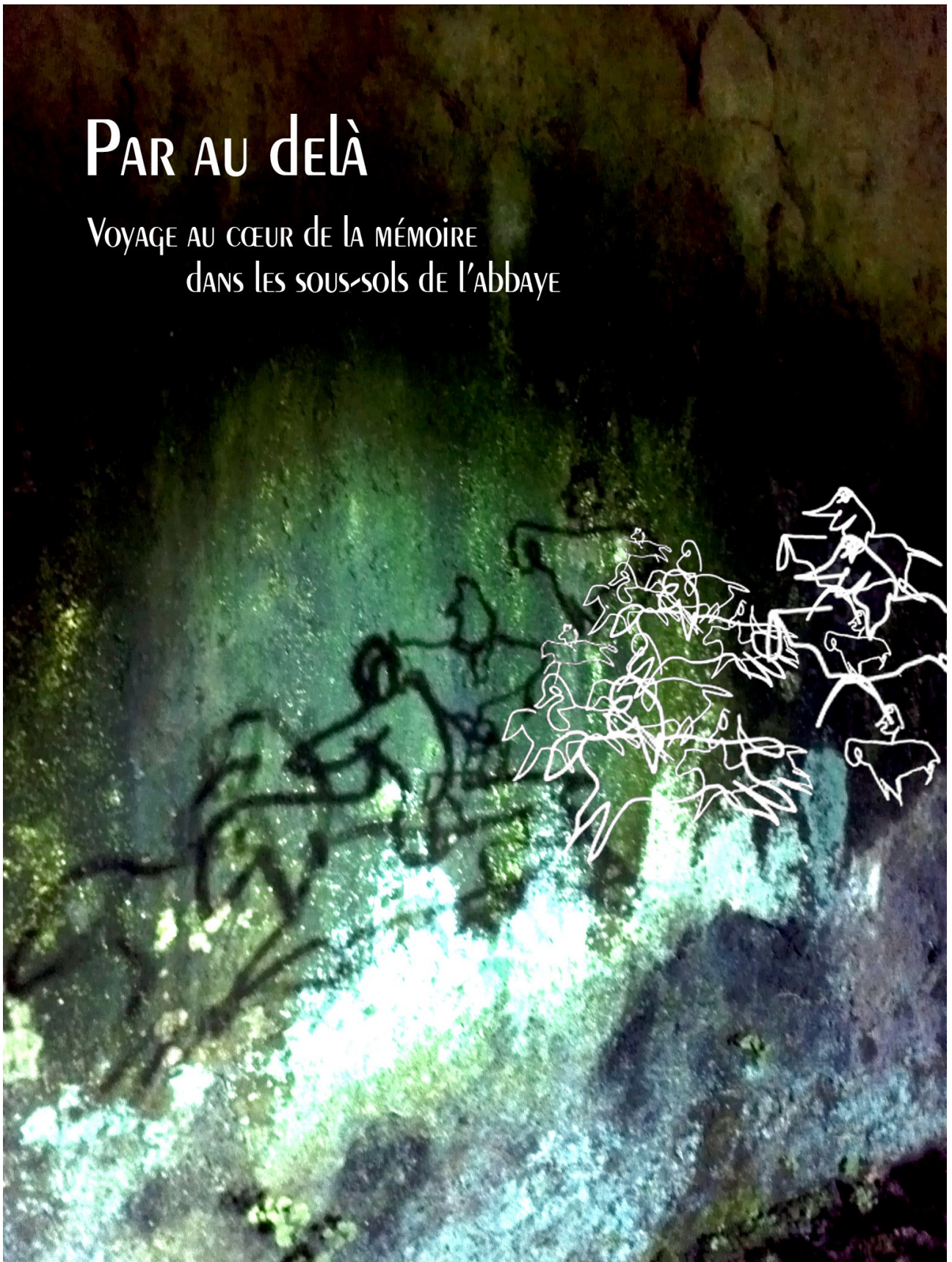


PAR AU delà

VOYAGE AU CŒUR DE LA MÉMOIRE
DANS LES SOUS-SOLS DE L'ABBAYE



CRYPTOPORTIQUE DE SORDE-L'ABBAYE
DU 29 JUILLET AU 30 SEPTEMBRE 2012

Note d'intention

Ici tout à coup l'humanité va plus vite
et cette nouvelle vitesse engendre un nouvel espace.
Nouvel espace anthropologique
à l'aune duquel nous pouvons revisiter les différents temps de la mémoire.

Depuis la nuit des temps, l'homme n'a eu de cesse de se connecter avec un au delà.
Au delà chamanique à l'ère préhistorique, au delà divin et transcendant sous l'ère chrétienne,
jusqu'à cet au delà technologique et humaniste que nous côtoyons désormais chaque jour, les
yeux rivés sur le ciel météorologique de notre smartphone.

Dans le discours théologique, l'illumination venait d'en haut et le porte-parole de l'Ange ou de Dieu la distribuait parmi les hommes, un schéma unidirectionnel descendant. Selon le projet humaniste émergeant, les sources jaillissent ici même, distribuées dans le monde et parmi les hommes. Tout ce qui coulait du haut vers le bas dans le discours théologique pourrait être traduit dans le dispositif technologique comme jaillissant du bas vers le haut.

De la transcendance à l'immanence.
Construire une intelligence collective pourrait être alors pour les communautés humaines, une manière laïque, philanthropique et raisonnable d'atteindre à la divinité...

Sorde, lieu de passage ancestral
a conservé les traces des différents âges de l'histoire de l'humanité.
Chevaux de Duruthy au magdalénien
mosaïques et vestiges de villas gallo-romaines
l'Abbaye et ses multiples constructions au fil des siècles

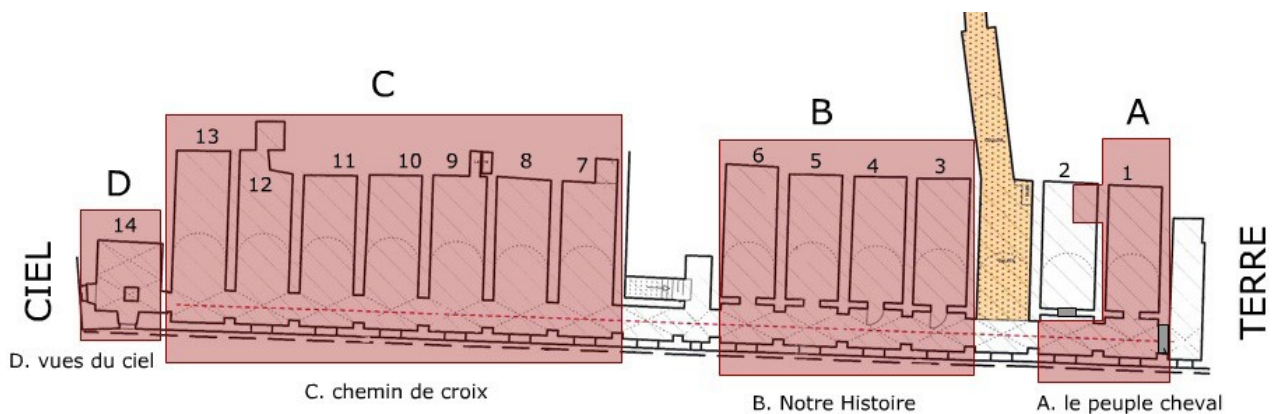
Par au delà
un parcours d'installations
une invitation à revisiter ces différents temps de la mémoire
au sein des granges du cryptoportique.

Aymeric Reumaux

Dans le cryptoportique

14 granges comme dans un chemin de croix...
qui nous mènent de la terre jusqu'au ciel
comme dans une marelle, jeu déjà pratiqué par les Romains...
La visite du cryptoportique se divise en 3 installations distinctes
dont chacune nous relie avec un temps différent de la mémoire :
mémoire archéologique du paléolithique,
mémoire historique du néolithique,
mémoire numérique du noolithique*

* l'âge de pierre de l'esprit, selon Pierre Levy – Intelligence collective, 1998



1. LE PEUPLE CHEVAL

Le cheval comme symbole du voyage... vers le monde d'en-bas selon la vision chamanique.
Lumière archéologique qui révèle une mémoire préhistorique,
lumière électrique qui montre le chemin, efface les traces en même temps.

Vidéographie, réplique de tête de cheval de Duruthy.

3. MOSAÏQUE

Tout coule, tout passe,
source antique vers le Gave.
Flux de passage et de circulation,
pas des hommes qui traversent le Gave,
flux des saumons qui le remontent.

Vidéoprojection sur mosaïque de la villa Barrat de vin.

4. PRENDRE SOIN

« Avant et au-dessus de toutes choses, il faut prendre soin des malades, car en vérité c'est lorsqu'ils sont honorés que le Christ est honoré »
lèpre, variole, peste bulbonique, choléra... les plaies sales et mal soignées conduisent à la gangrène puis à la mort.
Prendre soin selon la règle de saint Benoit.
Tout près de là aussi, la vierge de Séqué veille.

Vidéoprojection sur peaux de buffle recousues.

5. PAR LES LUEURS

Chœur polyphonique improvisé,
l'intellectuel collectif ne s'éteint jamais, sans cesse éclairé, animé par les flammes d'intelligences vivantes.
Nous revoilà traversés par les lueurs.

Vidéographie sur papiers imprimés.

6. LES TACHES ROND

Construction/ destruction/ reconstructions...
Souffle, râle, labeur,
expérience, partage, compagnonnage.
Éloge du tâcheron.

Vidéographie sur cailloux de la grange et pierres de tailles de l'abbaye.

7 à 13 CHEMIN DE CROIX

14. VUE DU CIEL

Cette fois, l'au delà est lisible directement, aux confins du temps réel.
La figure du prophète fait place à l'explorateur, qui ne cesse d'apprendre et de découvrir, les yeux rivés sur le ciel météorologique de notre smartphone.

Connexion temps réel avec ciels projetés sur parois teintée à la craie.

Équipe

Conception et mise en œuvre : Aymeric Reumaux
assisté de Nina Vitale

Création sonore : Kako Cavallié

Animations et programmation : Aymeric Reumaux

Réalisation vidéo : Benoît Zebra

Création matières & supports : Nina Vitale

Régie technique : Kako Cavallié

Suivi de production : Jean-Louis Boutevin

Association Cinémagin'action

Président : Jacky Zebra

1. LE PEUPLE CHEVAL

Le cheval comme symbole du voyage...
vers le monde d'en-bas selon la vision chamanique.
Lumière archéologique qui révèle une mémoire préhistorique,
lumière électrique qui montre le chemin,
efface les traces en même temps.

Vidéographie, réplique de tête de cheval de Duruthy.



Vidéographie sur parois des granges de Sorde l'Abbaye



A Sorde, en 1961, l'archéologue Robert Arambourou fit une découverte extraordinaire dans les couches de la phase du Magdalénien moyen. Près de la falaise, il découvrit, dans l'espace d'un simple mètre carré, une riche collection d'objets d'art. Il y avait une belle tête de cheval sculptée dans du calcaire blanc, et percée pour pouvoir la porter en pendentif. Une seconde tête de cheval en ivoire, moins expressive, fut trouvée à côté, et fut considérée comme étant fabriquée dans un style plus abstrait ou laissée inachevée par son créateur. A quelques centimètres de la première tête, on trouva une fragile petite perle ronde en jais, qui se désagrégea quand on essaya de la

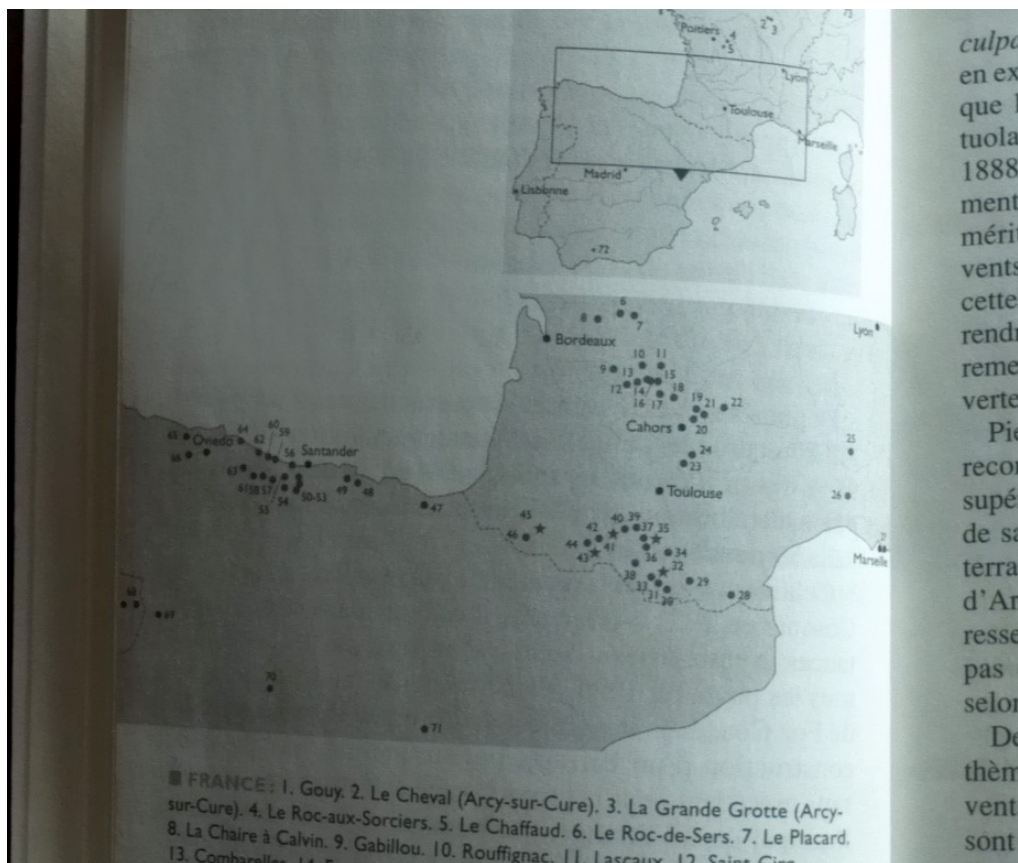
retirer du sol.

La troisième sculpture retrouvée à Duruthy dépasse toutes ces découvertes par sa qualité et son intérêt. C'est le plus grand objet portatif de l'art Paléolithique jamais trouvé et l'un des plus remarquable. Fabriqué à partir d'un bloc de grès de près de vingt-sept centimètres de long, la tête intrépide et les épaules d'un cheval s'élancent vers l'avant, tandis que les détails du reste de son corps ne sont pas clairs. Le bloc est trop petit pour avoir contenu les pattes du cheval, ou il se peut qu'il ait été prévu qu'elles soient repliées sous son corps en une attitude de repos. De toute façon, les personnes qui le voit aujourd'hui ont du mal à oublier le pouvoir troublant de cette œuvre. M. Arambourou exprime cela parfaitement:



*Il est impossible de ne pas être touché par le caractère hiératique de ce cheval, qui est dû tant à la pose de l'animal qu'à la manière dont il a été exécuté. Avec un réalisme qui, néanmoins, suggère la particularité plus que le général, le sculpteur a, il semblerait, exprimé non pas un cheval, mais **le** cheval.*

Extraits de : <http://www.landescotedargent.com/histoire/avantnotreaire.html>



Carte des grottes ornées en Europe

Sur le plan archéologique, la grande majorité des grottes ornées d'Europe se trouve concentrée dans le sud ouest de la France et le Nord de l'Espagne. On pourrait alors situer Sorde comme au cœur de l'ensemble des grottes ornées d'Europe.

Le peuple cheval en résonance à l'homme-oiseau ou la femme-bison, où la figure de l'homme est associé à celle d'un animal totem qui se rencontreraient dans un au-delà chamanique. Selon Jean Clothès & J.D. Williams (Les chamanes de la préhistoire), *Malgré leur réalisme, les panneaux ornés n'étaient pas le résultat d'une simple accumulation d'images; ils allaient bien au-delà et constituaient de véritables passages vers le monde des esprits, des sortes de panoramas que les chamanes venaient chaque fois vivifier et enrichir et où ils pouvaient pénétrer lors de la transe. Rajouts, repassages, surcharges ne sont donc là que pour raviver, revitaliser et renforcer les panneaux où l'on vient chercher force et énergie. On approche là une technique de transe.*

Poussant un peu plus loin, Pascal Raux (Animisme et arts premiers) suggère que les animaux figurés sur les parois des grottes étaient des chamanes représentés sous la forme de leur animaux tutélaires; chaque animal totem ouvrant sur un monde : poisson (esprit de l'eau), oiseau (esprit des airs), serpent (monde souterrain). Le cheval serait ici symbole du voyage.

Voyage vers le monde d'en bas selon la vision chamanique, vers des contrées plus lointaines selon une logique géographique, voyage vers les tréfonds de notre mémoire selon une vision archéologique. Ici, c'est toute une communauté qui profite du cheval pour repartir en voyage vers ces multiples au-delà. Peuple cheval.



grotte des trois frères, Ariège

3. à la source

Retour aux sources

source antique qui coule vers le Gave en contre-bas

Source archéologique vers les mosaïques romaines de Sorde et Barrat-de-Vin

Source du gave où les saumons remontant le courant viennent frayer et pondre.

Vidéoprojection sur sable, mosaïque de Sorde l'Abbaye et galets du gave.

Moment de paix et de tranquillité,
le saumon a fini de remonter la rivière,
les œufs viennent à éclore,
la source fait entendre son fin ruissellement.

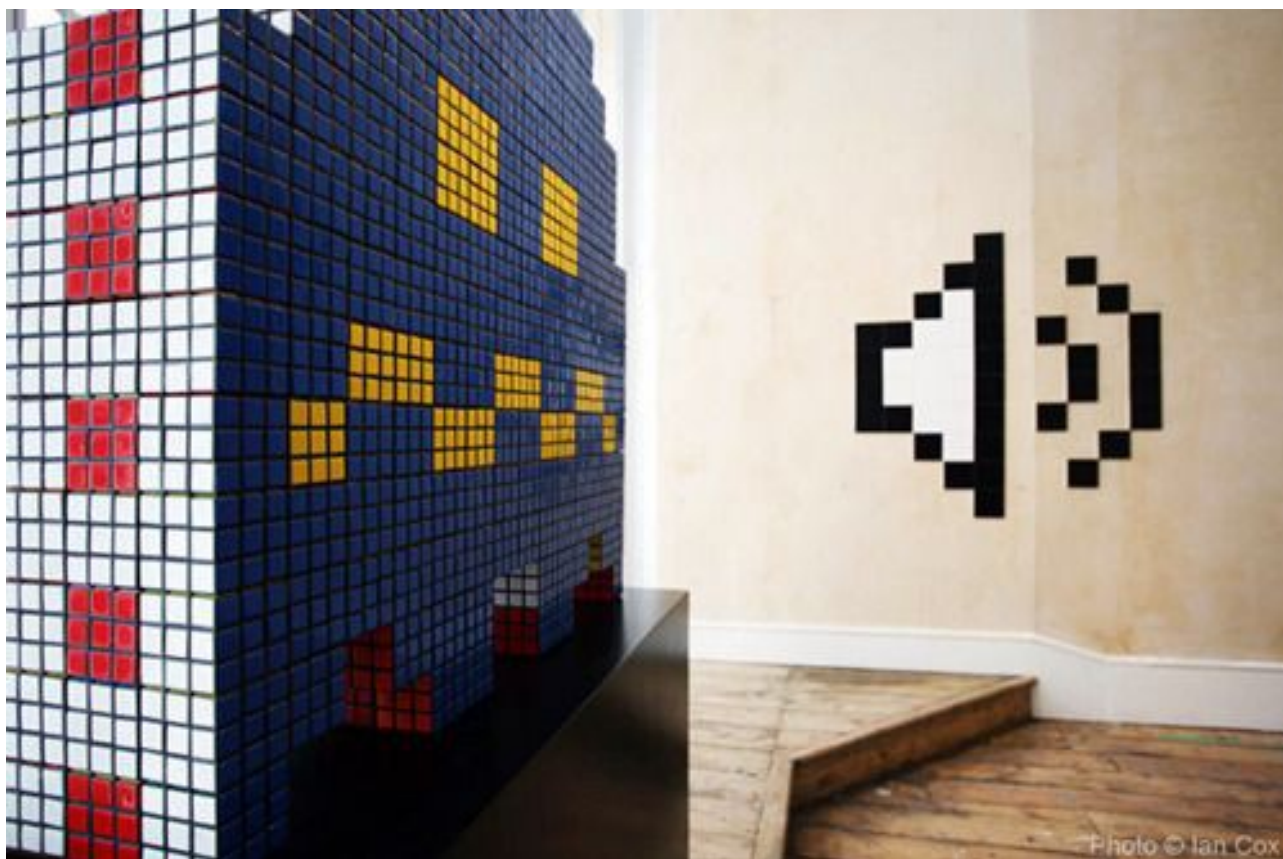
Remonter à la source, c'est aussi remonter aux fragments de la création.

Analogie entre la tesselle, fragment de base de la mosaïque et le pixel informatique
deux fragments minimaux à partir desquels toutes les figures peuvent être composées/
recomposées. Un pixel est assigné à un carré.

Pixel dont on trouvait encore les traces dans les premiers jeux vidéo.

Je pense à Invader qui depuis 1998 sème ses mosaïques dans les villes du monde entier,
incognito... Londres, Los Angeles, Tokyo, New York, Bangkok mais d'abord Paris, la ville où il a
le plus sévi. Les mosaïques de cet artiste représentent des personnages d'un célèbre jeu vidéo
de la fin des années 1970, Space Invaders. Du fait de la technologie élémentaire de l'époque,
ils sont très pixellisés et donc reproductibles en mosaïque, matériau difficilement altérable, qui

résiste très bien aux ravages du temps. Désir de fixer dans le temps une étape éphémère du développement informatique. Du pixel à la tesselle.



Space invader – exposition low fidelity – Lazarides Gallery, Londres -2009

Pour nous, à Sorde, le travail est inverse : La mosaïque porte sa sagesse, son histoire, les traces de cet art romain par excellence, qui a trouvé un terrain d'élection dans les pays où la lumière est reine. La dimension physique aussi qui lui permet de résister au temps et de se laisser toucher.

Le pixel vient réveiller une mémoire ancienne, lui apporter sa fluidité, sa dynamique, sa luminosité, sa résolution en millions de couleur.

De la tesselle au pixel.

4. PRENDRE SOIN

« Avant et au-dessus de toutes choses, il faut prendre soin des malades, car en vérité c'est lorsqu'ils sont honorés que le Christ est honoré »

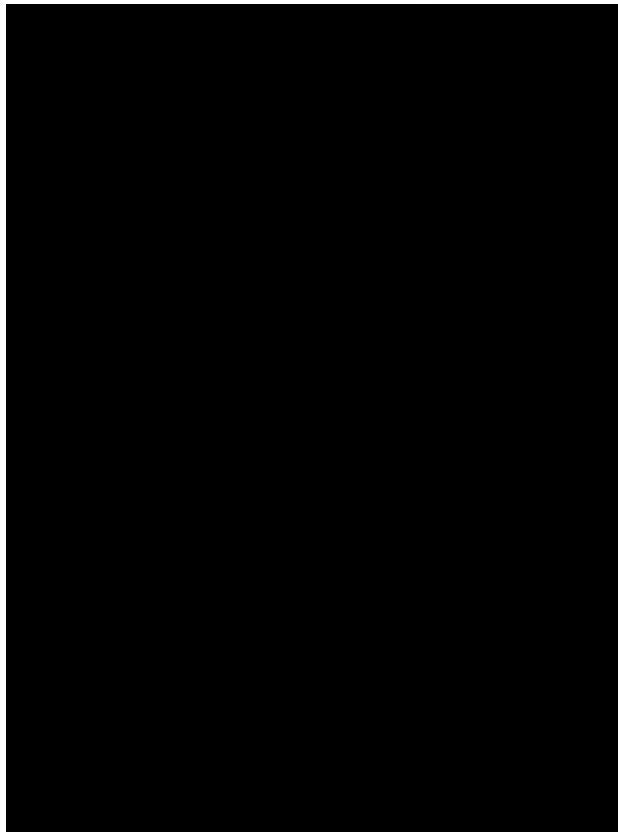
Prendre soin selon la règle de saint Benoît.

lèpre, variole, peste bulbonique, choléra...

les plaies sales et mal soignées conduisent à la gangrène puis à la mort.

Tout près de là aussi, la vierge de Séqué veille.

Vidéoprojection sur peaux recousues.



Un des progrès essentiel de la médecine au Moyen-âge est l'apparition d'établissements hospitaliers. Grâce à la richesse de l'Église et à la générosité des catholiques de l'époque, les hospices, « Hôtels Dieu » apparaissent. Tout d'abord ils sont destinés à l'accueil des pèlerins, pauvres, femmes enceintes, orphelins, incurables... tous ceux qui ont besoin d'aide ou qui ne sont pas « en bonne santé ». L'accueil donne droit à un bain de pieds, un bol de soupe, un lit (en commun), plus un peu d'argent aux nécessiteux. A cause des nombreuses épidémies et de l'obligation qui est faite aux évêques de s'occuper des victimes, ces établissements se multiplient, s'agrandissent et recentrent leur activité sur les malades. Les autres pensionnaires sont redirigés vers un autre établissement : la « charité ». Dès lors, les plus grands médecins vont venir travailler en ces lieux. L'hôpital est né, même s'il présente encore de nombreux défauts : de grandes pièces mal chauffées au plafond volontairement trop haut pour éloigner les fumées des malades, des lits à plusieurs places et des malades atteints de maladies différentes mélangés ...

Au Moyen-âge, les gens vivent sous la menace constante de la famine. L'alimentation du peuple étant basée essentiellement sur la récolte de céréales, les années de mauvaises récoltes provoquent inévitablement des périodes de famine. Comme les sources d'approvisionnement et les réserves sont inexistantes, les gens meurent alors par milliers. La sous-alimentation et le manque d'hygiène ouvrent alors la voie aux maladies ainsi qu'aux épidémies. La lèpre et la peste noire sont les plus connues.

La lèpre, une des plus anciennes épidémies. La lèpre est une maladie infectieuse chronique due à une bactérie touchant les nerfs périphériques, la peau et les muqueuses, et provoquant des infirmités sévères. La lèpre fait des ravages énormes à cette époque. Les lépreux sont considérés comme déjà morts. Dès qu'un présumé lépreux se présente, le prêtre l'accueille chez lui. Peu après, une cérémonie mortuaire a lieu avec à la place du mort sous le drap noir, le lépreux. Après l'avoir béni et donné des offrandes, le peuple se rassemble sur le parvis, le prêtre donne au lépreux une cliquette, des gants, une écuelle et lui dicte la conduite à suivre. Puis le prêtre plante une croix et un tronc destiné aux offrandes devant sa hutte. Aucun remède n'étant connu, on se contente de soigner son âme et de l'isoler. Redoutés et exclus, les gens atteints de la lèpre vivent un véritable enfer. Ce sont les grands exclus de la société médiévale. On leur jette de loin leur nourriture. Ils sont frappés par de nombreux interdits.



Médecin en tenue anticontamination

La peste : Les rues jonchées de déchets amènent la prolifération des rats et de son parasite, la puce, porteuse du bacille de la peste. Ainsi, le manque d'hygiène parfois doublé d'une période de famine offre un terrain propice à la propagation d'épidémies

La peste bubonique : Fièvre, douleurs musculaires et articulaires, maux de tête et fatigue importante, augmentation de la taille des bubons (ganglions) qui deviennent douloureux et sensibles.

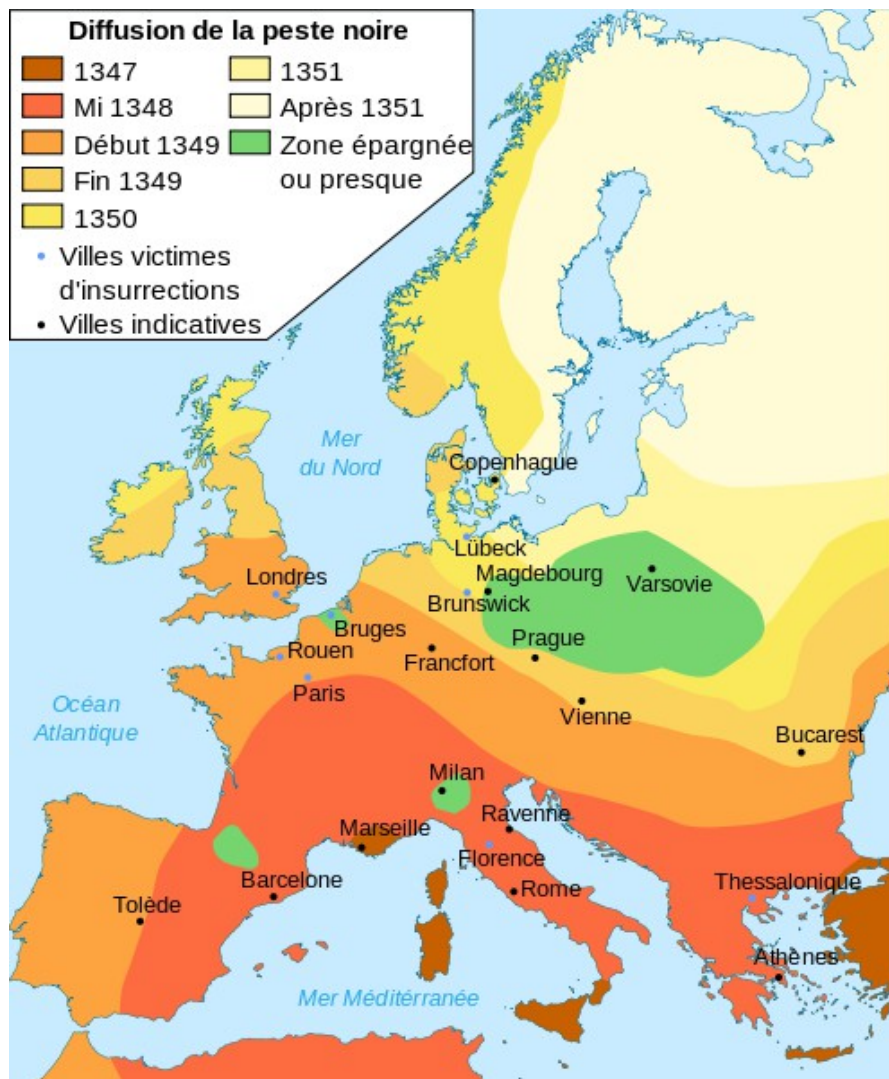
En 1348, **la peste noire**, pandémie de peste bubonique, originaire d'Asie est la plus meurtrière de toutes. On estime à 25 millions le nombre de morts. On meurt en trois jours et les condamnés sont libérés pour ramasser les cadavres, par charrettes entières précédées de clochettes. La panique envahit la population. Tout le monde se méfie des voisins qui sont susceptibles d'être porteurs de la terrible maladie. Les animaux sont tués. Plusieurs quittent les villes pour se diriger dans les campagnes où ils traversent, en chemin, des villages aux volets fermés et aux fermes abandonnées. Dans les hôpitaux, les médecins ne s'approchent plus des malades. Ils s'aspergent de vinaigre. Les crises d'hystérie envahissent la population, certains allant jusqu'à se flageller en public pour faire pénitence afin que Dieu les épargne. Pourtant ceux qui ne sont pas morts de la peste meurent de la famine qui s'ensuit. Comme pour le reste, les saignées et les lavements sont les seuls remèdes prescrits.

Sources :

http://membres.lycos.fr/medievales/docu/15malad_fichiers/malad_00.html

<http://viedechateau.iquebec.com/sante.htm>

<http://lartdesmets.e-monsite.com/rubrique,l-hygiene-au-moyen-age,295440.html>



Pourtant, selon la carte ci-dessus, Sorde semble avoir été raisonnablement épargné par la peste noire... par le choléra aussi qui s'est arrêté aux portes du village en 1930. Aux portes du village, la vierge de Séqué veille...



5. PAR LES LUEURS

Chœur polyphonique improvisé,
l'intellectuel collectif ne s'éteint jamais,
sans cesse éclairé, animé par les flammes d'intelligences vivantes.
Nous revoilà traversés par les lueurs.

Vidéographie sur papiers



Installation avant spectacle « Un coup de dés jamais n'abolira le hasard »
Gaël Domenger (danse), Gaspard Claus (violoncelle), Aymeric Reumaux (vidéographie) – Bilbao 2012

Pierre Levy, *les technologies de l'intelligence, l'intelligence collective, qu'est-ce que le virtuel*, toutes une série de livres écrits entre 1991 et 1996, aux lueurs de l'émergence d'Internet et une vision positive, dynamique et enthousiasmante de ce pourrait être le collectif intelligent.

Redéfinies dans une perspective humaine, les régions angéliques ouvrent l'espace de communication des collectivités avec elles-mêmes sans passage par la divinité.

Les mondes virtuels mettent en communication les intelligences et accompagnent les navigations des individus et des groupes dans la connaissance collective.

Dans théosophie fârbienne, le plus haut degré de réalité était Dieu, dans son unité absolu, dans sa pure contemplation de soi. Dans le perspective techno-sociale des intellectuels collectifs, la réalité et la richesse montent de la multiplicité terrestre et humaine. Les mondes angéliques renvoient aux intellectuels collectifs une clarté d'autant plus dense, puissante, illuminante, que les savoirs humains varient, se diversifient et se pluralisent.

Au lieu d'émettre vers les hommes la lumière intellectuelle qui descend de Dieu via les cieux et les anges supérieurs, le monde virtuel qui joue le rôle de l'intellect agent réfléchit les clartés qui émanent des communautés humaines.

La lumière des mondes virtuels éclaire et enrichit les intelligences humaines; non pas en les faisant passer de la puissance à l'acte, mais plutôt en leur ouvrant des possibles auxquels elles n'auraient pas eu accès autrement, en les informant des savoirs d'autres intelligences, en leur offrant de nouvelles puissances de compréhension et de nouveaux pouvoirs d'imaginer.

Tout se qui coulait du haut vers le bas dans le discours théologique doit être traduit dans le

dispositif techno-social comme jaillissant du bas vers le haut. Dans sa version humaniste, l'intellect agent n'éclaire les âmes humaines que parce qu'il concentre et réfléchit tout le spectre des lumières qui montent d'en bas.

Dans le discours théologique, l'illumination venait d'en haut et le porte-parole de l'Ange ou de Dieu la distribuait parmi les hommes, un schéma unidirectionnel descendant puis centrifuge. Selon le projet humaniste, les sources jaillissent ici même, distribuées dans le monde et parmi les hommes. Avant d'ensemencer le ciel immanent de la pensée commune, la participation à l'intelligence collective commence donc par une ouverture à l'altérité humaine, par un accueil horizontal de la diversité.

Pierre Levy, *L'intelligence collective* - 1996

Sur le chemin de cette trace lumineuse, nous retrouvons aussi la trace de la lampe de Picasso, fixée sur film photo par Gjon Mili en 1949.



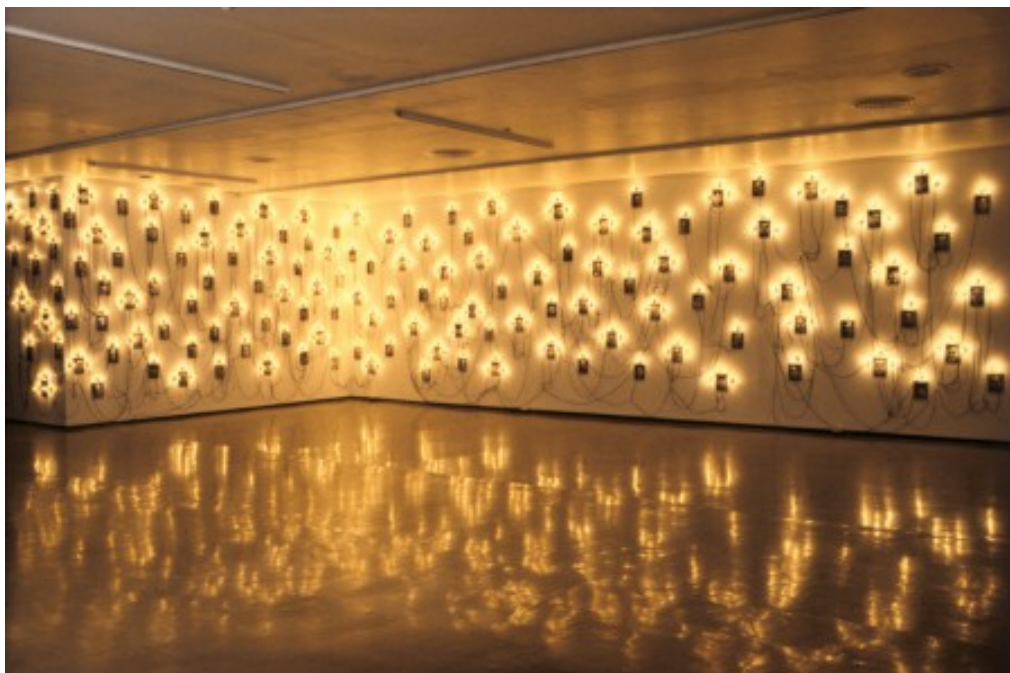
Picasso & Gjon Mili, space drawing - 1949

La trace, le trait, le dessin en rotoscopie qui évoque aussi le travail de Pierre Bismuth dans la série « following the right hand of ». Le travail de Pierre Bismuth questionne notamment sur la déstabilisation face à une lecture nouvelle de nos acquis: ici le film et la star sont transposées en une image unique synthétisée à lire dans un musée, debout dans une position de visiteur, silencieuse. Le visiteur doit faire un travail d'interprétation pour reconnecter les deux versions du film. Pierre Bismuth affirme ne pas être à l'origine du rendu de « Following the right hand of ». Il n'a été que le médium, un interprète, qui a transposé d'une manière différente les

gestes d'une actrice. La notion d'artiste et d'auteur se déplace; chacun prenant conscience et venant à afficher qu'il n'est jamais qu'un médium, une étincelle sensible, créative et provisoire d'un ensemble beaucoup plus vaste qui nous traverse.



Following the right hand of Doris Day in 'Young man with a horn' - 2008



Christian Boltanski. Leçons de ténèbres, 19 juin 1988.
Vue d'installation les Enfants de Dijon. Musée d'art contemporain, Chicago.

Et puis, il y a inévitablement Christian Boltanski et « la mémoire des petites choses »; petites choses dont la somme ne nous confronte pourtant pas cette fois à l'échec ou à la certitude de notre mort prochaine, mais à l'émergence de mémoires vives en remembrement.

6. LES TACHES ROUNDS

Construction/ destruction/ reconstructions...
Souffle, rôle, labeur,
expérience, partage, compagnonnage.
Éloge du tâcheron.

Vidéographie sur galets de la grange et pierres de tailles de l'abbaye.

Autrefois, chaque tailleur de pierre possédait sa marque qui lui servait de signature de manière à recevoir son salaire à la fin d'une semaine de travail, en fonction du nombre de pierres taillées, les tailleurs de pierre étant payés à la tâche. Les marques de tacherons sont fréquentes sur les bâtiments de Sorde.

Les holons, figures de lumières -personnages filaires animés par Aymeric Reumaux- ne peuvent laisser qu'une trace lumineuse sur la pierre : des taches rondes qui viennent révéler les tacherons... Le E féminin ne pouvait pas subsister dans ce monde uniquement masculin.

Apparitions, disparitions, musicalité, rythme à plusieurs vitesses : construction, destruction et à nouveau reconstruction, retour des tailleurs de pierres, tacherons, architectes, bâtisseurs, compagnons... jusqu'à la prochaine bataille... c'est le blues du bout de la jazzcogne.



7 à 13

CHEMIN DE CROIX

14 granges comme les 14 tableaux d'un chemin de croix. L'émergence d'une réalité organisée par le savoir provoque une profonde crise d'identité. Société de la contribution, de l'échange, de la collaboration, de l'interpénétration... Les anciens principes de repérage de soi perdent de leur efficacité. Les systèmes d'organisation de la société et d'échanges doivent être repensés. Souffrance, endurance, peine et douleur qui accompagnent la chute d'un système avant d'ouvrir un ailleurs plus juste et équitable. On a pu évoquer que l'avènement d'Internet et de Facebook ont joué un grand rôle dans le renversement des dictatures arabes, révélant les insupportables injustices et inégalités. L'exemple de la Syrie ou de la Chine nous montre pourtant que le pouvoir ne se lâche pas si facilement... qu'en sera-t-il chez nous alors que la société du Savoir et de l'échange qui émerge, commence à nous révéler la désuétude, les inégalités et les dégâts liées à l'hyper-concentration des pouvoirs dans nos schémas d'organisation, qu'ils soient démocratiques, financiers, économiques ou énergétiques..? les lois ACTA, HADOPI, LOPPSI viennent nous rappeler la résistance des schémas pyramidaux en place. Pourtant, dans la société fluide que décrit Joël de Rosnay (« Surfer la vie », 2012), le peer-to-peer énergétique côtoie les réseaux de hackers/ makers où chacun imagine et imprime en 3D ses produits courants. Une vraie révolution industrielle et culturelle est en cours.



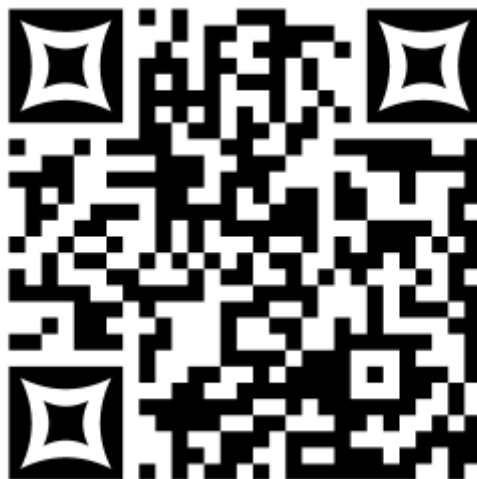
Vues du chemin de croix

14. VUE DU CIEL

Cette fois, l'au delà est lisible directement, aux confins du temps réel.

La figure du prophète fait place à l'explorateur, qui ne cesse d'apprendre et de découvrir, les yeux rivés sur le ciel météorologique de notre smartphone.

Connexion temps réel avec ciels projetés sur parois teintée à la craie.



QR-Code pour Ondes et Lumières

Le QR Code (ou flash code) figure aujourd'hui notre lien le plus direct avec au-delà; possibilité immanente pour le visiteur de se relier avec un esprit lointain, éclairé, toujours présent... le smartphone est alors le messenger, l'ange omniscient qui ne nous quitte plus, appréhende et décode avec fulgurance pour nous relier toujours plus vite avec au-delà. Toujours selon Pierre Levy, *L'autre monde* -ou le mystère- de la théologie devient alors *le monde de l'autre* -ou l'énigme- de l'anthropologie.