprétations de la statue. **L'objectif de l'artiste n'était pas de se focaliser sur la vérité historique stricte, mais de produire des interprétations subjectives, en œuvrant avec deux sculpteurs différents, sur la base d'une seule et même documentation scientifique et technique.**

Malgré les informations transmises par Cécile Carrier, chargée d'étude au Musée de la Romanité, et par les restaurateurs Sandrine et Benoit Coignard, Oliver Laric a pu constater de véritables variations entre les deux créations de ses collaborateurs. Cette observation représente pour lui un important potentiel pour de futures études. Il est en effet très intéressant de confronter les données établies par les spécialistes de l'histoire de l'art avec la sensibilité et la subjectivité propres à chaque artiste.

En parvenant à remettre en eau le Neptune de Nîmes, Oliver Laric trace un lien étroit avec l'un de ses premiers travaux, Oceanus, figure issue d'une fontaine d'Innsbruck, sa ville natale.

Trois statues de Neptune sont exposées : la reproduction fidèle de la statue fragmentaire du Musée de la Romanité et les deux propositions de restitution des collaborateurs d'Oliver Laric, dont une avec la fontaine en fonctionnement. Par ailleurs, une vidéo en time-lapse dévoile aux visiteurs le travail de restitution des parties manquantes.

ENFANT AU CHIEN

L'enthousiasme que l'artiste a ressenti vis-à-vis de cette statue vient de son appartenance à une série d'œuvres similaires disséminées dans toute l'Europe. Ce type statuaire dit « Enfant au chien », regroupe les répliques exactes de Leyde, Ravenne, Naples et peut-être Catane. Elles sont datées du I^{er} siècle ap. J.-C. et ont été réalisées selon un modèle daté du III^{ème} siècle avant notre ère sans qu'on puisse affirmer pour autant qu'elles seraient issues d'un même atelier. Une statuette en marbre d'Athènes et une figurine en bronze de Vienne (Autriche) sont des variantes montrant l'enfant revêtu d'un manteau.

Comme pour le « Chasseur au chien », la relation avec un animal domestique est au cœur de la représentation. Cela dit, le chasseur incarne la posture dominante de l'être humain, alors que dans la vision d'Oliver Laric, **l'attention et la tendresse avec laquelle l'enfant soutient son petit compagnon illustre peut-être un autre possible dans la relation inter-espèce.**

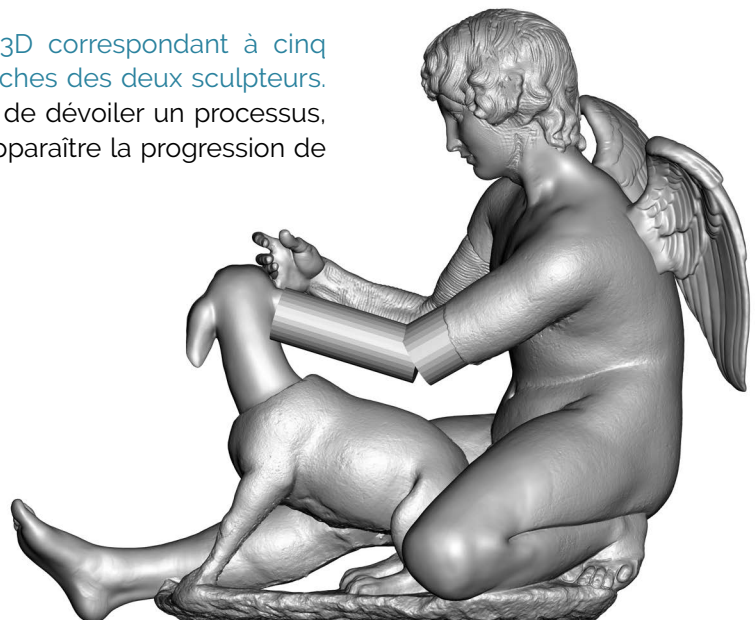
Cette statue s'inscrit parfaitement dans la création sérielle d'Oliver Laric. **La statue de Nîmes, quasi complète, a permis de reconstituer les autres répliques (Leyde, Athènes et Ravenne) qui se différencient par le rendu des cheveux et du pelage. C'est donc sans doute la première fois que ces quatre représentations sont rassemblées dans un même lieu. Une restitution de la statue de Nîmes avec ses parties manquantes est également proposée ici.**

CUPIDON AU CHIEN

La plupart des éléments expressifs de cette statuette, comme le visage du personnage ou la tête du chien, manquent. C'est ce qui permet de réinventer une part significative de la figure. La scène se rattache aux nombreuses images de Cupidon à la chasse. Les exemples les plus proches montrent le dieu attachant ou détachant la laisse du chien, agitant de la nourriture au-dessus de sa tête ou l'incitant à courir après le gibier. Oliver Laric a choisi la première hypothèse pour sa réalisation, ce qui semble le plus pertinent par rapport à la position des bras tels que nous pouvons les restituer.

Les sculpteurs Justinian Funie et Samuel Poirier ont à nouveau été sollicités pour le travail de reconstruction. En l'absence d'autres copies connues, le travail de comparaison pour restituer l'intégralité de la figure s'est basé sur différentes images de Cupidon. Pour la tête, les statues du dieu adolescent (et non pas enfant) ont été choisies pour être en accord avec le reste du corps. Les dimensions des ailes ont été calculées en fonction de leur proportion sur des statues en marbre qui présentaient des contraintes techniques similaires (points d'accroche, poids...).

L'œuvre présente ici cinq sculptures 3D correspondant à cinq étapes de production, mixant les approches des deux sculpteurs. Pour l'artiste, il ne s'agit pas seulement de dévoiler un processus, du début à la fin, mais plutôt de faire apparaître la progression de l'entreprise de réinterprétation.



Étape intermédiaire de la restitution de la statue du Cupidon au chien du Musée de la Romanité ; scan 3D



Reproduction de la statue de *Pan portant Dionysos* du Musée de la Romanité ; scan 3D



Proposition de restitution de la statue de *Pan portant Dionysos* du Musée de la Romanité ; scan 3D

PAN PORTANT DIONYSOS

Avec le personnage de Pan, mi-humain mi-animal aux oreilles pointues et pattes de bouc, le propos aborde l'hybridité, thème récurrent dans le travail d'Oliver Laric. Ici c'est l'hybridité corporelle qui est mise en avant, considérée pendant l'Antiquité comme signe du sauvage, du barbare, par opposition aux citoyens grecs et romains, civilisés.

N'ayant pas trouvé d'équivalent exact, d'autres statues de Pan ont servi pour la restitution de la tête et des jambes. Les cheveux et la barbe devaient être courts car, sur la statue de Nîmes, ils n'ont laissé aucune trace sur le cou et le torse. Le geste du bras droit de Pan est basé sur la statue d'Hermès d'Olympie dont la restitution de Dresde le montre agitant une grappe de raisin devant Dionysos qui tend les bras pour l'attraper, hypothèse inspirée d'une fresque d'Herculanum.

En agrandissant la statuette de Pan et Dionysos du Musée de la Romanité, Oliver Laric choisit ici de jouer sur une variation d'échelle qui permet, par l'augmentation des proportions, de rendre considérablement plus visibles les détails de la sculpture. Une vidéo en time-lapse vient à nouveau mettre en avant le processus de restitution des parties manquantes.

La sélection de cette œuvre à l'effigie de Pan permet à Oliver Laric de travailler une nouvelle fois sur ce personnage de la mythologie, comme il avait déjà eu l'occasion de le faire en 2019 au Saint Louis Art Museum (Missouri, USA).

HERMANUBIS DE NAPLES

Avant même d'être sollicité par le Musée de la Romanité, Oliver Laric avait déjà le désir de produire une réinterprétation de l'Hermanubis de Pompéi. Par une heureuse coïncidence, l'œuvre originale avait été exposée au musée en 2019, pour l'exposition *Pompéi*, ce qui permettait de créer un lien entre Nîmes et cette œuvre célèbre.

Hermanubis est une représentation syncrétique réunissant le dieu grec Hermès et le dieu égyptien Anubis. Si ces combinaisons ne se sont pas fréquentes chez les Grecs, quelques parallèles plus anciens existent, comme celui d'Hermaphrodite, réunion de deux divinités aux genres différents : Hermès (masculin) et Aphrodite (féminin).

Comme l'artiste a pu le remarquer à travers l'exemple du mouvement « Furry Fandom », la question de l'hybridité et du brouillage des pistes entre ce qui relève de l'humain et du non-humain est très présente dans notre culture contemporaine anthropocentrée.

En regard de l'Hermanubis du Vatican exposé dans la première partie, l'exposition met en avant deux sculptures 3D de l'Hermanubis de Pompéi : une reproduction de la statue et une proposition de restitution.

INFORMATIONS PRATIQUES

« Mémoire vive. Oliver Laric »

Exposition du 21 avril au
31 décembre 2023

Musée de la Romanité

04 48 21 02 10
www.museedelaromanite.fr
16 boulevard des Arènes
30 000 Nîmes



Horaires

Avril à octobre : ouvert tous les jours
de 10h à 19h
Novembre à mars : ouvert tous les
jours sauf le mardi, de 10h à 18h
Fermé le 25 décembre

Tarifs

(Parcours permanent +
exposition temporaire)

Tarif plein : 9€
Réduit : 6€
Enfants de 7/17 ans : 3€
Gratuit jusqu'à 7 ans
Forfait famille : 21€
(2 adultes + 2 enfants)
Visioguide : 3€

Conditions tarifaires

Tarif réduit

- Étudiants
- Demandeurs d'emploi
- Enseignants sur présentation du
Pass Éducation
- Groupes à partir de 15 personnes
- Carte Passeport Seniors

Gratuité

- Moins de 7 ans (nota : gratuité
applicable pour les visites libres et
les visites guidées)
- Personnes en situation de
handicap + 1 accompagnant (+
audioguide gratuit en tant que
dispositif d'accessibilité)
- Minimas sociaux
- Conférenciers et conservateurs
- ICOM, ICOMOS et ministère de la
Culture

Visites guidées

(Entrée au musée comprise)

Tarif plein : 12€
Réduit : 9€
Enfants de 7/17 ans : 6€
Tarif entrée gratuite : 3€
Forfait famille : 30€
(2 adultes + 2 enfants)
Gratuit jusqu'à 7 ans

Laissez-passer au Musée de la Romanité

Pass Jupiter : 30€
Pass solo annuel

Pass Vénus : 50€
Pass duo annuel, pour vous et la
personne de votre choix

Pass Romanité : 1 entrée
Musée de la Romanité/Arènes/
Maison Carrée/Tour Magne

Tarif plein : 19€

Réduit : 14€

(valable 3 jours à partir de la date
d'achat)

Abonnement musée de Nîmes
1 an : 40€

Entrée illimitée Musée de la
Romanité + Carré d'Art Musée +
Musée des Beaux-Arts + Musée
d'Histoire naturelle + Musée du
Vieux Nîmes + Musée des Cultures
Taurines

Jeune public

Le musée a adhéré à la charte
Mom'Art qui l'engage à remplir
une mission d'accueil et de service
auprès des enfants et des familles.
Un livret aventure ainsi qu'une
mission archéologue sur visioguide
en 5 langues destinés aux 7-12
ans permettent au jeune public
de découvrir le musée de façon
ludique. De nombreux dispositifs
multimédias sont parfaitement
adaptés au jeune public.

Par ailleurs, le musée dispose
d'un jardin archéologique et
méditerranéen et d'un toit-
terrasse qui permettent une visite
complémentaire avec des lieux de
détente très adaptés
aux familles.



Reproduction et proposition de restitution de
la statue de l'Hermanubis de Naples ; scan 3D

CONTACTS PRESSE

ALAMBRET COMMUNICATION

Anne-Laure Reynders
annelaure@alambret.com
01 48 87 70 77

www.alambret.com
111 boulevard de Sébastopol
75002 Paris

SPL CULTURE ET PATRIMOINE MUSÉE DE LA ROMANITÉ

Isabelle Lécaux
Responsable communication
isabelle.lecaux@spl-culture-patrimoine.com
04 48 21 02 01

Charlène Charrol
Chargée de communication
charlene.charrol@spl-culture-patrimoine.com
04 48 21 02 22

