

# HOLE - Hollow Origins Lost Elsewhere

---

## Nature du projet

HOLE est un récit fragmentaire à continuité distribuée. Le projet ne repose ni sur un protagoniste unique, ni sur une intrigue centrale capable d'organiser entièrement le monde. Il fonctionne plutôt comme un ensemble de trajectoires humaines, de régions, de pressions et de fragments qui coexistent sans jamais être totalement absorbés dans une structure unique.

Le récit possède pourtant une continuité réelle. Les personnages persistent. Les événements produisent des conséquences. D'autres convergent. Certains lieux réapparaissent. Des figures se croisent puis disparaissent pendant de longues périodes avant de revenir plus tard sous une autre lumière.

Mais aucune instance ne possède l'intégralité du récit.

Le monde semble toujours continuer au-delà du champ visible du fragment actuel.

HOLE ne cherche donc pas à construire une cosmologie parfaitement fermée ni une architecture narrative entièrement résolue. Le projet préfère laisser émerger un monde vaste, vivant et partiellement irréductible, dont le lecteur n'aperçoit que certaines portions successives.

---

## Clarté locale, opacité globale

Le principe central du corpus peut se résumer simplement :

HOLE autorise pleinement la clarté locale, mais refuse la fermeture globale.

Une scène peut être totalement lisible. Un dialogue peut être direct. Une émotion peut être franche. Une situation peut produire une résolution claire et immédiate. Les personnages peuvent comprendre ce qu'ils vivent, agir efficacement et prendre des décisions cohérentes.

Le récit n'utilise pas l'obscurité artificielle comme moteur principal.

Le mystère ne doit pas provenir d'une écriture volontairement confuse, cryptique ou inaccessible. Il apparaît plutôt lorsqu'une tentative de lecture cherche à totaliser l'ensemble du monde, à unifier tous les phénomènes ou à transformer le récit en système explicatif stable.

À l'échelle locale, les choses peuvent être claires.

À l'échelle globale, le monde résiste naturellement à toute fermeture complète.

Cette distinction constitue l'équilibre fondamental du projet.

---

## Fragmentation et continuité

Les fragments de HOLE ne fonctionnent pas comme des chapitres traditionnels découpant une intrigue unique. Chaque fragment possède sa propre densité, son propre rythme, son propre territoire et parfois même sa propre tonalité.

Certains fragments sont contemplatifs. D'autres sont extrêmement violents. Certains reposent presque entièrement sur des discussions humaines ordinaires, tandis que d'autres plongent dans des zones beaucoup plus instables du réel.

Le projet refuse l'idée d'un récit entièrement homogène ou calibré autour d'une seule énergie dominante. Le monde doit conserver des écarts de ton, des variations de densité et des ruptures naturelles.

Malgré cela, la continuité reste importante. Les fragments se répondent, se prolongent, se contredisent parfois partiellement ou ré éclairent rétroactivement certains événements plus anciens. Le récit progresse alors moins par révélation centrale que par accumulation progressive de perspectives locales.

Le lecteur reconstruit progressivement certaines lignes de force sans jamais obtenir une vue totalement absolue de l'ensemble.

---

## Les personnages

Les personnages occupent une place essentielle dans l'équilibre du projet.

Même lorsqu'ils portent certaines tensions philosophiques ou des rapports particuliers au monde, ils ne doivent jamais devenir de simples fonctions théoriques ou symboliques. Le récit refuse les personnages réduits à une idée unique.

Les figures de HOLE restent matérielles, humaines et imprévisibles.

Elles mangent, plaisantent, paniquent, échouent, deviennent ridicules, changent d'avis ou agissent parfois contre leur propre logique apparente. Même les personnages les plus étranges doivent conserver une présence concrète.

Le lecteur ne doit jamais avoir l'impression qu'un personnage a été totalement "résolu" par l'analyse.

Les modèles de lecture existent, mais ils ne doivent jamais enfermer les figures vivantes du récit.

HOLE privilégie toujours la sensation de présence humaine sur la perfection théorique.

---

## Géographie et pressions du monde

Dans HOLE, les régions ne servent pas uniquement de décor. La géographie agit directement sur les comportements, les perceptions et les rythmes humains.

Le désert produit l'isolement, l'effacement et la survie organique. Le Nord raréfie progressivement les continuités humaines et expose les personnages à une forme de vide immense. Le Trou densifie au contraire les perceptions, déforme certains raccords du réel et écrase les distances habituelles.

Ces régions ne doivent cependant pas être comprises comme des systèmes métaphysiques parfaitement définis.

Le Trou n'est pas un "enfer" au sens classique. Le Nord n'est pas une transcendance. Le monde n'est pas organisé autour d'une cosmologie totalement lisible.

Ces territoires agissent plutôt comme des gradients perceptifs et ontologiques qui modifient localement les conditions d'existence.

La géographie devient alors une pression narrative active.

Le monde influence les personnages autant que les personnages influencent le monde.

---

## MAO

Le MAO –"Magic As Observed"– désigne l'ensemble des phénomènes qui excèdent les causalités ordinaires sans jamais être totalement réduits à un système magique fermé.

Les personnages peuvent observer, transmettre, théoriser ou manipuler certains phénomènes. Ils développent parfois des pratiques relativement cohérentes. Certaines figures possèdent même une compréhension locale très avancée.

Mais aucune lecture ne possède une validité absolue.

Le projet privilégie toujours l'observation des phénomènes, leurs conséquences concrètes et leurs usages humains plutôt qu'une explication universelle du fonctionnement du monde.

Le MAO reste partiellement irréductible.

Le monde peut être étudié, approché et traversé, sans jamais devenir complètement transparent.

---

## Violence, humour et matérialité

Le récit conserve une matérialité importante.

Les corps comptent. La faim compte. Les blessures comptent. Les distances, la fatigue, le climat et la survie quotidienne influencent constamment les scènes.

Même les moments les plus étranges doivent conserver une base physique crédible.

Le monde de HOLE doit d'abord sembler habitable avant de devenir réellement étrange.

La violence, dans le récit, est généralement rapide, asymétrique et concrète. Elle ne doit pas devenir une chorégraphie héroïque permanente ni une démonstration abstraite de puissance. Une scène violente doit modifier la situation, produire une rupture ou laisser une trace réelle sur les personnages.

L'humour possède également une place importante. Il permet au monde de rester vivant. Il casse certaines tensions excessives et empêche le récit de devenir monolithique ou entièrement écrasé par sa propre gravité.

Le projet accepte les scènes absurdes, tendres ou légères au même titre que les scènes les plus sombres.

---

## Au-delà du récit

Même si HOLE existe d'abord comme un corpus narratif, l'ambition du projet ne se limite pas à produire un simple ouvrage linéaire possédant un début et une fin clairement fermés.

Le monde est pensé comme une structure artistique vivante, capable d'accueillir progressivement d'autres formes d'expression au fil de son évolution.

Les fragments narratifs constituent le noyau principal du projet, mais ils ne représentent pas nécessairement sa forme définitive ou exclusive. Certaines régions, figures, atmosphères ou événements peuvent naturellement donner naissance à des illustrations, des compositions musicales, des expérimentations visuelles, des archives fictives, des cartes, des objets graphiques ou d'autres extensions créatives encore indéterminées.

Ces formes parallèles ne doivent pas être considérées comme de simples produits dérivés venant illustrer le récit principal.

Elles participent au même espace artistique.

HOLE cherche moins à devenir une franchise totalement centralisée qu'un environnement créatif ouvert, cohérent et vivant, où plusieurs médiums peuvent progressivement coexister sans qu'aucun ne possède une autorité absolue sur les autres.

Cette logique rejoint directement la philosophie globale du projet : aucune forme unique ne doit totalement contenir le monde.

Le récit lui-même reste une fenêtre parmi d'autres possibles.

L'objectif n'est donc pas uniquement de raconter une histoire, mais de laisser émerger avec le temps un espace artistique durable, capable de continuer à produire des présences, des atmosphères, des figures, des régions, des émotions et des fragments de monde, même au-delà du texte seul.