

*Le jardin est une jungle
les hommes sont devenus dingues*
Renaud

PRÉAMBULE

En biologie, il n'existe aucun terme unique pour qualifier une forme de vie qui n'est pas différente d'une autre sans pour autant lui être semblable.

Il faut donc utiliser des expressions ou des périphrases pour exprimer cette idée.

Par exemple :

Une forme de vie qui a des points communs avec une autre,
mais qui n'est pas identique.

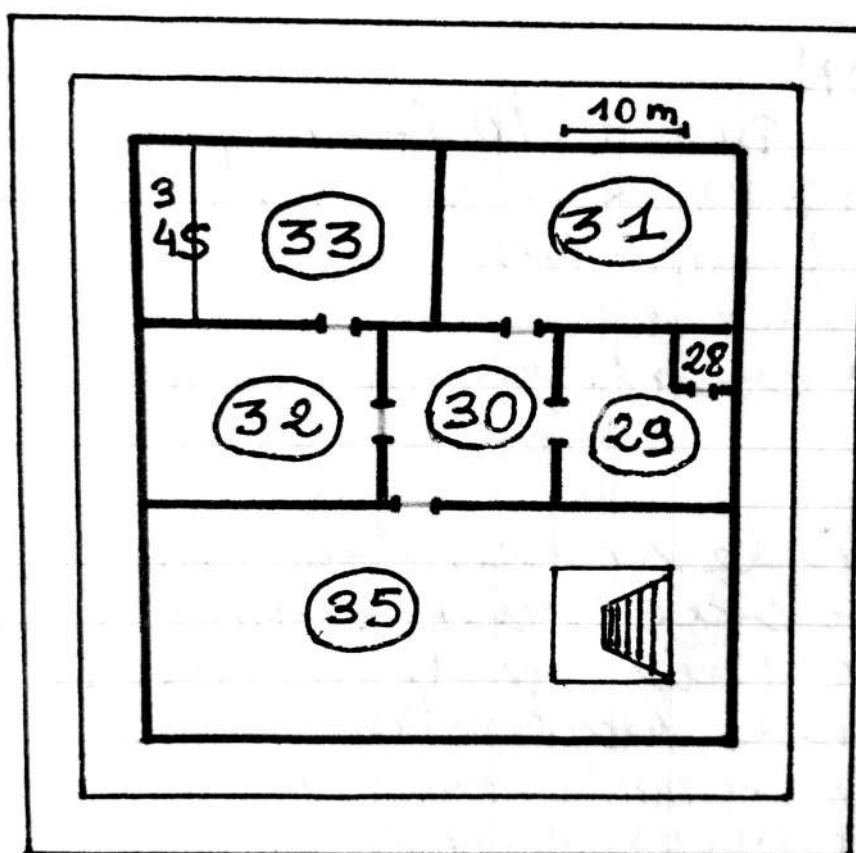
Une forme de vie qui partage certaines caractéristiques avec une autre,
mais qui a aussi ses propres spécificités.

Une forme de vie qui se rapproche d'une autre,
mais qui ne la reproduit pas exactement.

Une forme de vie qui s'inspire d'une autre,
mais qui la modifie ou la transforme.

Une forme de vie qui se situe entre deux autres,
mais qui ne se confond avec aucune.





Les Kobolds sont-ils des êtres purement légendaires ou bien sont-ils la survivance psycho-folklorique d'une cohabitation bien réelle entre nos ancêtres Sapiens et une humanité aujourd'hui éteinte ? Les fables des Seigneurs des Bois et autres Maîtres des Troupeaux sont-elles de pures allégories forgées par l'esprit des Hommes face aux mystères de la Nature, ou bien sont-elles le témoignage indirect d'une rencontre entre deux espèces humaines aux désirs et aux génotypes distincts qui n'ont eu de cesse, des millénaires durant, de craindre et deviner leurs présences respectives, à cet endroit où commence la forêt et où finissent les champs ? C'est sur frontière ténue entre science et sauvagerie, à l'orée du folklore et à l'aube de l'archéologie, qu'il nous faudra chercher les réponses à ces questions provocantes.

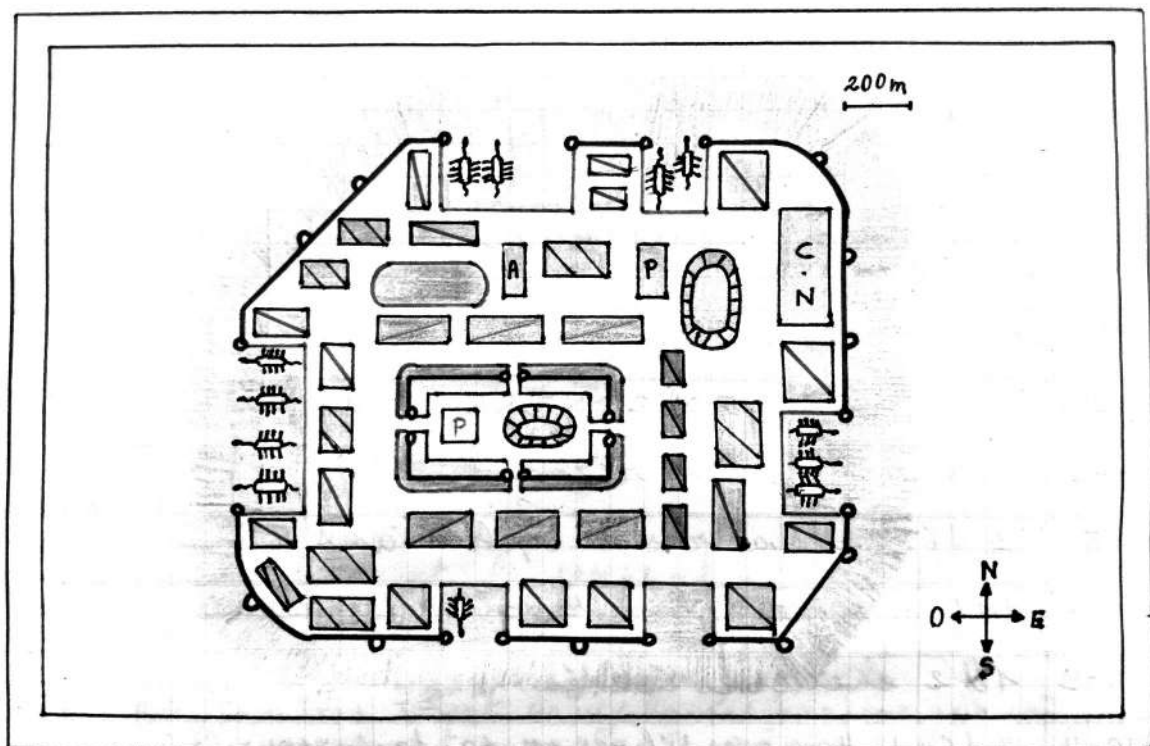
Les humanités Sapiens et Kobold accèdent au monde sensible par l'intermédiaire d'interfaces biologiques globalement similaires. De la peau au squelette, des papilles à la cornée, ces deux espèces qu'on a longtemps dites « cousines » ou « voisines » se ressemblent plus qu'à tout autre forme de vie dans l'univers tout entier.

Malgré leur voisinage morphologique, Sapiens et Kobolds éprouvent le monde et la matière grâce à un système cognitif et sensoriel qui leur est propre ; un mode d'accès original au réel permettant aux individus d'une même espèce d'habiter un monde commun. L'olfaction Sapiens lui est ainsi commune : elle permet à ses semblables d'exister au sein d'un même univers d'odeurs et de faire communauté autours des informations enregistrées par leurs narines – et ce, en dépit de la grande variabilité d'affects et de sens attribués aux parfums à travers les sociétés et les époques. Notre univers olfactif ne se distingue pas pour autant de notre univers visuel, auditif ou viscéral, chaque sens fonctionnant de manière dynamique et interactive avec l'ensemble de la machinerie nerveuse et symbolique de l'individu. Aucun organisme vivant n'a d'accès direct à la réalité : il ne fait qu'interpréter le produit de la transformation des énergies du monde par son système nerveux. Chaque espèce produit sa propre réalité ; chaque espèce s'invente un Paradis. Bien qu'ils cohabitent, les Sapiens et les Kobolds n'existent tout simplement pas sur le même plan de réalité, mais dans deux univers, originaux et singuliers ; deux Paradis, fondus l'un dans l'autre, enchevêtrés.

Sapiens et Kobolds ne se contentent pas de percevoir le monde différemment : ils le rêvent, l'imaginent, le manipulent et le transforment autrement. Cet « autrement » nous autorise-t-il pour autant à nous exclure mutuellement du genre « humain » ? Si partager la même réalité est insuffisant pour faire communauté, alors comment se regarder ? Assis culs nus sur le même rocher, à contempler le même ruisseau et à se réchauffer au même soleil, comment se persuader que le sens que nous donnons au mot « réalité » est le même ? Faudrait-il plier les lois de la physique elle-même, courber l'espace-temps à notre volonté, afin d'éprouver ce que l'autre éprouve du sol sous ses pieds ? Du monde sous ses yeux ? De ma langue sur ta peau ? De mes doigts dans ton cul ?

OLFACTION

L'histoire évolutive des Kobolds s'est fondée sur la constitution d'un capital de connaissances olfactives. L'olfaction est le sens gouverneur de cette humanité : il l'ancre dans la réalité terrestre au niveau sensuel, symbolique et infra-symbolique et permet son intégration au sein d'un écosystème global. Parce qu'elle actionne des zones de l'esprit étrangères à la réflexion, l'olfaction a permis aux Kobolds de développer une hyper intelligence affective et une imagination sentimentale aux antipodes de l'intelligence fonctionnelle des Sapiens. Cette perception olfactive du monde lui permet par exemple de décomposer son territoire par couches d'odeurs et de porter sa sensibilité vers les Espaces Illimités (le ciel et la mer). Læ Kobold est ainsi capable de sentir la météo, de renifler les variations atmosphériques et électromagnétiques, de capter par les narines le temps qu'il fait et le temps qu'il fera (Arts Météoriques, Cerf-volants, Miroirs).



COMPORTEMENT

Sapiens et Kobolds sont des entités dont la machinerie animale est inextricable de leur machinerie nerveuse, symbolique, mais aussi sociale. À la différence des Hommes, les Kobolds ne font pas l'expérience de leur socialité dans l'uniformisation et la synchronisation de leurs actions, ni dans la coopération, l'entre-aide ou la « solidarité », qui constituent une gamme de comportements proprement sapiens dont la fonction est de conjurer la barbarie, la cruauté et le plaisir d'annihilation au cœur de son éthologie. Si les Kobolds font l'expérience de leur nature sociale, c'est au travers de leur vulnérabilité commune, d'un abandon à l'autre, à leur environnement et à sa puissance de destruction (tellurique, météorique). Cette éthologie s'incarne dans ces deux moments clés de l'existence Kobold que sont l'Hibernation et la Ruminantion, pendant lesquels les individus plongés en état de léthargie demeurent en situation de vulnérabilité absolue. L'entrée en état de Torpeur se fait en communauté, communauté dont les ressources immatérielles sont la Rêverie Profonde et le rapport de confiance mutuelle qui se noue entre les Kobolds et leur monde (animal, végétal, élémentaire). En état de vie ralentie, les Kobolds « *n'ont à craindre que la foudre* » : ils s'offrent littéralement au monde et à sa violence, tirant leur paix, leur grâce et leurs découvertes scientifiques et artistiques de leur léthargie méditative.

Le corps social sapiens est en ce sens aussi différent du corps social kobold que le sont ces deux humanités au niveau métabolique. Si l'on comparait leur vitesse de développement technique et économique dans leurs dimensions respectives, l'éthologie néandertalienne et son socle psycho-culturel apparaît comme un désavantage évolutif sur le plan technoscientifique. Bien qu'ils aient compris le principe de la dynamique des fluides des millénaires avant Sapiens, les Kobolds ont acquis le contrôle de l'électricité bien après leurs cousins. Toute fois, l'extinction brutale des Hommes 250 000 ans après leur émergence phylogénétique et quelques millénaires seulement après les balbutiements de la métallurgie nous invite à repenser la façon dont nous évaluons le succès des humanités. Car au moment où les Kobolds apprenaient à contrôler la foudre, les Sapiens avaient disparu de la surface de leur monde depuis 5000 ans déjà. Dans leur dimension, les Kobolds ont prospéré par hybridation et évolution buissonnante sur près de 3 millions d'années après leur apparition en tant qu'espèce – les occultistes considérant les termes d'*homininia* ou d'Hominidés comme insuffisants pour décrire les lignées d'anciens primates occupant le Paradis au-delà de cette période.

Outre la consommation irrégulière de graines durant les périodes de veille, l'alimentation kobold s'organise autour de l'ingestion ritualisée de viande par rumination (mastication, régurgitation). Cette pratique alimentaire singulière, commune à la quasi totalité des sociétés kobolds, est le résidu de l'observation et de l'imitation du comportement des aurochs et des mouflons avec qui les Kobolds archaïques cohabitèrent et nouèrent un fort lien d'empathie inter-espèce. Tandis que les Hommes se défoulaient sur les vaches, en se moquant de leur manière de « *regarder passer les trains* », les Kobolds décelèrent dans leur mastication rythmique une pratique de médiumnité proprement bovine. Cette camaraderie spiritualiste entre mammifères s'actualisa au fil des siècles sous la forme d'une prise alimentaire ritualisée inspirée de la mastication différée. La structure de ces repas n'a que très peu évolué au cours des millénaires. La viande d'ours est dressée crue dans une auge circulaire creusée dans le sol et autour de laquelle s'agenouillent entre cinq et dix convives. Avant la prise alimentaire, chacun se gargarise avec du vinaigre et des bactéries afin de stimuler la salivation et faciliter la rumination. Au cours de ces repas qui n'ont lieu qu'une fois par jour à la tombée de la nuit, les Kobolds mastiquent, avalent, régurgitent et ravalent plusieurs fois de suite leur portion de viande, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un résidu fumant de teinte légèrement rose. Ces repas sont des expériences sensorielles totales où la cohésion du groupe s'éprouve et s'exprime : tandis que le sang des ours s'écoule des bouches en cascade, les convives aux yeux révulsés accompagnent leur rumination de flatulences et d'éructions sonores, permettant d'expulser les gaz produits par la mastication et la position inconfortable du ventre, appuyé sur le rebord de l'auge. Le bruit des mâchoires travaillant la viande produit une structure sonore répétitive et organique facilitant l'entrée dans un état méditatif proche de la Torpeur. La rumination Kobold est donc simultanément un moyen d'extraire un maximum de nutriments et d'énergie de la viande et un moment de forte activité onirique dans lequel l'individu se projette dans les Espaces Illimités. On dira des Kobolds qu'ils « psalmodient » leur viande. Un Kobold adulte consomme quatre kilos de viande crue en moyenne par repas, la fréquence des repas pouvant varier en fonction de la corpulence des ours. L'intensité sensorielle générée par la régurgitation de matière sanguinolente explique pourquoi aucune culture Kobold n'a développé de pratique d'assaisonnement ou de cuisson pouvant s'apparenter à la gastronomie Sapiens. La rumination contenant sa valeur esthétique propre, c'est l'action même de mastiquer et d'ensaliver sa viande crue qui sera considérée comme un art. Dans les cultures Kobolds implantées sur les littéraux, les huîtres remplacent la viande d'ours. Une huître d'élevage peut mesurer jusqu'à un mètre et produire jusqu'à trente kilos de protéines comestibles. Son corps mou est ruminé vivant à même la coquille.

HIBERNATION

La question de l'hibernation chez les Kobolds en rappelle une autre, qui agita les salons des naturalistes au XVIIème siècle : peut-on dire d'une chenille qu'elle *choisit* le moment de faire sa mue, ou de la chrysalide qu'elle *consent* à se muer en papillon ? Quelle place les sciences naturelles accordent-elles aux nymphes et aux larves qui renoncent à effectuer leur métamorphose pour exister pleinement à tel ou tel stade de leur existence morphologique et endocrinienne ? La métamorphose est-elle un choix, une destinée, ou bien un comportement socialement attendu et valorisé au sein d'un système de valeurs ?

Afin de comprendre la place qu'occupe la Torpeur dans la vie kobold, rappelons d'abord que celle-ci, à l'inverse du sommeil, de la soif, ou de la faim, n'agit pas à la manière d'un élastique hormonal ou d'une horloge biologique. Le Kobold n'est pas plus précipité vers son hibernation qu'un Homme n'est précipité vers l'orgasme : son entrée dans la Torpeur est une activité métaphysique qui le concerne en tant qu'être palpitant et libre, et non en tant qu'automate biologique. À l'instar de la Libido chez l'Homme, la Torpeur est un pouvoir de l'être à se relier au monde, aux autres et aux arcanes du cosmos : elle constitue une manière d'éprouver la réalité de manière onirique et inter-kobold. Comme l'est la toile pour l'araignée, ou la ruche pour l'abeille, l'hibernation est la métaphore de la machination symbolique des humanités néandertalisées. L'entrée et la sortie d'hibernation, ce qui la précède et ce qui lui succède, sont donc socialement organisés et fortement ritualisés.

La Phase de Préparation

Elle commence à la fin de l'été et dure jusqu'à l'automne. Pendant cette phase, les Kobolds augmentent leur consommation de lipides et de glucides de manière spectaculaire afin de constituer des réserves énergétiques sous forme de tissu adipeux. Le sang d'ours est bu en grande quantité (jusqu'à 5 litres par jour pour un Kobold adulte) mélangé à du miel et à du sirop. Cette mixture est tétée depuis les anches en bois d'une cornemuse géante cousue dans le ventre tanné d'un ours. La semaine qui précède leur entrée en hibernation, les Kobolds réduisent progressivement leur activité physique et passent la plus part de leur temps à téter du sang jusqu'à exhaler une forte odeur de plantigrade sucré.

L'hibernation des espèces inféodées à la Torpeur s'effectue traditionnellement dans l'obscurité des cavernes naturelles. Au fil des millénaires, l'aménagement des Abris souterrains s'est complexifié pour s'adapter aux goûts et aux préférences des différentes cultures néandertaliennes. La Rêverie Profonde s'effectuait jadis sur des assemblages de stalactites et des tapis de cendres chaudes, puis sur des fourrures et des peaux, et enfin à l'intérieur de structures sphérique semblables à des cocons de plusieurs mètres et pouvant abriter jusqu'à vingt camarades de Torpeur. Ces paniers à hibernation sont obtenus grâce au tissage d'une mixture contenant de la propolis, de la gomme et des essences animales. Cet ouvrage à très faible conduction thermique maintient les Kobolds dans une fraîcheur idéale pour l'entrée en léthargie. D'autres fois encore, on s'introduit à deux ou trois Kobolds dans le ventre d'un ours rendu imputrescible par injection de colophane dans la viande.

La Phase d'Entrée

Elle correspond au début de l'hiver, lorsque les températures descendent en dessous de zéro. Pendant cette phase, les Kobolds entrent en communauté dans leur Abri souterrain où ils se mettent en position fœtale et se blottissent les uns contre les autres en s'enroulant dans leurs cheveux afin d'entrer dans une première phase de Torpeur. Leur rythme cardiaque, leur respiration et leur température corporelle diminuent considérablement et leurs yeux deviennent tout blanc. Les Kobolds n'ont plus conscience de leur environnement extérieur, mais restent sensibles aux stimuli internes, comme la faim, la soif ou le besoin d'éliminer.

Elle correspond à la période la plus froide des hivers artificiels, où les températures tombent à -70°C . Pendant cette phase, læ Kobold reste en état de Torpeur, mais il effectue des réveils intermittents qui lui permettent de réguler son métabolisme et d'éviter les dommages cellulaires dus au froid. Ces réveils sont déclenchés par des signaux hormonaux ou nerveux qui indiquent que ses réserves énergétiques ou hydriques sont trop basses. Dans un état somnambulique de Rêverie Partielle, læ Kobold utilise le lien qui unit son olfaction à sa préhension pour amener ses lèvres jusqu'aux seins, aux organes génitaux et au trou du cul de ses camarades hibernant^{es} afin de s'y abreuver de liquides et d'humidités riches en fructoses, en protéines, en hormones et en bactéries. Les partenaires d'un même Abri s'abreuvent ainsi les uns aux autres en formant un réseau somnambulique de subsistance. Ces échanges sont essentiels pour maintenir la cohésion sociale et le lien affectif entre les membres du groupe. En dehors de ces moments de suçage de cul, la Phase de Maintien est une phase de Rêverie Profonde dans laquelle læ Kobold se projette dans des Espaces Illimitées et s'exerce aux Phénomènes de Haute Étrangeté (prescience, projection astrale, cryokinésie).

La Phase de Sortie

L'hibernation étant un état métabolique distinct du sommeil, la sortie d'hibernation ne peut être qualifiée de réveil, puisqu'elle constitue une reprise de l'activité cellulaire dont la brutalité et l'intensité ne connaît aucun équivalent chez les humanités non-hibernantes comme Sapiens. L'expulsion de la Rêverie Profonde est semblable à un auto-engendrement pour læ Kobold : il revient au monde sous une forme non pas nouvelle, comme on le dirait d'un nouveau-né, mais neuve, comme le bois vert et neuf des chênes ou des cervidés. La remise en route métabolique procure au Kobold un « flash » semblable à un coup de tonnerre nerveux et infra-symbolique, au cours duquel il est parcouru de visions artistiques, scientifiques et prophétiques. Après une phase de redescende endocrinienne, læ Kobold quitte son Abri en titubant, les tissus gorgés des sécrétions de ses camarades d'hibernation. Hébétés et groggy, les Kobolds se retrouvent un par un au jardin, où le dégel aura laissé place aux graines et aux baies neuves. Le retour au monde est progressif : les premières ruminations sanguinolentes n'auront lieu qu'un mois après la sortie d'hibernation, le temps d'accoutumer le système digestif à une prise de nourriture plus conséquente que le foutre ou la mouille somnambulique.



ARTS ET COMPORTEMENTS ESTHÉTIQUES

Pourquoi le dessin, la peinture, les portraits et les effigies sont-elles étrangères à l'univers des Kobolds ? La figuration serait-elle le propre de l'Homme ?

Les objets d'art produits par les Hommes se composent d'artefacts rituels et utilitaires dont la fonction est de faire advenir l'invisible dans le monde visible, de figurer l'absence par l'intermédiaire d'une forme. L'art sapiens est un art *ventriloque* : il rend actif un principe par l'intermédiaire d'une doublure ou d'une imitation. On dira des Hommes qu'ils font « *parler les morts* », de l'Homme qu'il est une espèce « *spirite* » et « *tourneuse de tables* », tandis que les Kobolds seront qualifiés, à juste titre, par les occultistes, de « *vapeurs* », d'« *égrégores* » ou de « *spectres* ».

L'absence de pratiques figuratives chez les Kobolds ne doit pas être vue comme un manque, mais plutôt comme une spécificité de leur rapport à l'esthétique : la fonction de l'art kobold n'est pas, comme chez Sapiens, de faire médiation entre le monde des formes et celui des idées, le monde des morts et celui des vivants, mais bel et bien de faire sens collectivement de la violence avec laquelle l'individu kobold est enclenché par le mouvement perpétuel de cycles intérieurs et extérieurs – l'été et l'hiver, la faim et la soif, l'orage et l'accalmie, le désir et l'orgasme, et bien sur, l'hibernation et le réveil, dont les fluctuations métaboliques spectaculaires constituent le propre de cette humanité. L'art kobold n'a pas vocation à rendre visible ces processus, encore moins à en représenter les effets : sa fonction est purement exploratoire, dans une recherche désintéressée des capacités cinétiques de tout être et de toute chose, des multiples moyens d'atteindre l'extase sensorielle et l'intensité psychophysique. Ce rapport radicalement autre au sentiment esthétique met en déroute la plus part des Hommes confrontés pour la première fois à une forme artistique kobold.

À la ventriloquie figurative Sapiens, on opposera deux esthétiques propres à l'éthologie kobold :

- l'art météorique - altération artificielle du milieu aérien et de ses rythmes (orages, blizzards, avalanches), modification de l'expérience thermique et acoustique (ambiance).
- l'art centrifuge – pratique d'un mouvement de rotation ou d'aspiration autour d'une entité désignée comme *centre* (l'individu, le groupe, le pic rocheux, la vallée, le globe, le système solaire, la galaxie).

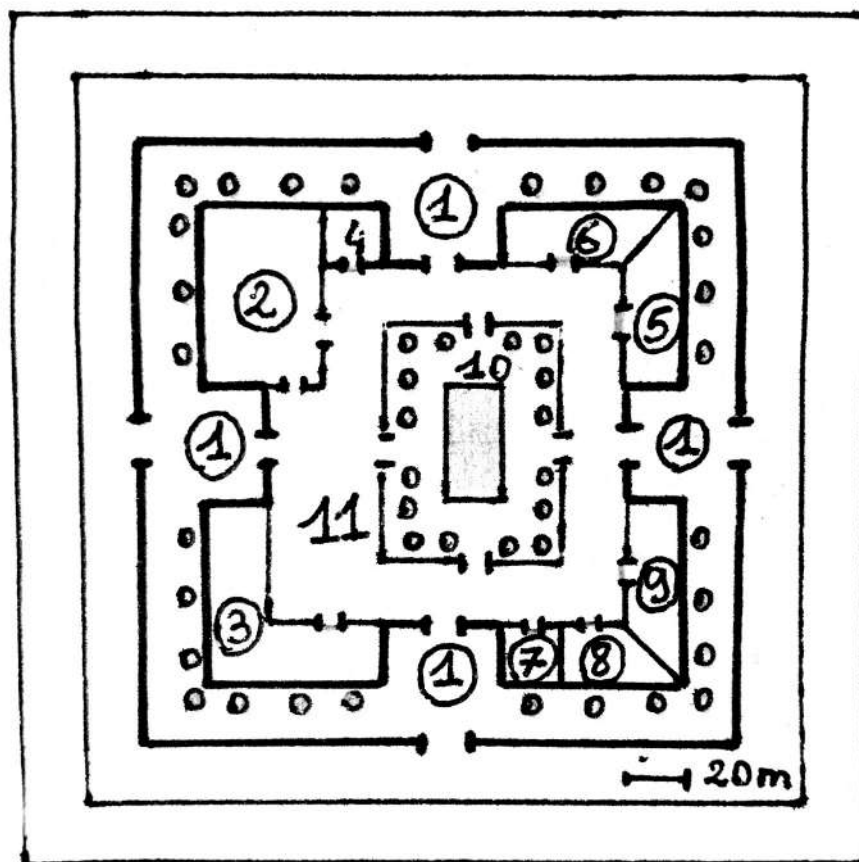
L'art météorique est l'expression du rapport au monde kobold. Leur hypersensibilité émotionnelle, conditionnée par leur odorat directeur, leur permet de capter et de mémoriser les variations du temps les plus infimes, de les éprouver spirituellement à travers leur corps, leur groupe et leur environnement. En saisissant de cette manière les principes de la dynamique des fluides, les Kobolds ont été capables de prédire les phénomènes atmosphériques avec une grande précision, et plus tard de les influencer selon leurs besoins ou leurs envies. Ici, la fonction de l'art n'est donc pas de *figurer un processus* (une avalanche artificielle n'a pas pour fonction de représenter la fonte brutale des graisses qui succèdent à la sortie d'hibernation d'un Kobold) mais bel et bien d'en célébrer l'inéluctabilité en modifiant la structure électro-magnétique du monde lui-même (foudre artificielle).

L'art météorique peut avoir des fins accessoires à celle de la jouissance nerveuse, comme celle de favoriser la pousse des graines, la navigation aérienne ou le confort. L'art météorique est un art du vivant, du changeant, de l'éphémère.

L'art centrifuge est une autre forme d'exploration de la jouissance nerveuse, au travers de la vitesse et de la rotation. Depuis des millénaires, les Kobolds ont inventé des dispositifs leur permettant de générer des formes tournant sur elles-mêmes ou autour d'un axe, des formes parfois solides (sculptures mobiles), liquides (jets d'eau), gazeuses (tourbillons d'air), lumineuses (réverbération solaires et lunaires), sonores (ondes acoustiques), produites par des Machines ou par le corps lui-même (danse centrifuge). L'art centrifuge se manifeste sous différentes formes : il peut s'agir de créer des spirales, des cercles, des ellipses, des hélices, des vortex. Tout comme les arts météoriques, l'art centrifuges peut trouver des finalités accidentelles, comme celles de générer de l'énergie, de la force, de la stabilité. L'art centrifuge est un art du mouvant, du fugace, du différentiel : sa fonction sensuelle est de provoquer des sensations fortes, des illusions d'optique, des jeux de rythme par l'exploration gratuite des forces cinétiques et géométriques.

Ces deux pratiques esthétiques sont très éloignées de celles des Sapiens, dont la figuration est linéaire et répétitive : sa fonction est d'organiser le chaos perçu à la jonction du jour et de la nuit, de la forêt et des champs, du sol et du ciel, par l'intermédiaire d'un Héros combattant des monstres semblables à des grosses vulves à dents de sabre (mythologie, cinématographe). La figuration héroïque sapiens lui permet de découper son univers par paires d'incommensurabilités. Le Masculin et le Féminin, purs produits de la machination nerveuse et mythologique sapiens, sont par conséquent absents de l'image néandertalisée du monde et du monde lui-même, puisqu'aucune réalité ne précède l'instant de sa sexualisation par la Machinerie Symbolique.

Parce que son art est statique et centripète, Sapiens produira tout au long de son existence terrestre des formes fixes et stables, expression de sa recherche obsessionnelle de contrôle, de conquête et de domestication du temps et de l'espace. Le cinématographe, art sapiens par excellence, célèbre l'illusion d'une évasion spatio-temporelle, en générant une forme d'hypnose artificielle à l'aide d'acrobaties lumineuses. Le cinématographe offre au public sapiens l'illusion que le temps et l'espace peuvent être contenus sur une surface de projection blanche et rectangulaire, à l'image d'un génie dans une lampe. Les technologies de vision sapiens telles que la caméra (reproduction) ou le télescope (amplification) sont des prolongements figuratifs de leur appareillage cognitif, mais ils sont surtout la métaphore d'une façon originale de penser l'accès au réel qui serait de l'ordre de la captation (de données, de mouvements, d'énergies lumineuses). Si les Kobolds n'ont produit ni appareils photo, ni microscopes, ni écrans au cours de leurs millénaires de développement technoscientifique, c'est parce que leur rapport néandertalisé au monde se fonde sur la divination sensorielle et atmosphérique de ses mystères, excluant de fait tout comportement d'exploitation du réel en tant que viande.



ARTS DE LA GLACE

Les arts météoriques et centrifuges ne peuvent être compris en-dehors d'une histoire des arts de la glace qui constituent le socle technoscientifique de l'ensemble des sociétés Kobolds :

Maîtriser et manipuler la glace sous toutes ses formes (solide, liquide, gazeuse, cristalline), faire usage des propriétés thermiques, optiques, acoustiques et mécaniques de la glace, inventer des machines et des outils qui exploitent les capacités de la glace à changer d'état, à se dilater ou à se contracter, à réfléchir ou à réfracter la lumière, à transmettre ou à absorber le son, explorer toutes les manières de figer un liquide à basse température, à haute pression, à haute densité, par glaciation lente ou brutale, en laissant le liquide reposer ou bien en l'agitant, en le projetant dans les airs ou bien en le pulvérisant, déstabiliser la glace en la chauffant, explorer les formes, les couleurs, les mouvements, les sons et les sensations que la glace peut produire sur la peau ou dans les poumons, les émotions que peut produire la glace quand elle est sculptée, taillée, modelée, colorée, quand elle est fondue ou parfumée, faire des blocs, des pains de glace en gelant toutes sortes de liquides, lait, sang, sueur, urine, sirop, jus de fruits ou de baies, sucres des fleurs et des arbres, huile de grains, de graines et d'arachides, corps gras, bouillons, soupes, infusions et décoctions, glace d'éthanol, coupante et hurlante, retient les pigments, s'embrase et explose même à une température inférieure à -114°C , glace de Glycérol, visqueuse et lumineuse, flexible, se tord et se plie sans se briser, produit des vibrations quand on la frappe, glace de vin, aromatique, se lèche, enivre, givre de lymphe, glace de chyle, glace amniotique, glace lacrymale, glace des sucres gastriques produite par l'estomac de l'ours quand il est plein, par les reins de l'ours, par les mains de l'ours, par sa langue, par ses seins, neige de colon et d'intestin grêle, grêlon de sueurs, mucus, grêle d'expectoration, sorbets, glaçons et cornets, mousse de lait, d'urine et d'huile fouettée à haute pression pour obtenir des ions et graphites assurant la conductivité utilisée pour transporter d'une Atlantide à l'autre l'électricité produite par les foudres artificielles, patinoire de sperme, verglas de miel, et la foudre acheminée par les fibres de glace alimente en retour les outils surgélateurs, couteaux et ciseaux frigorigènes des ingénieurs et des maçons, vénérer la glace, imiter la glace, l'imputer d'une intériorité identique à la notre, humaniser la glace, lui mettre des lunettes et un chapeau, la recouvrir d'écailles et de plumes, pleurer la glace, lui prêter des intentions, des croyances, une subjectivité, postuler qu'on puisse avoir des rapports intimes et sexuels avec la glace puisqu'elle abrite une âme, l'âme des millions d'ours tués pour leur viande, leur moelle, leur cœur, leur sang frais.

CERF-VOLANTS

Faire voler des objets légers grâce à la force du vent en les tenant attachés à un fil est une pratique commune aux Hommes et aux Kobolds. Ces derniers conçoivent des cerfs volants aux formes abstraites – une aile peut contenir jusqu'à cent losanges et spirales – à l'aide de membranes de glace élastiques et translucides de couleur rouge. D'autres fois encore, les cerf-volants sont composés de morceaux de glace articulées les uns aux autres par des fils. De forme tubulaire, ces cerf-volants peuvent faire la taille de très grands arbres et servent à modifier la direction et la vitesse du vent en créant des turbulences ou des courants ascendants. Leur usage permet d'éviter des phénomènes comme les tornades, les tempêtes ou les éclairs. Certaines sociétés de Kobolds, vivant sur les littoraux, utilisent le cerf-volant comme transport et se déplacent en bondissant d'un courant ascendant à un autre, avec des ailes de glace sanguinolentes accrochées dans le dos.

MIROIRS

Les miroirs sont des surfaces réfléchissantes qui renvoient la lumière selon un angle égal et opposé à celui de l'incidence. Les premiers miroirs Kobolds ont été fabriqués à partir de bassins artificiels contenant des liquides visqueux et sombres comme des carbones fossiles. Très tôt, les Kobolds ont utilisé les miroirs afin de modifier la température ou l'humidité de l'air en le réchauffant ou en le refroidissant, selon l'orientation du miroir. Ils ont ainsi pu provoquer ou éviter des phénomènes comme la rosée, le brouillard, la pluie ou la neige.

URBANISME ET ARCHITECTURE

Le mythe de l'Atlantide provient du fait que les cités sapiens se ressemblent les unes aux autres malgré leur éloignement temporel et géographique. De cette ressemblance troublante entre cités égyptiennes, cités grecques et cités mayas naquit l'idée qu'il devait exister en des temps terrestres immémoriaux une cité originelle, mère de toutes les autres, sans imaginer un seul instant que les sapiens puissent sécréter leur habitat comme l'araignée sécrète sa toile ou le castor son barrage. Le mythe de l'Atlantide est une légende sapiens dont la fonction est de conjurer l'uniformité de sa pensée figurative, et de faire sens, au niveau infra-symbolique, de l'expérience d'avoir sa ville, son immeuble et sa maison encodés génétiquement dans la viande.

L'équivalent d'une cité pour les Kobolds est une Atlantide, et l'équivalent d'une civilisation une Atlantée. Puisqu'ils privilégient les habitats légers, éphémères et discrets, les Kobolds n'ont bâti qu'une dizaine d'Atlantée au cours de leurs 4 000 000 d'années d'existence phylogénétique, vivant le reste du temps culs nus dans des troncs d'arbre, par petites unités ruminantes. Le mode de vie urbain n'a que très peu d'intérêt pour leur subsistance, puisqu'une unité ruminera les adolescents de la même lignée d'ours sur plusieurs générations.

Une Atlantée est un réseau d'architectures modulaires et flexibles pouvant se déplacer, se transformer, se connecter ou se déconnecter selon les besoins, alimentées par des sources d'énergie géothermique et équipées de systèmes de communication olfactif et acoustique. Elles sont taillées dans un permafrost artificiel composé de sang d'ours et d'élastomères s'étendant sur une centaine de kilomètre. Les Atlantides sont nées lorsque plusieurs unités hibernantes se sont retrouvé simultanément dans un même Espace Illimité lors d'une Réverie Profonde. De ces léthargies communes sont nées le désir de vivre à plusieurs unités ruminantes au creux d'une montagne de chair sanguinolente dont on pourrait lécher les murs et téter les plafonds à tout moment de la journée. Afin de s'exercer collectivement aux Phénomènes de Hautes Étrangeté, les Atlantées bâtirent des gymnases mentaux et des académies de consciences modifiées. La plus part des découvertes technoscientifiques kobolds, comme l'altération de la densité atmosphérique par thermorumination, proviennent des Atlantées.

Au paragraphe dédié aux pratiques esthétiques, nous avons vu que la Différence de Sexes n'existait pas dans la réalité, puisqu'elle était le produit de la transformation des énergies du monde par la machinerie nerveuse et symbolique des Hommes. Ceci explique pourquoi la Différence des Sexes est non pas absente mais bel et bien étrangère (*alien*) à l'univers symbolique des Kobolds. Le Masculin et le Féminin n'occupent aucune fonction privilégiée dans le processus de maturation émotionnelle d'un Kobold qui, contrairement aux Sapiens, structure son rapport à l'altérité sur la base d'aucune stigmatisation de ce qui excède sa corporéité.

Sapiens est une entité zoologique qui tire son plaisir social de la fin inévitable à tout processus de rencontre. Il aime ou déteste un film parce qu'il a une fin, et bien souvent, pour sa fin elle-même (« *la fin m'a déçu* », « *j'étais content que ça se finisse* », « *j'ai bien aimé ce film, sauf la fin* »). La fin d'un morceau de musique apprécié déclenche sa réécoute immédiate et compulsive, tout comme la fin d'un épisode enclenche la consommation d'un deuxième, et la fin d'une clope une suivante, et ainsi de suite. La fin d'une fête est à la fois redoutée et inévitable. On la repousse dans des *afters* interminables, des dimanches de branlettes amères dont l'orgasme, à nouveau, nous « finit ». L'Orgasme est la biotechnologie sapiens par excellence, celle qui exprime avec le plus de férocité ce mouvement de fusion et de défusion perpétuel au cœur de sa libido, et qui fait que de nombreux couples sapiens adultes en capacité de reproduction se parlent en imitant des bébés.

Sous l'œil des premiers crypto-psychiatres, les Kobolds repêchés dans les filets interdimensionnels de la fin du XIX^{ème} siècle témoignent d'une « *sensualité désinhibée* » et d'un « *dévouement excessif à des intérêts d'utilité public* ». Tandis la sociabilité sapiens est sans cesse purgée de sa dimension érotique au profit d'intérêts individuels comme le bien-être (« *ça m'a fait du bien de te voir* », « *ça fait voir du monde* »), la pitié ou la soumission à la volonté d'autrui (parler à quelqu'un sans réellement l'écouter ni chercher à entrer en conversation, parler à quelqu'un comme on parlerait à son psy), la sociabilité kobold est un « *dévouement à la sensualité commune* », une socialité *per se*. Selon Freud, la néandertalisation des sociétés sapiens précipiterait l'avènement d'une « *sexualité sociable* » affranchie de cette séparation entre sentiment social et choix d'objet sexuel. Chez Sapiens, la pulsion sociale repose sur une tension irrésolue et une insatisfaction perpétuelle du fait qu'on ne puisse pas baiser avec tout le monde. Le slogan hippy « *faites l'amour, pas la guerre* » cristallise cette utopie alter-sapiens d'échapper au principe d'attraction (« *je veux te baiser* ») et de répulsion (« *je veux te buter* ») au fondement de sa

machinerie libidinale. « *L'amour néandertalisé offrira la possibilité d'une fascination non-meutrière devant la différence* » dira Françoise d'Eaubonne au retour de sa première traversée inter-dimensionnelle.

Notons que la reproduction chez les Kobolds est un phénomène toujours résiduel : elle n'est pas une fonction du corps sexué à proprement dite, mais une contingence périphérique à la recherche de plaisir, les Kobolds préférant se ruminer leur fion visqueux à l'aide de leurs bouches sanguinolentes pendant des heures et des heures, plutôt que de copuler par système de récompense hormonale comme la plus part des mammifères.

LOISIRS

Si les Kobolds ne connaissent ni le jeu, ni la fête, c'est parce que ces temps de plaisir et de relâchement ne peuvent exister sans leur envers dramatique et meurtrier qui constitue l'essentiel du temps sapiens. La drôlerie, la légèreté et la gratuité permettent aux Hommes de conjurer le calvaire de leur existence cognitive basée sur l'exploitation et la catégorisation des énergies du monde – processus qui ne trouve d'interruption que dans le sommeil ou dans la mort de l'individu. Si les Kobolds ne connaissent ni la fête, ni le jeu, c'est parce que leur rapport interprétatif à la réalité sensorielle est un plaisir abstrait des formes et des rythmes, du cycle de la météo à celui des entrailles, en passant par celui, fondamentalement kobold, de l'Hibernation. Si les Kobolds ne connaissent ni le jeu, ni la fête, c'est parce qu'une humanité vivant en apesanteur, affranchie des lois de la gravité, n'a nul besoin de saut en parachute ou à l'élastique pour se sentir exister.

Écrit, illustré et mis en page par Marguerin

Les dessins page 3, 5 et 14 sont issus du livret de jeu de rôle
Les Trois Couronnes de Puissance
écrit par mon frère Alfred entre 1988 et 1989.

Plusieurs ouvrages ont été ruminés pour les besoins de l'écriture :

André Leroi-Gourhan

Technique et langage (Le Geste et la Parole, vol. 1), 1964

La Mémoire et les Rythmes (Le Geste et la Parole, vol. 2), 1965

Philippe Descola

Par-delà nature et culture, 2005

Tim Ingold

Marcher avec les dragons. 2013

Ludovic Slimak

Néandertal nu – Comprendre la créature humaine, 2022

André Delorme, Michelangelo Flückiger

Perception et réalité, une introduction à la psychologie des perceptions, 2003

David Le Breton

La Saveur du Monde, 2006

Alain Corbin

La Pluie, le soleil et le vent : une histoire de la sensibilité au temps qu'il fait, 2013

Typographie : BBB Baskervvol (OIFL - Open Inclusif Fonte License)

Imprimé à Vaulx-en-Velin à l'atelier Toner Toner

Juin 2024

www.marguerin.net

jaimetout@protonmail.com

Homo
Hominina
Hominini
Homininae
Hominidae
Hominoidea
Catarrhini
Simiiformes
Haplorrhini
Primates
Mammalia
Chordata
Animalia
Anima