



*Illustration d'Ale + Ale pour Courrier international, Italie.*

Récit.

## Mon expérience en réalité virtuelle, un voyage au-delà du réel

**DIE ZEIT** Publié le 06/10/2019 -

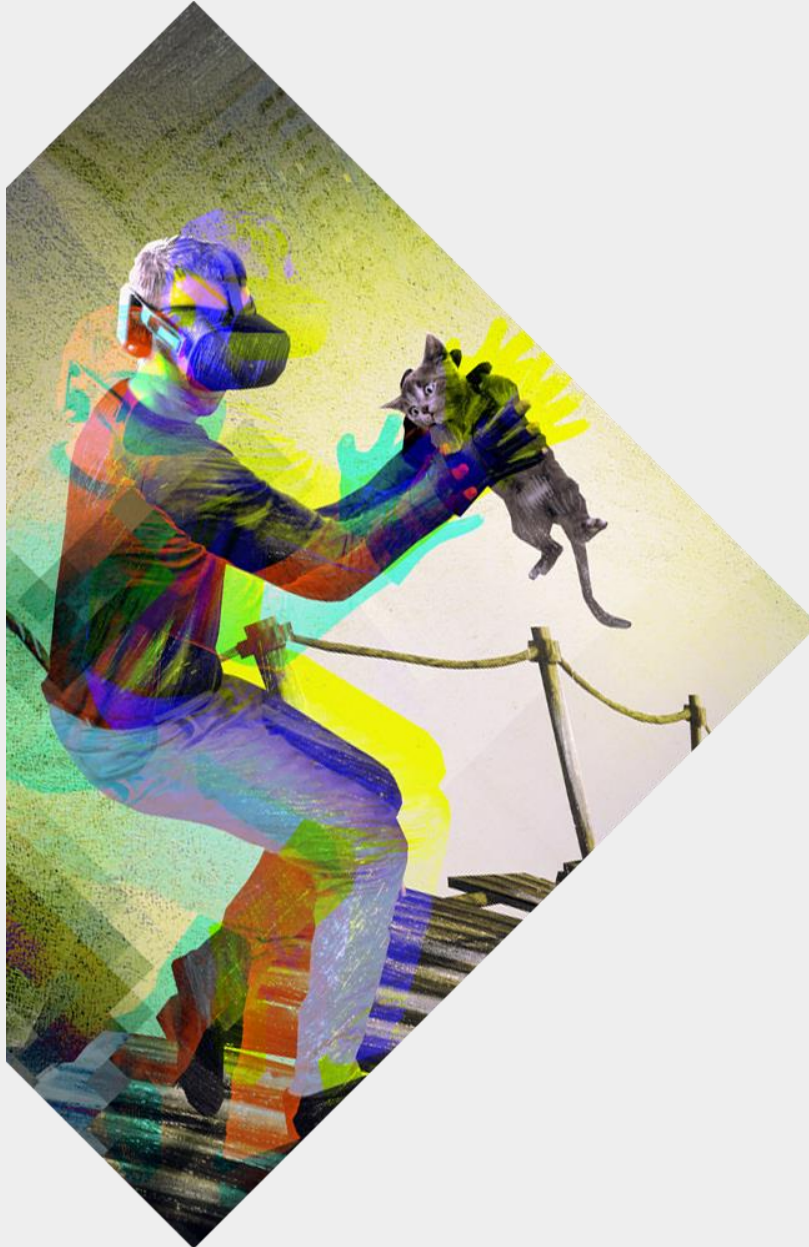
**Le jour de son anniversaire, l'écrivain autrichien Clemens J. Setz a testé à Tokyo plusieurs attractions de réalité virtuelle. Il raconte comment il a dû affronter sa peur de la chute et le vertige de la mort.**

Il y a quelque temps de ça, je me suis retrouvé un après-midi dans le quartier de Shinjuku, à Tokyo, devant une Virtual Reality Arena, un complexe de réalité virtuelle. C'était mon anniversaire. Quelques spams automatiques me l'avaient déjà fêté. Toute la matinée, alors que c'était encore la veille en Europe, j'avais fait le bilan de ma vie jusque-là, et peu à peu, après cet examen de conscience qui m'avait remué les tripes, je m'étais trouvé envahi par une forme de résignation digne d'une souris de laboratoire.

Le hasard avait porté mes pas devant ce bâtiment aux couleurs criardes et je me suis dit que c'était le moment de soumettre ma conscience à quelque chose de totalement nouveau. Après tout, je fêtais ce jour-là mes 36 ans, un âge qui marque, comme chacun sait, le tournant d'une vie, à partir duquel le soleil commence à décliner dans l'après-midi. Et il y avait tellement de choses que ma conscience n'avait pas encore vécues : le DMT, la psilocybine,

l'extase sexuelle, l'enlèvement par des aliens, elle n'était encore jamais allée sur la Lune, ni même en Australie ou en Antarctique. Elle se promenait sur terre, célibataire et sans enfants. Elle ne connaissait jusqu'alors qu'elle-même.

**Y a-t-il quelqu'un pour sauver ce petit chat ?**



*Illustration d'Ale + Ale pour Courrier international, Italie.*

Après avoir pénétré dans l'immense complexe, j'ai pris quelques minutes pour parcourir les différents étages et faire le tour des expériences proposées. Une *escape room* [jeu dont le principe consiste à s'évader d'une pièce fermée dans un temps donné] avec un ballon qui se gonfle doucement. Un *horror hospital*

["hôpital de l'horreur"] avec des scies circulaires. Une guerre mondiale en multiplayer. Après une longue hésitation, je me suis aventuré dans une zone plus inoffensive. La simulation proposée ici était une périlleuse opération de sauvetage. Au centième étage d'une tour, un mur s'était détaché. À la place, une étroite passerelle s'avavançait dans le vide. Et, au bout de cette passerelle, Seigneur, il y avait, assis, tout miaulant, un petit chat qui s'était sans doute aventuré là par imprudence. Il fallait le sauver – il fallait que je le sauve.

Toutes ces informations, les animateurs me les avaient communiquées au préalable, un jeune homme et une femme un peu plus âgée à l'air enjoué. Comme dans les briefings d'agent secret, ils m'avaient présenté des fiches avec des consignes en anglais et s'en étaient servi pour m'expliquer ma mission. J'étais assis devant eux et j'opinais du bonnet quand j'avais compris. On m'a alors amené au milieu de la pièce et on m'a enfilé des lunettes de réalité virtuelle et des gants. Il fallait aussi que je porte des chaussures spéciales qui me donnaient une démarche de foulque, les jambes écartées.

## **J'ai senti souffler le vent de la ville**

Tout, autour de moi, était d'un blanc éclatant, et j'ai entendu la voix désincarnée du jeune animateur à côté de moi. *"Ready?"* Oui, prêt. Je me suis soudain retrouvé dans un autre espace, un ascenseur, je voyais mon bras devant moi et, quand je regardais en bas, quelque chose qui ressemblait à mon corps. J'étais un peu translucide, ce qui me procurait curieusement un sentiment de bien-être.

L'ascenseur s'est mis à monter à une vitesse vertigineuse et j'ai eu le vertige. Ce n'est pas réel, me suis-je dit. Et pourtant, bizarrement, ça l'était, réel. Bon Dieu. Je voyais ce qui se passait. Voilà que la porte s'ouvrait, et j'ai senti souffler le vent de la ville, avec son odeur d'huile de moteur. Ensuite, les bruits n'ont plus résonné de la même manière au moment de passer directement de l'ascenseur à la passerelle en bois qui ne me disait rien qui vaille. De part et d'autre, cent mètres de vide, une mégapole bouillonnante, avec ses carrefours, ses buildings, ses lignes électriques et ses châteaux d'eau, au-dessus de moi, les nuages, en dessous de moi, le bois qui craquait, fragilisé par la pluie, le tout noyé dans la lumière vive d'un soleil abstrait.

## **Doux Jésus, cet abîme !**

Le petit chat m'a regardé. Il a miaulé. J'ai eu envie d'aller vers lui mais je suis resté coincé après le premier pas, incapable de bouger. Je me suis accroupi par terre et me suis mis à rire. La voix méphistophélique s'est de nouveau fait entendre à côté de moi et m'a demandé si c'était *"too much"*. J'ai répondu que non, non, tout allait bien. Doux Jésus, cet abîme ! J'allais mourir. OK, juste un pas en direction du chat. Tu peux le faire. Tu ne vas pas vraiment tomber. Mais voilà, toute la partie inférieure de mon corps restait comme paralysée. Le chat a miaulé de plus belle.

Presque à croupetons, tout tordu, j'ai tenté quelques pas glissés, et ça a marché – mais voilà que le vent s'est remis à souffler, l'abîme autour de moi m'appelait, et le chat se trouvait encore à deux ou trois mètres qui me paraissaient infranchissables.

Comment cette sale bête avait-elle fait pour se retrouver là ? me suis-je demandé. Et c'est la première chose curieuse que j'ai remarquée à mon sujet, que je commençais à me demander sérieusement, dans un accès d'agacement, comment cette pauvre bête s'était retrouvée là, assise sur une planche. Finalement, je suis arrivé jusqu'au chat, en me contorsionnant comme un phoque plutôt qu'en marchant, et j'ai tendu la main vers lui. Sous moi, le bois se délitait, j'ai crié et manqué de tomber dans le vide. Je m'attendais à ce que ma main passe à travers le chat virtuel mais c'est alors que mes mains virtuelles – non, mes vraies mains – non, les virtuelles et les vraies – ont touché quelque chose de dur, non, quelque chose de mou, un pelage, un véritable objet couvert de poils, que j'ai réussi à soulever ! Jamais je n'avais encore éprouvé cette sensation. Un objet qui existait dans les deux dimensions. De quoi me dédoubler la personnalité, ou presque.

## **Activer mon “envie de tomber”**



*Illustration d'Ale + Ale pour Courrier international, Italie.*

J'étais sous le choc de tenir ce chat hyperréaliste dans les mains. Et il fallait maintenant que je fasse demi-tour sur la planche et que je retourne dans la tour. Demi-tour. D'accord. Restait à savoir comment m'y prendre. Je me suis à nouveau figé et ai ri tout haut pour surmonter ma peur. Comment étais-je censé franchir ces quatre ou cinq mètres ? C'était impossible. Devais-je déclencher le signal d'alarme interdimensionnel et crier "*Too much !*" ? Ou bien glisser un œil en dessous de mes lunettes de réalité virtuelle pour voir le sol du complexe ? J'ai essayé, mais ça n'a pas marché, elles étaient trop bien calées.

J'ai compris alors qu'il fallait que j'active en moi quelque chose qui ne s'y était encore jamais trouvé et qui, comme je le constatais avec étonnement, ressemblait à un authentique courage face à la mort, voire à une véritable envie de mourir. Oui, il fallait qu'à l'intérieur de moi j'aie véritablement "envie de tomber" afin de pouvoir jouer à ce jeu sans trembler. Car la dissociation habituelle ("Il ne peut rien m'arriver") qui aurait dû être mon fil rouge ne s'était tout simplement pas activée. Je ne parvenais pas à me convaincre, à tous les niveaux, qu'il ne s'agissait ici que d'une simulation. Quelque chose de très puissant en moi résistait à ce raisonnement logique. Pourtant, il fallait bien, si je ne voulais pas rester paralysé (les personnes de l'autre dimension me "voyaient", après tout !), que je rebrousse chemin et "fasse confiance à mes sens". Et si mes sens me disaient la vérité, je ne pouvais parcourir le chemin qui se déroulait devant moi que si tout m'était égal, que si – le temps du jeu tout au moins – je n'avais aucun problème avec le fait de tomber dans le vide.

## **On m'a attrapé, on m'a touché, on m'a félicité**

Actionner ce petit interrupteur en moi s'est finalement révélé étonnamment facile. Ça s'est passé presque sans heurt. Mais, et je l'ai aussi appris à cette occasion, il n'avait encore jamais été actionné. Avec mon chat en peluche interdimensionnel dans la main, je suis donc revenu sur mes pas, intérieurement (et provisoirement) préparé à mourir. Le monde s'est tout à coup illuminé d'un blanc lumineux, comme si j'étais enveloppé d'un voile qui laissait passer la lumière, on m'a attrapé, on m'a touché, on m'a enlevé mes lunettes, on m'a félicité en riant. J'étais de retour, en contact avec l'humanité, je voyais devant moi des visages qui étaient sans doute les plus belles choses auxquelles je pouvais penser. J'aurais volontiers sauté au cou de ces bonnes gens mais je me suis contenté de leur dire "*Thank you, great fun*" et je m'en suis allé, les jambes flageolantes, un peu tourneboulé.



Jamais jusqu'alors je ne m'étais retrouvé dans deux mondes en même temps. En règle générale, les hallucinations s'enchâssent dans le monde physique, l'enrichissent et nous laissent entrevoir, au mieux, d'autres mondes. On pourrait davantage comparer, me semble-t-il, cette expérience de réalité virtuelle à un épisode de folie. Oui, c'est comme si je comprenais mieux tout à coup ce que ça fait, par exemple pour ce membre de ma famille qui me laisse perplexe depuis que je suis tout petit, de croire dur comme fer que le monde où nous nous trouvons n'est pas le monde réel. D'être tourmenté par des forces obscures et invisibles et de devoir expliquer de manière "rationnelle" ce que ça lui fait.

## **Le jeu de la folie et de la raison**

Je pense ici aux observations de G.K. Chesterton sur la raison qui continue de procéder de manière logique et systématique dans un monde devenu fou : le hasard avait voulu que j'aie apporté *Orthodoxie\** – un de mes livres de chevet – avec moi au Japon, il m'attendait dans ma chambre d'hôtel, tout prêt à m'édifier. *"L'imagination n'engendre pas la folie. Ce qui engendre la folie, c'est précisément la raison, écrit Chesterton : "Les poètes ne deviennent pas fous, mais les joueurs d'échecs le deviennent. Les mathématiciens deviennent fous, et les caissiers aussi, mais les artistes et les créateurs rarement."*

Melville aussi faisait remarquer dans *Moby Dick* : *"Souvent la folie humaine est chose féline et rusée."* Et l'exemple de l'auteur de science-fiction Philip K. Dick [1928-1982] est là pour nous rappeler que la folie est parfois le triomphe du discernement au terme d'une lutte opiniâtre et systématique qui prend des années. À la fin des années 1970 [alors qu'il avait sombré dans la drogue et la dépression], il s'est retrouvé dans un état très particulier au sujet duquel il a rédigé une série de lettres remarquables qui ont servi plus tard de base à *L'Exégèse*, son grand œuvre philosophique [disponible en français aux éditions J'ai lu]. Philip K. Dick sentait et savait que le monde dans lequel il vivait (la Californie des années 1970) était "perpendiculaire" à une autre époque, à savoir celle de l'Empire romain à l'époque du Christ. Entre les deux époques, il y avait des échanges de flux de données qui traversaient l'écrivain, souvent pêle-mêle, presque sans queue ni tête, dans un demi-sommeil.

## **Mon cerveau est un nouveau-né**

Je ne crois pas qu'un livre ou un film aurait pu me faire vivre ce type d'expérience fondamentale. Seul un média jeune le pouvait – jeune dans le

sens où celui qui s'en empare est encore novice. Les toutes premières personnes à aller au cinéma, c'est en tout cas ce que nous disent les comptes rendus de l'époque, sortaient de la salle en courant quand ils voyaient le train foncer vers eux sur l'écran. C'est précisément l'état dans lequel je me trouvais. Si j'étais intimidé par un geste on ne peut plus banal dans le monde virtuel, c'est parce que mon esprit était encore enfiévré, sous le choc d'avoir appris que j'avais une existence double dans deux dimensions qui se superposaient. Le chat était vraiment là. Plus réel que tout ce qui m'avait été donné de voir.

La prime enfance d'un nouveau média est toujours l'époque où le rapport entre l'œuvre et le spectateur se trouve encore dans cet état de grâce originel où l'événement le plus banal qui soit est perçu comme transcendant, voire divin. Chesterton écrit : *“Un enfant de 7 ans s'anime quand on lui raconte que Tommy ouvrit une porte et qu'il vit un dragon. Mais un enfant de 3 ans s'anime à la seule idée que Tommy ait ouvert la porte.”* Ou encore : *“De fait, un bébé est sans doute la seule personne à qui l'on pourrait lire un roman réaliste moderne sans l'assommer d'ennui.”*

En matière de réalité virtuelle, mon cerveau est un nouveau-né. Il va étudier les activités et les objets les plus ordinaires qui soient avec un mélange d'émerveillement et de vénération. Mettez-le devant un dragon et, livré à lui-même, déboussolé comme une âme aux Enfers, il sera complètement démuni.



**L'auteur. Clemens J. Setz**

Il est né en 1982 à Graz, en Autriche, ville où il a étudié les mathématiques et la littérature allemande. Pianiste de jazz à ses heures perdues, ce féru d'informatique exerce les activités de traducteur et d'écrivain. Plusieurs fois primé, il est souvent présenté comme le jeune prodige des lettres autrichiennes. Certaines de ses œuvres ont été traduites en français aux éditions Jacqueline Chambon : le recueil de nouvelles *L'Amour au temps de l'enfant de Mahlstadt* et les romans *Le Syndrome indigo* et *Les femmes sont des guitares (dont on ne devrait pas jouer)*. En 2018, il a publié outre-Rhin Bot, un livre d'entretiens au principe aussi curieux qu'original : l'écrivain avait mis au point un programme informatique capable d'exploiter les données de son ordinateur et de répondre à sa place aux questions qui lui seraient posées.

oOo