

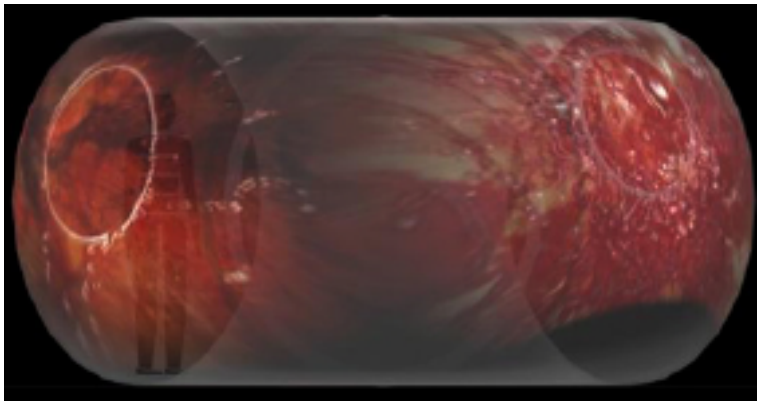
# CORPS FŒTAL - CORPS MENTAL

« L A P O C H E H U M A I N E »  
( t i t r e p r o v i s o i r e )

INTERFACE MEMBRANAIRE  
PAR CAPTATION PHYSIOLOGIQUE  
ET TOUCHER

anika mignotte  
novembre 2000

conception dans le cadre d'une résidence d'écriture  
au cicv pierre schaeffer (1997/98)



- > PRINCIPE
- > DISPOSITIF PHYSIQUE = INTERFACE MEMBRANAIRE
- > PROCESSUS INTERACTIFS PAR PHYSIOLOGIE ET TOUCHER
- > 12 ETATS CORPORELS - EMOTIONNELS - MENTAUX
- > SCHEMA RECAPITULATIF DES FLUX INTERACTIFS
- > ENJEUX SCIENTIFIQUES = RELATIONS PHYSIOLOGIE / EMOTION EN CONTEXTE AUTOMATISE
- > CONTEXTE SCIENTIFIQUE ET INDUSTRIEL (ORGANIGRAMME RECAPITULATIF DE LA R)

## ANNEXE ARTISTIQUE

- > CONTENU DES 12 MONDES VISUELS ET SONORES

anika mignotte • <anika@cicv.fr >

24 rue de clamart, 92100 boulogne • +33 1 46 21 08 24 • +33 6 60 72 05 90

pierre bongiovanni • <pierre@cicv.fr >

cicv pierre schaeffer • BP 5, 25310 hérimoncourt • +33 3 81 30 90 30 • +33 6 86 08 13 87

SITE : <http://www.cicv.fr/publications/residence/anika/> (adresse à venir : [www.fœtal.com](http://www.fœtal.com))

PAGE : [http://www.cicv.fr/publications/residence/anika/fœtal\\_mental.htm](http://www.cicv.fr/publications/residence/anika/fœtal_mental.htm)

## PRINCIPE

Le principe du projet est l'immersion physique du visiteur à l'intérieur d'une structure membranaire, de forme torique ou ovoïde, et de son interactivité alors avec l'image et le son par le biais des paramètres physiologiques de son corps et du toucher.

La métaphore de l'interface est celle de l'œuf ou de la matrice. L'exploration mentale et émotionnelle qui est visée, l'est en dialogue étroit avec la réactivité de cette enveloppe ménageant un espace intime et protégé.

### DISPOSITIF PHYSIQUE = INTERFACE MEMBRANAIRE

L'« espace sous membrane » de forme torique (boyau ou de chambre à air circulaire – 6 m diam) ménage un espace tunnel à taille humaine de 2 m de haut par 2 m de large, dans lequel le visiteur progresse comme s'il explorait une grotte aux parois souples.

La « poche ovoïde » quant à elle, telle une sphère individuelle (- de 2 m de diam), environne le visiteur de manière périphérique : debout sous la membrane, celui-ci peut interagir avec elle par le toucher à bout de bras.

Dans les deux cas, ces types de structures, envisagées gonflables, reposent à l'intérieur d'un volume noir dégageant l'espace technique nécessaire aux vidéo-projecteurs – dont les projections d'images sont interceptées par la texture translucide de la membrane.

### PROCESSUS INTERACTIFS PAR PHYSIOLOGIE ET TOUCHER

Deux types d'interactivités opèrent simultanément :

#### La captation physiologique

Le visiteur est équipé de capteurs physiologiques (rythme cardiaque, tension artérielle, fréquence respiratoire, réponse électrodermale – sueur de la main - et thermovasculaire,...), dont les informations sont traitées de deux façons :

- celle qui, via un traitement multi-agents, traduira de façon dynamique - sous forme d'une représentation cartographie temps réel - l'état évolutif du corps dans sa variabilité d'intensité et de qualité énergétiques
- celle qui, au terme d'une analyse temps-réel de la combinatoire des mesures captées, renseignera en continu sur la réactivité émotionnelle du visiteur

#### Le toucher

Le traitement temps réel des données physiologiques permet d'environner le visiteur dans une matière de type organique épousant la réactivité de son corps. Cette cartographie, travaillée de manière plastique (sur la métaphore cellulaire), est projetée sur les parois de la membrane, lui conférant en quelque sorte une « sensibilité cutanée ».

C'est alors par le toucher de cette peau que le visiteur peut déclencher, à l'endroit exact du contact, le surgissement de stimuli visuels et sonores - dont le type de contenu est calé sur une conversation subtile entretenue avec la détection de la réactivité émotionnelle.

### 12 ETATS CORPORELS - EMOTIONNELS - MENTAUX

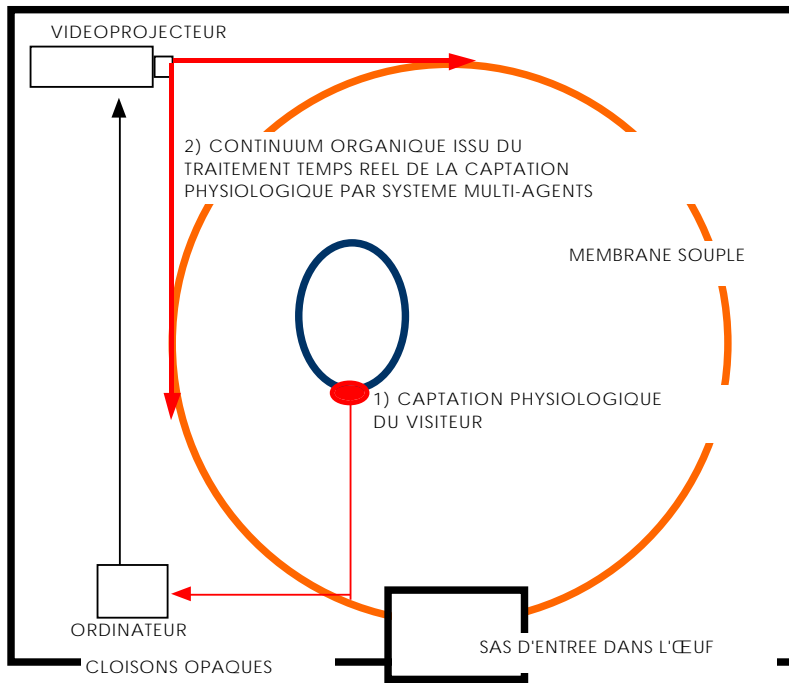
Cette conversation avec « les émotions » du visiteur s'architecture autour d'une scénarisation de « mondes » engendrant chacun un type d'images et de sons particulier.

Chacun des mondes explore en effet un type d'énergie mentale singulière, à la croisée entre les catégorisations des univers psychologiques du Bardo (Chögyam Trungpa) et l'évocation de bribes relationnelles avec des êtres virtuels (*cf. annexe sur contenu artistique des 12 mondes*).

**SCHEMA RECAPITULATIF DES FLUX INTERACTIFS**

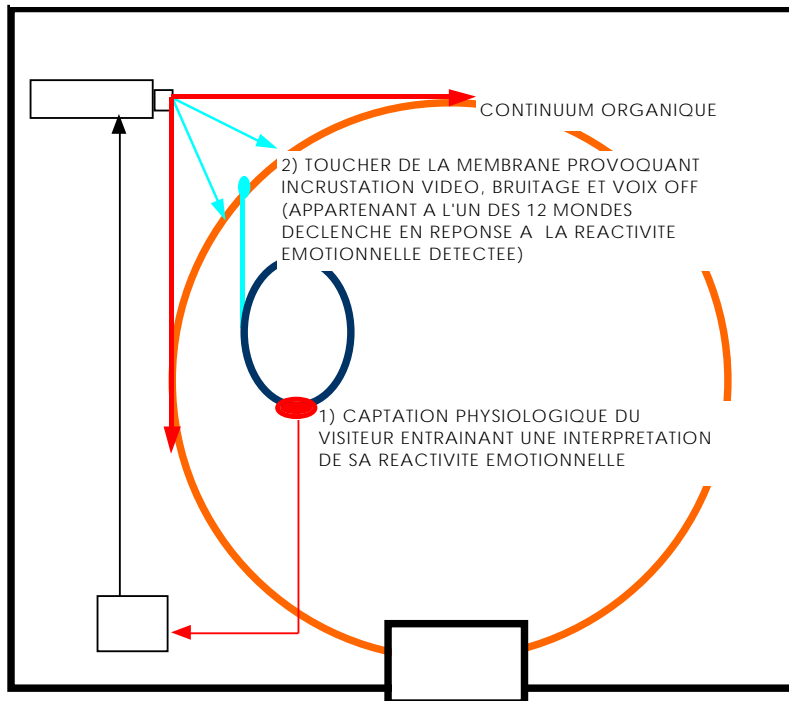
ETAT A

ENVIRONNEMENT VISUEL DU VISITEUR  
/ CAPTATION - RESTITUTION DE LA VARIABILITE ENERGETIQUE DE SON CORPS



ETAT B

QUALIFICATION DE LA REACTIVITE EMOTIONNELLE DU VISITEUR  
- EN INTERACTION AVEC SURGISSEMENTS VISUELS ET SONORES  
DECLENCHES PAR LE TOUCHER



## ENJEUX SCIENTIFIQUES

=

### SCANNER EMOTIONNEL

#### RELATIONS PHYSIOLOGIE / EMOTION EN CONTEXTE AUTOMATISE

**« Je me représente la perception des émotions à la manière de l'observation, depuis une fenêtre, d'un paysage continuellement changeant, dans lequel figure des objets en mouvement, plus ou moins lumineux et plus ou moins bruyants. Ce paysage est, en fait, le corps : il présente une structure, constituée par la distribution dans l'espace de ces objets - qui sont les organes internes : cœur, poumons, intestins, muscles ; et il est caractérisé par un « état » : la luminosité et les bruits que ces objets émettent, signaux qui traduisent leur état de fonctionnement à chaque moment. »**

**Antonio Damasio - L'Erreur de Descartes**

Le projet soulève diverses problématiques qui mêlent cognition naturelle et assistée. De ce fait, il nécessite l'implication de compétences pluridisciplinaires et collaboratives :

- en neurophysiologie de l'émotion (cognition naturelle)
- en IA : systèmes multi-agents / réseaux de neurones (cognition assistée)

#### APPROCHE CONJOINTE COGNITION NATURELLE ET COGNITION ASSISTEE

A partir d'une captation physiologique aussi fine que possible (rythme cardiaque, tension artérielle, fréquence respiratoire, réponses électrodermale et thermovasculaire,...), l'enjeu global du projet est de parvenir à bâtir deux types de feedbacks automatisés, servant de base réactionnelle visuelle et sonore à l'environnement du visiteur :

- celui qui lui restituera une imagerie temps réel de la réactivité énergétique de son corps (*sorte de scanner émotionnel*) – approche nécessitant le recours aux procédures de *simulation et modélisation des systèmes complexes par traitement multi-agents (cf. 2A ci-dessous)*
- celui qui, à partir de règles de correspondance entre physiologie et émotion (*cf. 1*), jouera de l'automatisation de la détection de variabilité émotionnelle (*cf. 2B*), afin que les réponses visuelles et sonores de l'environnement à la sollicitation par le toucher, s'adaptent à l'état du visiteur à l'instant T, T+1,... afin de le stimuler dans le sens qui lui sera le plus « nécessaire » : le calmer, si trop de stress ; l'exciter, si trop d'apathie, etc...

En cela, il faudra conceptualiser un système sachant gérer à la fois :

- les temps de maintien dans une stimulation particulière, afin de prendre le temps d'installer le visiteur dans une énergie physiologique et mentale fonction de sa réactivité personnelle optimum
- ainsi que les enchaînements de mondes, afin d'appeler ceux qui favoriseront les mises en situation les plus intéressantes : faisant ressortir l'importance des charnières émotionnelles liées au brusque contraste entre les mondes (cf. phénomène d'apparition du plaisir quand cesse le déplaisir, etc...)

Ce système informatique capable de réagir lui aussi de manière « pseudo-émotionnelle », par ajustement de ses réponses visuelles et sonores à visée manipulatrice de l'émotion de

son visiteur, se rapproche des recherches actuellement menées en Affective Computing sur les méthodologies de « synthétisation de comportements émotionnels » attribués à l'ordinateur.

## 1 • CAPTATION PHYSIOLOGIQUE ET TRADUCTIBILITE EMOTIONNELLE

### - LABORATOIRES EXPERTS EN COGNITION NATURELLE

- ou approche des réactions physiologiques et mentales de l'individu sous l'angle de leur corrélation au niveau des blocs émotionnels (*corrélations révélées peut-être de manière plus aiguë, voire plus pertinente, compte tenu du type d'environnement - organique, haptique, visuel et sonore ? Le corps du visiteur étant concrètement plongé dans un lieu inconnu et néanmoins étrangement familier, sorte de poche fœtale, on peut en effet imaginer que ce dispositif immersif dans la matière l'amène à plus d'instinct et à un contact peut-être plus originel avec ce qui est susceptible de surgir de son inconscient - celui-ci étant replongé en quelque sorte dans le « ventre de sa mère »*)

Pour répondre aux questions : que peut-on mesurer ? comment mesurer ? comment interpréter la combinatoire des mesures en terme de réactivité émotionnelle ? deux expertises se révèlent nécessaires :

- celle visant le choix des capteurs les mieux adaptés à ce type d'expérimentation, en termes d'acquisition de données et d'ergonomie embarquée HF
- celle permettant d'avancer de manière scientifiquement prouvée, des thèses de traductibilité des manifestations physiologiques en termes de degré d'activation et de qualité d'états émotionnels

Deux équipes françaises du CNRS LPM - INSA Lyon (le groupe *Microcapteurs Microsystèmes Biomédicaux* et le groupe de Neurophysiologie sensorielle *Emotion - Vigilance*) travaillent depuis 10 ans sur cette double question de la captation et de la traduction des données physiologiques du corps humain en terme d'émotions de base. Une publication du *Journal of the Autonomic Nervous System* (1997) intitulée *Autonomic nervous system response patterns specificity to basic emotions* (par Christian Collet, Evelyne Vernet-Maury, Georges Delhomme et André Dittmar), atteste de la validation scientifique désormais apportée aux thèses de correspondance entre mesures physiologiques et émotions de base.

A ce jour, le prototype dont ils disposent est semi-automatisé - à savoir qu'il nécessite encore l'intervention d'un expert pour l'interprétation finale, à partir de données déjà partiellement traitées par l'ordinateur sous forme de graphes,... L'enjeu du projet *corps fœtal - corps mental* serait donc de permettre à terme de passer à une automatisation totale du traitement des données captées, afin de permettre une libre interactivité temps réel.

**2A• SIMULATION ET MODELISATION DES SYSTEMES COMPLEXES PAR TRAITEMENT MULTI-AGENTS**

**2B• AUTOMATISATION DE L'INTERPRETATION EMOTIONNELLE / DONNEES PHYSIOLOGIQUES  
- LABORATOIRES EXPERTS EN COGNITION ASSISTEE**

Pour restituer une imagerie des états énergétiques du corps à partir de la captation de certains de ses paramètres physiologiques, une adaptation des travaux récemment menés par le duo Bernard Gortais / Guillaume Hutzler (LIP6) dans leur projet « Le Jardin des Hasards », pourrait être faite sur la métaphore cellulaire. Là où dans le premier projet, la captation et la restitution graphique de la météorologie sont abordées par traitement multi-agents, celles de la physiologie humaine pourraient ici leur faire suite de la même manière.

Naîtrait ainsi en phénoménologie spontanée, et serait donnée à la perception du visiteur, une cartographie métaphorique temps réel de l'évolution réactive de son corps tout au long de son stationnement sous la membrane. Cette technologie de représentation des systèmes complexes ayant été éprouvée, on peut imaginer en effet qu'elle donne d'aussi bons résultats appliquée au corps.

En outre, à partir de cette première approche (à l'origine d'une sorte de *monitoring visuel* ou *scanner émotionnel*), et sachant que les réactivités physiologique et émotionnelle sont intimement liées, des passerelles pourraient être trouvées pour envisager la manière d'automatiser leur correspondance interprétative.

Ainsi, on pourrait envisager que, via une représentation plastique dynamique temps réel du système physiologique capté, un dispositif IA multi-agents / réseaux de neurones puisse véritablement accompagner la détection et l'apprentissage de la signification de cette réactivité du corps, en termes d'émergence de patterns, voire de classification des émotions de base.

La faisabilité d'un tel système automatisé d'identification de la réactivité émotionnelle à partir de la réitération de captations multiples sur des physiologies dirigées (travaillées par des acteurs en fonction des émotions à repérer), est à étudier. L'apprentissage serait initié et supervisé tant à partir de consignes préalables d'analyse des mesures - récoltées auprès d'un Laboratoire expert en physiologie émotionnelle, que grâce au retour d'informations des expérimentateurs - acteurs eux-mêmes.

Un tel système « émergent » capable, à partir d'une supervision initiale, de procéder à une évaluation de la réactivité émotionnelle par apprentissage incrémental sur des physiologies humaines diversifiées, laisserait penser qu'il serait un jour possible de l'informer dans des contextes culturels et ethnographiques différents. Fonction de l'évolution des consignes logicielles renseignées au fil du passage des expérimentateurs - visiteurs, pourrait-on alors un jour appréhender l'ébauche d'une caractérisation psychophysiologique et mentale « collective » - à savoir : spécifique à des groupes humains ?

## CONTEXTE SCIENTIFIQUE ET INDUSTRIEL

Des recherches sur l'émotion font actuellement l'objet de travaux spécifiques menés : par des neurologues de renom parmi lesquels Antonio Damasio à l'Université de l'Iowa (USA), et Joseph Ledoux à l'Université de New-York (USA) ; ainsi qu'en France par l'équipe E. Vernet-Maury / A. Dittmar (précédemment citée) du LPM – INSA Lyon, ou au Canada par celle de Arvid Kappas au Xlab de l'Ecole de Psychologie de l'Université de Laval.

Mais de tels programmes, couplant cognition naturelle et assistée – et impliquant de fait l'Affective Computing, ne se trouvent : qu'au département du même nom du MIT Media Labs. (USA) – Rosalind Picard, dans le cadre du *Cognition and Affect Project* de l'Université de Birmingham (GB) – Aaron Sloman, ou encore au *Geneva Emotion Research Group* (Suisse) – Klaus Scherer, ... ; pas encore en France.

On peut cependant remarquer que deux programmes associés de la Communauté européenne (Qualité de la vie : ligne *brain theories – computational neurosciences and neuroinformatics* ; et IST : ligne *neuroinformatics for living interfacts*) ont récemment lancé une initiative proactive NEUROSCIENCES mettant à jour ce genre de problématique établissant une passerelle de co-apprentissage entre mécanique de la neurophysiologie humaine et celle d'une neuroinformatique naissante (*cf. schéma récapitulatif ci-dessous*).

L'enjeu concerne donc l'évolution à venir de la conception des systèmes informatiques tendant à rendre les machines à la fois « vivantes » et « émotionnelles ». Les débouchés industriels des usages relatifs à de tels systèmes concernant quant à eux tous les types d'approches imaginables sur l'interaction homme/machine par l'affect (Affective Computing), l'interaction au sein de la robotique collective, ...

## L'INTERFACE

Enfin, la singularité de l'interface de l'installation (membranaire, physiologiquement appareillée et haptique) peut concourir à :

- l'observation des réactions particulières de l'individu à l'appareillage, et de son aisance alors à interagir ou non spontanément avec un environnement donné : quels bouleversements cognitifs la sollicitation accrue des sens, ainsi que l'implication personnelle décuplée par le processus interactif émotionnel, introspectif, suscitent-elles ?
- et au-delà, plus singulièrement, à la mise en évidence d'un nouveau type d'approche cognitive de la part du visiteur dans le processus de réception de l'œuvre artistique.

C'est en fait l'approche d'une « morphologie » de l'émotion, telle que contrainte au sein d'une interface environnementale singulière qui est ici visée, aussi bien sous l'angle des mécanismes réactionnels psychophysiologiques profonds, que de l'impact alors sur l'imagerie mentale, la cognition et la relation au monde.

## ORGANIGRAMME RECAPITULATIF DE LA RECHERCHE

### UN ETRE HUMAIN

= une émergence émotionnelle dynamique en perpétuel processus impliquant conjointement corps et cerveau.

**1) physiologie** (processus biologiques et neurologiques = étude de la transmission des signaux au niveau des neurotransmetteurs, des molécules, ... ; liens entre systèmes nerveux, endocrinien, ...) => répercussion sur rythme cardiaque, respiration, variation thermo-dermale, ... toutes données captables avec appareillage externe

**2) émotions** (états réactionnels spontanés, non intentionnels) avec effet feed-back à la fois sur la physiologie du corps et l'imagerie mentale  
- favorisées dans contexte de simulation artistique (régression, excitation, abandon, ...)

**3) cognition**  
 > imagerie mentale / rêves (souvent indicible)  
 > perceptions (et les mots pour le dire)  
 > évaluation, décision, action, ...  
 > mémorisation  
 > ...

**I) enjeu / automatisation des conditions d'expérimentation des relations entre 1 et 2 = correspondance entre combinatoire des mesures physiologiques et réactivité émotionnelle => psychophysologie de l'émotion**

**II) enjeu / relations entre 2 et 3 = étude sur le rôle des émotions au sein des processus cognitifs : impact sur l'imagerie mentale, la mémorisation, la conscience, ... (nécessite de faire le point et d'envisager ce que l'expérimentation apporte de nouveau dans ce domaine de la psychologie cognitive)**

**BUT ATTENDU DE L'ARCHITECTURE :**  
 QUE L'EMERGENCE CARTOGRAPHIQUE OBSERVEE PAR LE SYSTEME MULTI-AGENTS / RESEAU DE NEURONES  
 INFORME ET ECLAIRCISSE  
 LES PRINCIPES D'EMERGENCE DYNAMIQUE DU SYSTEME CAPTE  
 = CELUI D'UNE PHYSIOLOGIE HUMAINE « EPOUSANT » EN CONTINU UN REACTIONNEL EMOTIONNEL

### UNE INTERFACE HOMME / SYSTEME

**1) une membrane**  
 > immersion dans tunnel  
 > d'images organiques et de sons  
 > avec sollicitation haptique  
 = reconstitution d'un environnement fœtal

**I) enjeu artistique, scénographique et esthétique (visuel et sonore) pour prédisposer à l'émotion**  
 => solliciter la plasticité humaine à l'instar d'un travail d'acteur

**2) un dispositif de captation**  
 > par la physiologie de paramètres corporels  
 > par le toucher

**II) enjeu lié à l'IHS**  
 = étude comportementale de l'être humain en réaction à :  
 - l'appareillage technologique embarqué  
 - l'architecture environnementale impliquant la notion de plaisir (élasticité, sensation au toucher, ...)

y a t-il aisance et libre dialogue avec l'interface?

/ art : problématique de réception de l'œuvre en nouvelle posture : intime, comme spectateur - acteur pour soi-même.

/ IHS : importance de la prise en compte de l'émotion dans la conception des IHS

### UN ORDINATEUR REACTIONNEL AU COMPORTEMENT HUMAIN SUR LE CALQUE DU COMPORTEMENT DE L'AUTEUR

**1) recevoir des signaux, savoir les analyser et les interpréter => cartographie des répercussions de l'émotion sur la physiologie -> émergence d'une modélisation**

= architecture intelligente avec modules couplés multi-agents / réseaux de neurones :  
 - un système multi-agents capable de cartographier un système complexe particulier : la physiologie du corps humain à partir de plusieurs paramètres captés  
 - un système neuronal capable d'apprentissage à partir des lignes de force dégagées au terme des répétitions de la dynamique cartographique : comment dégager des émergences d'états ? comment les identifier ?

**I) enjeu / notion de « machine vivante » (cf neuro-informatique) = qui vivent et se développent, s'auto-adaptent et évoluent au-delà de la simple programmation (cf open-ended evolution : au-delà du concept d'optimisation / détermination d'une tâche préétablie => apprentissage du développement calqué sur le modèle de la morpho-neuro-genèse du vivant)**

**II) enjeu / notion de « machine émotionnelle » (cf affective computing / social robots)**

> étude de la manière dont un système peut capter et comprendre le monde (cf open-ended internal goals that enables it to interact with the environment)

> utilisée pour observer et modéliser les comportements de l'émotion humaine qu'elle-même est censée reproduire

**2) choisir une réponse et émettre de l'image et du son / « synthétisation » d'une réactivité émotionnelle d'auteur (cf affective computing)**

**III) enjeu dans le pilotage de la scénarisation multimédia interactive**

> choix de l'appel des mondes, traitements temps réel,

> rythme de navigation dans les mondes

> ...



## CONTENU DES 12 MONDES

le corps, stade de vie primitive : stade de l'énergie. pas de lumière encore, rien qu'une lueur, dans les ténèbres. une poussée originelle, sans finalité véritablement. juste la sensation d'être présent, à une réalité que l'on partage avec le monde physique autour, nous incorporé dedans... une seule liberté, celle de vivre ou de mourir, mais aussi celle de « prendre en soi » et de « faire grandir en soi » cette chose, si dérisoire, pour se libérer de là. faire confiance à la générosité, au potentiel de cette ébauche-là, pour en contenir d'autres, à venir : ébauches de lumière, ébauches d'âme.

### **monde de l'éternité**

il n'y a pas plus haut pour nous les hommes. sommes-nous seulement encore des hommes, dans ce monde-là ? est-il seulement viable encore ? le corps n'est plus. point final, éternel. perte de conscience ? la mort est claire et mate. sans appel pour les hommes. présence effacée, conscience disséminée, on devient le vent... quelque chose ou rien ?

### **monde de la naissance**

regarder un bébé dormir. c'est peu de chose. être attentif à un souffle de rien du tout. et même sans qu'il y ait réellement de bébé, là devant soi, retrouver en soi une quiétude à rêver, ce qui est vierge encore, et qui va durer... longtemps. ce qui a le temps, qui prend le temps. bienheureux dans un monde transitoire. le temps est là, pour lui. lui apprendre à respirer.

### **monde du passé**

la douleur commence à se faire sentir... parce qu'on a déjà fait l'expérience de perdre quelque chose, qui ne reviendra pas. un rêve enfoui, mais qui fait notre présent, dans l'inconscient. on est dans l'ailleurs, perdu dans un autre temps, quand on était enfant. ambivalence de l'absent, du lointain. face à ce qui n'a pas duré, qu'on nous a volé. l'enfance passe. l'insouciance et l'amour d'une mère aussi.

### **monde du besoin**

il y a une raison, un nœud quelque part. quand la réalité avec l'autre est là, bien là, tangible sous ses doigts. caresses appuyées, plaisir d'embrasser, manger. sentir, là, concrètement. et y revenir pour ne pas lâcher. tension, dépendance à l'autre, comme au sein d'une mère. la peau et l'odeur bercent. s'y planter dedans, faire indéfiniment couler. téter, s'agripper, rendre tendu juste pour avaler.

### **monde des ondes**

dilatation maximale, écartèlement, monde des poumons, des vibrations saturées. si perméable à l'air qu'on est dans sa brûlure. chaque bouffée emplit, trop pleinement. va-t-on tenir ? ferait presque mal. crainte que les muscles se raidissent, violemment, et fassent hurler. laisser passer l'air, large comme un glacier. en appeler encore, ne pas bloquer. laisser venir jusqu'à toucher... la douleur est une extase.

### **monde des chemins**

monde du genre humain. des croisements de races, de religions. monde de la route. les hommes travaillent, tissent sans relâche la toile de leur vie pour des lendemains qui tiennent, des

voyages au sol ferme. déboucher sur un territoire vierge de là où on est passé déjà. mise en œuvre de sa liberté. là où beaucoup d'hommes ont passé et repasseront, après tant d'autres hommes. mais ils ont l'âme dedans.

#### **monde du sommeil**

glisser toujours. plus loin. enfoncer un poignard, dans une mousse toujours plus épaisse, profonde. tout est velours. sans fin. se dérober, se retourner. isolement toujours plus capitonné. disparaître dans l'effondrement de soi, persévérer. on rêve éveillé. la réalité est un volet fermé. on est là, à côté. tant qu'on pourra lui échapper, glisser là où manger le milieu de nulle part, l'intra-soi.

#### **monde de l'affaissement**

le monde dégouline. la terre tire vers le bas, emportant nos rêves dans des couloirs comme des boyaux. des chutes lentes, dans des ventres obscènes, des ventres d'animaux. on y est dedans comme des excréments flasques et spongieux, imbibés comme des langues grossies par l'alcool. le goulot est large. nous somme dans la terre. elle est molle. l'eau dedans alimente les vers. la vie fermente.

#### **monde des tumultes**

là où rien ne dure. là où tout jaillit, fait couler, gicler dans l'urgence, la densité du moment. pression, température. ce qui ne veut pas rester là. juste pour essayer ailleurs, une reconfiguration, éclairante autrement. envie de voir sans cesse différemment, balader des morceaux de vie au seuil de la résistance, jusqu'après la monstruosité. celle de nos vies, comme un dieu saignant.

#### **monde des peurs**

les fantômes hantent la maison. nos membres et nos souvenirs tressautent, menacés par des ombres... et tant à la fois. mes ancêtres me guettent. ceux de ma race dans les chambres sont des millions. leurs âmes sont suspendues dans la mienne. j'ai peur, mais je danse. je perds la maîtrise, mais les contractions qui me soulèvent sont des promesses de jouissances... douloureuses crispations à force.

#### **monde des ruptures**

monde de la distance et du paradoxe, de ce qui n'est plus. on a perdu... un pan de falaise arraché, abattu. moment du silence et du deuil. cet endroit est immense et froid. on y est comme des réfugiés. on attend dans l'atmosphère cristallisée le halo du matin, la percée de vie, la lumière à vif. là où les blocs catapultés ont stoppé comme des hallucinés, le monde s'est refermé. solitude blanche.

#### **monde de la délivrance**

plus violent parce que dans l'action, c'est le moment inconscient. l'acte définitif. où tout bascule en pas de temps. coup de fusil, attaque à mains armées. adrénaline, peur à déformer le visage, à cracher sa tétanie. mort de concentration. les tirs sont à portée d'hommes, les coups sont secs, dans des brouillards raides comme des murs. les éclairs dans le ciel sont moins violents.