



Jan KOUNEN

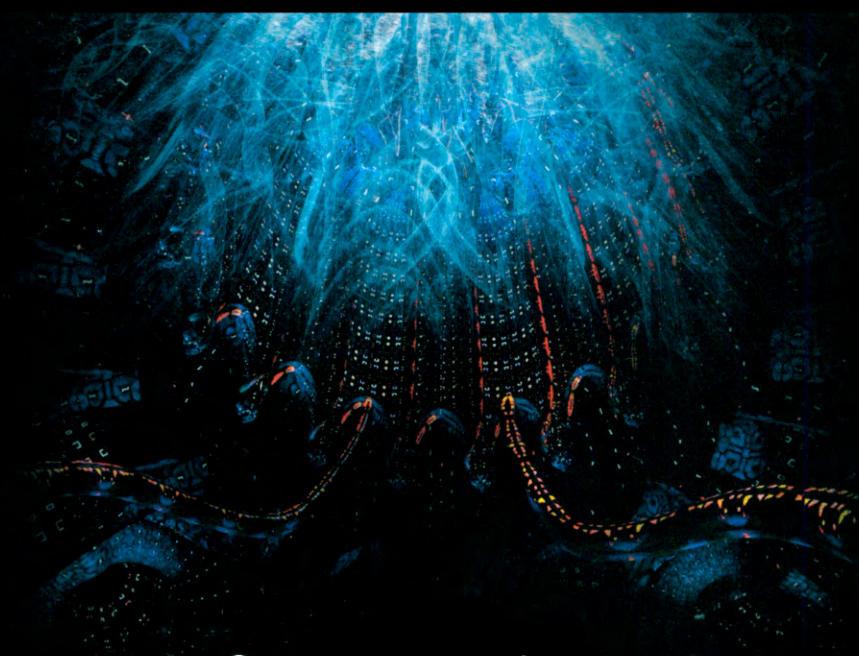
Romuald LETERRIER

MÉTAVERS

ET S'IL AVAIT TOUJOURS EXISTÉ ?

PRÉFACE DE PATRICE VAN EERSEL

Guy **Trédaniel**
éditeur



« Comme ceux qui nous ont précédés, nous avons un Rêve. La technologie nous fournit un nouveau Rêve. Nous intégrons la technologie la plus récente dans la plus ancienne des cultures. »

Curtis TAYLOR, cinéaste aborigène

MÉTAVERS

© 2023, Guy Trédaniel éditeur.

Cahier photos :
Dessins préparatoires © Jan Kounen.
Images de *Ayahuasca Kosmik Journey*.
Expérience en réalité virtuelle par Small Creative.
© AtlasV, Small Creative et A_bahn.

ISBN: 978-2-8132-3038-6

Tous droits de reproduction, traduction ou adaptation réservés pour tous pays.

Note de l'éditeur: les auteurs et l'éditeur déclinent toute responsabilité
provenant directement ou indirectement de l'utilisation de ce livre.

Les déclarations faites par les auteurs concernant les produits, les processus
ou les méthodes de traitement représentent uniquement les idées et les opinions
des auteurs et ne constituent en aucun cas une recommandation
ou une approbation de tout produit ou traitement par l'éditeur.

www.editions-tredaniel.com

info@guytredaniel.fr

 www.facebook.com/tredaniel.reflexion

 [@tredaniel_reflexion](https://www.instagram.com/tredaniel_reflexion)

Jan KOUNEN

Romuald LETERRIER

MÉTAVERS

ET S'IL AVAIT TOUJOURS EXISTÉ ?

PRÉFACE DE PATRICE VAN EERSEL

Guy**Trédaniel** éditeur

19, rue Saint-Séverin
75005 Paris

SOMMAIRE

PRÉFACE.....	11
PROLOGUE	19
INTRODUCTIONS	21
Technologies et conscience	21
Méta-univers, un monde virtuel structuré et ouvert	28
 Chapitre 1	
Vivons-nous déjà immergés dans un métavers naturel ?	33
L'esprit de la forêt.....	37
Vers une fusion de l'inconscient collectif et de l'environnement.....	41
Le retour de l'âme du monde.....	47

L'avenir de notre planète, un détour par le métavers 3.0?.....	50
Première conversation.....	55
 Chapitre 2	
Et si le Métavers pouvait prouver que la conscience est première?.....	75
Nous ne sommes pas notre corps!.....	76
Libérer la conscience!.....	80
L'identification aux avatars.....	90
Fiction IA.....	94
 Chapitre 3	
La Réalité est-elle un vaste réseau social?.....	97
Tous des cocréateurs?.....	99
À la lisière des possibles.....	105
Sommes-nous cocréateurs de notre réalité?.....	107
Scroll reality.....	112
Fiction IA.....	116
Deuxième conversation.....	119
 Chapitre 4	
Voyages chamaniques et technologies de l'imaginaire.....	141
Dispositifs imaginaires.....	147
Fiction IA.....	151

Chapitre 5	
Révéler l'invisible et s'unir à l'âme du monde	153
Le Dreamcatcher Project	154
IA et projet d'exploration de l'inconscient collectif	158
L'IN « Intelligence-Nature »	167
Fiction IA	174
Troisième conversation	179
CONCLUSION	199
Nature et technologie, une unité nécessaire	199
ANNEXES	207
Annexe 1	
Des conversations du passé sur le futur devenu présent	207
Annexe 2	
Cinémayahuasca	246
Annexe 3	
Mondes indigènes et science-fiction	266
BIBLIOGRAPHIE	291
FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE	295
REMERCIEMENTS	297

PRÉFACE

Patrice VAN EERSEL

De prime abord, le thème de ce livre a de quoi vous désarçonner. Grands amis des « peuples racines », ses auteurs se sont régulièrement frottés aux pratiques de l'initiation chamanique, notamment dans les profondeurs de la forêt amazonienne. On s'attendrait donc plutôt de leur part à une distance, voire à une méfiance, vis-à-vis de l'IA (intelligence artificielle) et des technologies postmodernes comme la VR (*Virtual Reality*) qui en sont dérivées. Vantée dans le monde entier par des gens comme Mark Zuckerberg – qui a rebaptisé Meta le réseau Facebook précisément par allusion aux métavers –, la réalité virtuelle ne représente-t-elle pas l'opposé diamétral de l'authenticité initiatique de nos plus anciens ancêtres ? Or Jan Kounen et Romuald Leterrier affirment le contraire : la VR leur inspire des visions grandioses... en parfaite osmose avec leurs expériences chamaniques. Du moins est-ce le pari qu'ils osent faire. Avec une très légère différence : Jan, que sa pratique de cinéaste met depuis longtemps en relation avec les imageries techno, se tient

paradoxalement un peu plus en retrait que Romuald, alors que ce dernier, ethnobotaniste engagé, est dans un rapport cru avec la forêt. Mais ils se suivent sur l'essentiel et cela vous élargit l'esprit et le corps dans des proportions insoupçonnées. Encore faut-il qu'ils réussissent à vous convaincre...

Disons-le d'emblée : pénétrer dans leur livre, c'est accepter de se laisser emporter dans le tourbillon fou d'une pensée en ébullition. Pensée collective – elle nous concerne tous. Pensée transtemporelle – elle plonge ses racines dans la préhistoire et jette son projet dans un futur de science-fiction. Pensée ébouriffée – au fil des pages, ne cherchez pas la linéarité d'une progression cartésienne ni d'une dialectique hégélienne : en fait, vous pouvez ouvrir ce livre presque n'importe où... et trouver de quoi sérieusement gamberger. Au début de ma lecture, j'avais commencé à prendre des notes, mais très vite, je me suis rendu compte que j'avais envie de tout noter et j'ai donc dû m'interrompre. En fait, Jan et Romuald nous invitent à participer à une supersérie de *brain storming*. C'est à la fois échevelé et stimulant.

Le cœur du propos se ramène à une hypothèse énorme, mais simple à résumer : et si la VR constituait, contre toute attente, la meilleure voie (peut-être la seule) pour nous empêcher de provoquer l'effondrement biosphérique définitif, le *Collapse* terrifiant que nous essayons de nier, mais qui s'approche de nous, en ce moment même, à la vitesse d'un cheval cosmique au galop ?

Cela peut paraître déraisonnable. Comment le fait de porter des masques, des gants, des écouteurs, d'enfiler des costumes qui nous transporteront dans des espaces de fiction pure, pourrait-il influencer, et surtout influencer positivement, sur nos comportements et nos valeurs, et donc sur notre univers réel ? Même si, au fil de leur dialogue, les deux compères divergent parfois sur un point ou un autre, leur propos central repose sur les mêmes suppositions. J'en ai retenu trois :

- *Primo*, la VR va changer notre perception du monde, c'est-à-dire nos schémas psychoneuronaux. Comment diable ? Une métaphore simple peut le dire : admettez-vous qu'un film, au cinéma, a pu vous toucher au point de modifier votre vision du monde et donc de vous transformer ? Oui ? Alors, transposez le processus dans un contexte où vous n'êtes plus dans une salle obscure devant un écran, mais intégralement plongé dans un bain multisensoriel... Sentez-vous le saut qualitatif ? Pour imaginer l'équivalent du « film », les jeux vidéo et l'e-sport ont déjà posé certaines bases, mais il faut voir beaucoup plus grand, beaucoup plus fou, tout reste à inventer, comme le cinéma a dû le faire après *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, en 1895. La grande différence, c'est de toute façon que dans ce film, vous crèverez l'écran, puisque vous, *via* votre avatar, ferez partie du scénario.
- *Secundo*, le scénario de la VR sera complexe, fluide et dynamique, puisque vous vous y retrouverez en interaction avec d'autres humains. Que vos comportements respectifs soient prémédités ou improvisés, artistiquement conçus ou pauvrement stéréotypés, ils mettront forcément en relation les imaginaires les uns avec les autres. Dans la légende amérindienne du *Cinquième Rêve*, que j'ai aimé rapporter il y a une trentaine d'années, il était dit que l'avenir de l'humanité serait la somme, ou plutôt la résultante, des rêves de tous les humains. La VR nous permettrait en quelque sorte d'entrapercevoir les contours de cet ensemble en permanente évolution. Or ce dernier est d'autant plus imprévisible que...
- *Tertio*, et c'est certainement là que Jan et Romuald s'aventurent le plus loin, rien ne pourra empêcher les inconscients de jaillir. Comme dans tout psychodrame, direz-vous peut-être. Oui, mais avec une force créatrice totalement inédite et insoupçonnée. Ici me vient un flashback qui, peut-être, éclairera mon propos.

C'était à l'automne 1990, en Autriche, à Linz, au festival Ars Electronica, où le magazine *Actuel* m'avait envoyé en reportage. Il y avait là tout le gratin de ce qu'on appelait déjà la VR. Par exemple

John Barlow, Jaron Lanier, William Gibson, Bruce Sterling, Raphaele Scelsi, Lee Felsenstein, ou Derrick de Kerckhove. C'est là que j'ai compris pour la première fois que nous étions déjà en grande partie engagés dans un outre-monde. Ça pouvait sembler vertigineux, mais en y réfléchissant un peu, on s'apercevait que le monde virtuel, c'était déjà l'endroit où nous nous retrouvions lorsque nous avions une simple conversation téléphonique ; là aussi que se trouvait notre fric, matériellement stocké dans l'ordinateur d'une banque ; et, bien sûr, là où une salle de cinéma pouvait nous faire oublier tout le reste. Des pans entiers de notre monde, de la spéculation boursière aux messageries sexy, avaient déjà basculé. Internet n'était pas encore né (pour le grand public). Mais la poche des eaux était déjà percée et les contractions de l'accouchement avaient commencé.

La plupart des intellectuels – essentiellement américains – présents à ce festival citaient Jean Baudrillard, pour qui l'Amérique en soi est une « fiction ». En général, c'était pour appuyer des thèses pessimistes, du genre « virtualité = fiction = faux = mensonge = tromperie = frustration = castration = manipulation = agressivité = mort ». Pourtant, certains, tels Jaron Lanier ou John Barlow, qui avait été parolier du Grateful Dead, se faisaient fort de rebondir sur une vision utopiste positive. Comment ? Ils disaient : « La télévision et MacDonald's ont transformé les Américains en zombies paranos, passifs et coupés les uns des autres. Notre seul espoir est de civiliser ce cyberspace qui grossit à vue d'œil et où une part grandissante de nos vies va se dérouler. Or nous croyons que la VR va réussir là où le LSD a échoué : initier les masses à l'épistémologie. »

Je leur demandai de m'expliquer ça, parce que pour moi, c'était assez mystérieux. Barlow me répondit ceci – et deux grands pros du psychédélisme, Timothy Leary et Terence McKenna, qui étaient là eux aussi, l'approuvaient avec de grands hochements de tête : « Les gens vont comprendre que ce que nous appelons “réel” n'est qu'une

opinion, un consensus – les hindous diraient une *Maya* –, et non pas un fait. Comprendre cela vous rend tolérant, or on va avoir besoin de beaucoup de tolérance ! Et puis ça va énormément élargir le champ de nos expériences. Pourquoi ? Parce qu'on n'achètera pas de programme VR tout fait, non, on se les programmera soi-même. On pourra décider de *loader* des nuits de Beethoven, pour en offrir les parfums ; ou de voler dans un ensemble de Mandelbrot ; ou d'inventer et d'échanger des instruments de musique qui joueront des couleurs, des fleurs, des animaux ! Ce qu'on appelle information n'est que de l'expérience aliénée. L'info télévisée est notamment infichue de donner le contexte. Or sans contexte, vous pouvez vérifier qu'un événement est souvent incompréhensible. La VR donnera tout le contraire de l'info : ce sera de l'expérience vécue et partagée ; ça ressemblera plus au téléphone qu'à la radio, plus à l'ordinateur individuel qu'à la télévision. Et ça pourra recréer les communautés que la télé a détruites. L'homme ne peut pas vivre sans communauté. C'est dans ses gènes ! »

Plus tard Timothy Leary me dira aussi : « Avec la VR, on bascule carrément dans des dimensions où les plus anciens guides de voyage, par exemple *Le Livre des morts tibétain*, peuvent nous rendre de sérieux coups de main. »

Oui, la nouvelle grande utopie américaine déployait un immense arc-en-ciel dans les montagnes autrichiennes en cet automne 1990, poussant le bouchon jusqu'à expliquer – et là, ils exagéraient peut-être un peu – que la VR allait littéralement dissoudre la castration freudienne, c'est-à-dire le sentiment d'impuissance que nous éprouvons face à un réel infiniment trop lourd pour être manipulé directement par les désirs de notre psyché. Explication : nous allons pouvoir *hacker* tout cela.

Ils y croyaient vraiment. Étaient-ils cinglés ?

Jan Kounen et Romuald Leterrier vous répondraient sans doute que non.

Vous-même d'ailleurs, que direz-vous après avoir lu *Métavers*? Il serait intéressant de partager nos différentes réactions... pourquoi pas sur une VR, un site dédié à ce livre?

Pour ma part, jusqu'où suis-je prêt à suivre nos deux visionnaires? Prenons un angle que j'ai un peu exploré et qui me pousse toujours à m'interroger, car il s'agit d'un très grand angle: la conscience humaine confrontée aux frontières de la mort. Jan et Romuald vont jusqu'à intégrer dans leur métavers le possible contact avec les consciences désincarnées des défunts. Le journaliste des frontières que je suis préfère s'en tenir aux expériences de mort imminente, rapportées par des hommes et des femmes qui sont revenus dans notre réel terrestre, ou qui ne l'ont jamais quitté.

Après plus de quarante ans de reportages sur les EMI, je constate deux choses. D'une part, les cas ne cessent de se multiplier – normal, puisque nos techniques de réanimation ne cessent de ramener à la « vie » des gens qui auraient dû mourir, fait culturel fantastique qui n'a existé dans AUCUNE autre civilisation que la nôtre; or un cinquième environ de ces rescapés rapportent un voyage qui a changé leur existence à jamais, ce qui fait au minimum des dizaines de millions d'humains « initiés » de la plus étrange des façons. D'autre part, les scientifiques et les médecins qui étudient la question me semblent avoir énormément évolué: les plus impliqués ne vous rétorquent plus que tout cela va très bientôt s'expliquer par la neurochimie et se réduire à des jeux moléculaires; ils admettent qu'au fond, le sujet leur échappe et qu'il est plus raisonnable de s'en tenir pour l'instant à une phénoménologie, c'est-à-dire à l'écoute attentive et subjective des témoignages: des millions de gens ont failli mourir et leurs croyances et valeurs se sont métamorphosées au point qu'ils n'ont plus peur de la mort et qu'ils savent que ce qu'ils font aux autres, c'est à eux-mêmes qu'ils le font... *So what?*

Cela nous ramène à ce qui est peut-être la question philosophique n° 1: qu'est-ce que la conscience?

Jan Kounen et Romuald Leterrier se demandent sérieusement si la VR ne nous permettra pas bientôt de tous vivre des équivalents d'EMI. Je bute au moins sur un fait : celles et ceux qui ont connu cette expérience commencent généralement par vous dire qu'elle est strictement ineffable, indicible, échappant radicalement à tous nos mots ; l'histoire qu'ils vous racontent ensuite, avec parfois force détails, est donc d'ordre symbolique – le plus souvent à leur insu. D'où ma question aux deux auteurs que j'ai l'honneur de préfacer : le vécu subjectif permis par la VR peut-il s'arracher à ce hiatus ? Les religieux vous répondraient sans doute que non. Pour prendre juste l'exemple juif, le tétragramme sacré YHWH ne deviendra pas soudain prononçable parce que vous aurez revêtu le scaphandre d'une VR. Mais le philosophe et écologiste juif David Abram contournerait peut-être l'obstacle en vous disant que si le tétragramme ne peut se dire, il peut en revanche se souffler (jusqu'à vous essouffler, comme dans un marathon) et que rien ne vous interdira de souffler très fort quand un vécu indicible vous tombera dessus en VR, comme cela peut vous arriver aussi si vous prenez un breuvage « lucidogène » concocté par des chamans...

Mais les chamans eux-mêmes ne représentent aucun absolu. Ne sont-ils pas apparus dans l'histoire bien longtemps après l'irruption de l'humanité ? C'est une thèse défendue par le grand anthropologue des religions Mircea Eliade : l'avènement du chamanisme serait arrivé tardivement, à un moment où le commun des hommes et des femmes s'est mis à perdre la capacité de se relier directement au subtil, à l'invisible, aux « autres mondes », comme dit le titre de l'un des films de Jan Kounen. Perte d'une capacité pourtant inhérente au vivant, animal, végétal et (initialement) humain. Perte due (déjà ?) à « trop de civilisation » ? Il a fallu alors que certains êtres – spéciaux par la naissance, par l'initiation et, parfois, par la maladie – intercèdent pour leurs congénères et fassent le va-et-vient entre les mondes. C'est Eliade qui, universalisant un mot de l'ethnie toungouse, a donné à l'ensemble de ces « êtres spéciaux » le nom de chamans...

Suivant cette logique, le métavers constitue-t-il à son tour une nouvelle étape dans l'histoire humaine ?

Certes, l'affirmer a quelque chose de choquant à l'heure où la biodiversité s'effondre et où ce sont surtout nos liens biomimétiques qu'il faut d'urgence réveiller, stimuler, muscler, sauver de l'anéantissement. Pourtant, je suis fondamentalement d'accord avec la démarche de Jan et Romuald, qui fondent leur credo sur une confiance de fond. L'humanité est fille de la nature ; toutes ses créations ne franchissent pas forcément le test de la sélection naturelle et beaucoup seront donc éliminées ; mais le pessimisme n'est pas de mise, il reviendrait à disqualifier l'essence même de la capacité de création que la nature nous a léguée. Quand, dans les années 1920, le Français Pierre Teilhard de Chardin et l'Ukraino-Russe Vladimir Ivanovitch Vernadski visualisent ce qu'ils vont nommer la *Noosphère* – la sphère de conscience dont l'humanité a vitalement besoin pour rendre sa *technosphère* biocompatible –, les deux savants ne font pas un rêve depuis une plage de Californie ou un bivouac amazonien. Ils tirent leur vision de la « logique du vivant », mais dans des contextes monstrueux : le premier vient d'œuvrer quatre ans durant comme brancardier dans les tranchées de 14-18, le second tente encore de sauver l'humanisme dans la tourmente de la Révolution bolchevique. La morbidité humaine les inonde de la tête aux pieds et empuantit leurs naseaux. Mais ils voient plus loin. L'accouchement est rude, mais une humanité globale est en train de naître. Et même les forges rougeoyantes de la révolution industrielle leur inspirent des horizons lumineux. Dans ce livre, Jan Kounen et Romuald Leterrier ont l'audace de se situer, à leur façon, dans cette filiation-là. Je pense qu'ils ont raison.

PROLOGUE

“

«Le terme de “métavers” est issu de la contraction de *meta* et *universe*. Le métavers est donc un méta-univers, ou un univers qui va au-delà de celui que nous connaissons. Il s’agit donc d’un monde virtuel structuré et ouvert. Un gigantesque réseau interopérable de mondes virtuels affichés en 3D en temps réel, qui peut être vécu de manière synchrone et persistante par un nombre illimité d’utilisateurs, avec une sensation de présence individuelle et une continuité de données, comme l’identité, l’histoire, les droits, objets, communications et paiements.»

”

– MATTHEW BALL, 2021

En prologue à cet ouvrage, je voulais remercier Romuald de m'avoir invité à faire ce livre avec lui. C'est une proposition qui m'a paru d'abord incongrue, puis après une courte réflexion, il était évident que j'avais des choses à partager sur le sujet.

Nous avons décidé de travailler de manière expérimentale en écrivant ce livre de plusieurs manières. Premièrement : le mode de la conversation. Celui-ci fait jaillir des idées ou des souvenirs particuliers, nous avons commencé par cela. Quatre longues conversations sur le thème du livre. Cela nous a paru évident car nous l'avions déjà pratiqué à plusieurs reprises pour un projet de livre jamais achevé : *Ayahuasca et Cinéma (conversations)*. Nous avons d'ailleurs ajouté ce texte en fin d'ouvrage, car il préfigurait ce livre métavers. Finalement, ce livre et son sujet sont une suite logique de ces premières discussions. Vous pouvez même commencer par la fin !

Nous avons aussi réalisé des chapitres en écriture croisée, chacun de nous écrivant des parties qui sont assemblées et revisitées à plusieurs reprises. Vous verrez, nous sommes souvent d'accord, mais pas toujours !

Jan KOUNEN

INTRODUCTIONS

Technologies et conscience

Par Romuald LETERRIER

Pourquoi un ouvrage sur le métavers coécrit par deux fervents défenseurs de la cause écologique, deux amoureux de la protection de la biodiversité, des peuples natifs et de leurs savoirs traditionnels? Nous avons beaucoup réfléchi avant de nous lancer dans cette aventure éditoriale, et cela pour de multiples raisons. À travers ce livre, nous voulons montrer de la manière la plus claire les liens entre technologie et nature, loin de toute pensée binaire ou clivante. Nous nous sommes intéressés à la façon dont une technologie matérialiste pourrait contribuer à son insu à faire advenir un paradigme idéaliste donnant une place centrale à la conscience. Depuis de nombreuses années, nos chemins nous ont conduits vers des expériences de conscience, notamment en Amazonie au contact des chamans indigènes. Jan en tant que cinéaste a, dès le début de ses expériences avec le breuvage ayahuasca en 1999, très bien perçu la dimension cinématographique globale des visions chamaniques. Depuis cette période, il n'a de cesse de tenter de témoigner de cette

expérience visionnaire par divers moyens et supports artistiques. Par le cinéma, bien sûr, avec *Blueberry* et *D'autres mondes*, mais aussi par les arts plastiques. Cependant, c'est par la technologie de la réalité virtuelle que Jan a réussi à modéliser et restituer une expérience proche de l'expérience ayahuasca avec *Ayahuasca Kosmik Journey*. Nous pensons que ces technologies, liées à une créativité nourrie d'expériences de conscience, seront à même de faire évoluer le paradigme idéaliste et spirituel.

Nos objectifs et réflexions avec ce livre sont multiples. Au fil de notre propos, nous verrons combien il est urgent de réinvestir les outils numériques avec de la conscience, de l'éthique, de l'altruisme, de la coopération. Les débuts d'Internet et des réseaux sociaux ont eu un effet bénéfique pour l'humanité, avant que les marchands du temple et autres spéculateurs viennent y imposer leur influence.

L'avènement du web à la fin des années 1990 a largement contribué à la prise de conscience mondiale de la crise écologique. Des sites Internet ont commencé à se faire l'écho d'un intérêt mondial pour le chamanisme et les traditions primordiales. Plus tard, les réseaux sociaux ont également permis de fédérer des communautés de personnes ayant des affinités avec l'écologie, les questions liées à la conscience, un mieux-être global, une évolution conscientisée de l'humanité. S'est aussi organisée une forme de résistance et d'activisme pour des causes diverses et variées, de la lutte contre la déforestation à la défense des peuples autochtones. Cependant, cette facette lumineuse de l'utilisation de la technologie a une contrepartie dans l'ombre.

Tout d'abord, il est important de rappeler le coût écologique du web. L'impact du réseau et des centres de données est considérable ! Les *data centers* consomment énormément d'énergie pour maintenir les serveurs en fonctionnement, et cette énergie est souvent produite à partir de sources non renouvelables. Les émissions de gaz à effet de serre liées à l'utilisation d'Internet et des centres

de données ont augmenté ces dernières années, et cette tendance devrait se poursuivre à mesure que la demande pour les services en ligne augmente. Selon une étude de The Shift Project, l'empreinte carbone liée à l'utilisation d'Internet s'élevait en France à 4,5 millions de tonnes de CO₂ par an en 2019, soit environ 1,5 % des émissions de gaz à effet de serre du pays. En termes de consommation d'énergie, les centres de données consommaient environ 1,5 % de l'électricité mondiale en 2020, et cette proportion devrait augmenter à plus de 3 % d'ici 2040.

Malgré ce constat, nous faisons le pari un peu fou de montrer que, si une toute petite partie seulement des technologies liées au métavers était dédiée à des expériences liées à la conscience, elles pourraient être un accélérateur de la conscience collective dans son aspect spirituel.

Pour rappeler François Rabelais qui nous mettait déjà en garde au XVI^e siècle avec sa célèbre citation « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme », la technologie est-elle dénuée de liens avec la conscience, la spiritualité et une dimension éthique ?

Source d'immenses progrès pour l'humanité qu'il serait difficile de nier, les technologies semblent pourtant, de façon inconsciente, être toujours stigmatisées comme porteuses d'une certaine ombre contre nature et donc mauvaise.

Je pense que, sur cette question, il faut sortir de la pensée binaire : les technologies ne sont ni mauvaises ni bonnes en elles-mêmes. Elles doivent simplement être utiles et accessibles au plus grand nombre. L'objet de cet ouvrage prend sa source dans une question. Les technologies peuvent-elles nous aider à avancer dans la compréhension des grandes questions de nos existences ? Pourront-elles montrer que notre conscience n'est pas dans notre cerveau ? Prouver la réalité d'une vie après la mort ? Montrer que le monde est une illusion ? Prouver l'existence de Dieu ?

Si, aujourd'hui, ces questions sont au cœur du débat scientifique et ont toujours été au centre des préoccupations des diverses formes de spiritualités, quels nouveaux apports sommes-nous en droit d'espérer de la part des technologies, notamment celles issues de l'informatique et de leur aboutissement dans le métavers ?

Cependant, une question légitime se pose ici. Pourquoi investir des milliards de dollars dans un métavers, alors que notre planète bien réelle se meurt, et que les grandes calamités comme les famines, les guerres, les maladies, etc., n'ont pas été éradiquées par notre espèce ? Le métavers est-il un trou d'autruche dans lequel nous allons plonger la tête dans le déni et le refus du monde réel ? Il me semble que ce raisonnement à l'égard du métavers est une condamnation un peu hâtive. Elle se situe encore dans l'opposition nature-technologie, réel-artificiel, bon-mauvais, et relève plus généralement d'une opposition entre nature et culture. Or l'anthropologie moderne au contact attentif des peuples racines, notamment sous l'impulsion des travaux de Philippe Descola, a fait littéralement disparaître cette frontière. Personnellement, cela fait de nombreuses années que je suis en accord avec la pensée du philosophe français Gilbert Simondon, pour qui la technologie est une extériorisation instinctive inhérente à notre biologie et à notre évolution. Simondon considère les ensembles de techniques comme de véritables réseaux concrètement rattachés au monde naturel. La technologie est donc une sorte de prolongement de nos aptitudes, notamment collectives. Elle est le fruit de la nature, elle y trouve son origine. Il y a donc une filiation entre nature, technologie et évolution.

La bonne question à se poser est alors la suivante : l'apparition du métavers est-elle inéluctable, est-elle une finalité pour nous permettre un saut évolutif quant à notre rapport au réel et ainsi développer des outils capables de changer notre conscience, de nous éveiller à notre vraie nature ? Le métavers est-il l'avènement de la noosphère (la conscience collective) décrite par Pierre Teilhard de Chardin, du cybionte (un cyberspace immersif connectant

l'humanité) décrit par Joël de Rosnay dans son ouvrage *L'Homme symbiotique*? Le métavers serait peut-être une nécessité évolutive, une interface nécessaire entre le sujet et l'objet, entre le monde et la conscience, cela pour en comprendre l'illusion de dualité?

Alors, comment faire avancer et évoluer notre société face à ces grandes questions essentielles? Eh bien, c'est là que les technologies peuvent se révéler de précieux alliés. Le propre d'une technologie est de s'imposer naturellement par son efficacité. Lorsque les téléphones portables se sont démocratisés dans les années 1990, certaines personnes les ont décriés, mais rapidement, devant leur fiabilité et leur indispensabilité, ils sont devenus omniprésents. La raison en est des plus simples : je n'ai pas besoin de croire au fonctionnement d'un téléphone portable pour que mon voisin l'utilise tous les jours ! Les technologies deviennent *mainstream* par leur efficacité et elles sont simplement intégrées.

Si, comme nous le prévoyons, les expériences à l'intérieur du métavers sont susceptibles de prouver, par exemple, que notre conscience n'est pas dans notre cerveau ou même dans notre corps auquel nous nous identifions le plus naturellement depuis notre enfance, alors c'est bien par le biais de la technologie que s'imposera le plus simplement du monde et au plus grand nombre une évidence qui se passera même de toute validation et de controverses scientifiques stériles. Car le métavers sera un médium global proche d'un cinéma synesthésique faisant interagir toutes nos modalités sensorielles. Et, là encore, la dimension narrative et cinématographique de ces expériences pourra balayer toutes formes de rejets et dénis.

Le métavers sera, à bien des égards, similaire à l'expérience onirique et c'est d'ailleurs peut-être la finalité d'une expérience cinématographique totale que de devenir un rêve. Un rêve collectif que les pionniers du cinéma avaient pressenti. Le 28 décembre 1895, le prestidigitateur Georges Méliès découvre avec émerveillement

les images photographiques animées lors de la première représentation publique à Paris du cinématographe par les frères Lumière. Fasciné par ce qu'il est en train de voir, Méliès comprend que cette technologie va lui permettre de rendre ses rêves réels et de les partager avec le public. Il deviendra le premier créateur des effets spéciaux et utilisera le cinéma pour donner vie à la mythologie et à l'imaginaire. Il abordera d'ailleurs souvent des thèmes fantastiques, peuplant ses films d'esprits flirtant sans cesse avec la magie et le surnaturel. C'est ce besoin de connexion à un imaginaire partagé qui fait le succès d'un film comme *Avatar* de James Cameron. Se retrouver en immersion en 3D dans l'univers onirique de Pandora est comme investir collectivement un espace hors du monde pour mieux se relier ensuite à la vraie nature de notre bonne vieille planète Terre. Ce cinéma immersif est un outil de conscientisation ! Nombre de personnes se sont senties investies d'un nouveau lien spirituel à la nature après avoir visionné *Avatar* 1 et 2.

Les Indiens Huni Kuin d'Amazonie péruvienne, à qui on a montré des images cinématographiques dans les années 1990, les ont comparées naturellement à des rêves et des visions issues de l'expérience des plantes visionnaires. C'est d'ailleurs le même constat qui est à l'origine de ce livre. Il y a dix ans, nous avons enregistré avec Jan une conversation sur les liens et les similitudes évidentes entre le monde des visions de l'ayahuasca et les progrès du cinéma en matière d'effets visuels, discussion que vous retrouverez en annexe de cet ouvrage. À l'époque, nous avons tenté d'imaginer de nouveaux langages cinématographiques à partir de nos expériences visionnaires. Nous avons évoqué des analogies entre les mondes de visions et les balbutiements de la réalité augmentée. Jan y avait d'ailleurs exprimé que la réalité virtuelle serait un outil extraordinaire pour faire entrer le public dans les visions de l'ayahuasca sans avoir recours au breuvage.

En fait, nous imaginions il y a dix ans que ces possibilités techniques verraient le jour dans plusieurs décennies. Eh bien, il n'en

fut rien ! Car moins de dix ans après notre conversation, Jan réalisa en 2019 son expérience *Ayahuasca Kosmik Journey* dans laquelle il simule en réalité virtuelle une cérémonie chamanique avec la plante de visions ayahuasca. La transe ayahuasca et ces visions sont difficilement traduisibles, que ce soit avec des mots ou au travers des images d'un simple film. De nature immersive et tridimensionnelle, l'univers de l'ayahuasca est comme une autre dimension que seule la réalité virtuelle pouvait mettre à la portée de ceux qui n'en ont jamais fait l'expérience. Comme nous le verrons dans les pages de ce livre, ce type d'expérience en réalité virtuelle est pour nous une voie d'assimilation par le plus grand nombre d'une certaine magie du réel. Car, oui, le mot est dit : le cinéma est art un magique ! Une magie qui se joue de toute rationalité, cette magie porte même un nom : « la suspension consentie de l'incrédulité », qui décrit l'opération mentale effectuée par le spectateur d'une œuvre de fiction qui accepte, le temps du film, de mettre de côté son scepticisme. En prestidigitation, on l'appelle la « suspension du refus de croire ».

Il m'a toujours semblé très étrange, en effet, d'aller au cinéma et de regarder un film avec autant de plaisir, et surtout sans douter de ce que j'étais en train de voir. Même si je sais que tout ou presque est irréel, que les acteurs jouent leurs rôles devant des fonds verts entourés d'équipes techniques, la magie de cette suspension de l'incrédulité s'active. Le cinéma et, par extension, le métavers sont donc de puissants outils pour lever nos doutes, ou du moins nous inviter au jeu des possibles ! Nous sommes bien sûr conscients que le métavers ne sera pas le paradis, il sera comme toute technologie le reflet de son utilisateur. Nous ne sommes pas ici pour vanter un outil que certains spéculateurs et marchands du temple sont déjà en train de mercantiliser. Loin de toute naïveté, l'ambition de ce livre est aussi de donner des clés et des orientations aux futurs concepteurs de ce nouveau monde pour en faire un médium de conscience. Un métalieu d'apprentissage de nos capacités encore aujourd'hui insoupçonnées.

Mais la finalité de notre propos est surtout de montrer que l'univers, la nature et la réalité sont déjà, au-delà de toute technologie, un méta-univers de la conscience. Je laisse à présent la main mon frère de conscience Jan Kounen pour, à son tour, introduire notre ouvrage.

Méta-univers, un monde virtuel structuré et ouvert

Par Jan KOUNEN

L'usage de certaines inventions reflète la vision de ceux qui les utilisent. Parfois, une technologie ayant la capacité de nous libérer ou nous relier va être utilisée pour nous asservir ou nous isoler en profondeur. Les réseaux sociaux en sont un exemple flagrant. Ce n'est pas la technologie qui est responsable, c'est ceux qui la mettent en place et ceux qui l'utilisent. L'utilisateur est tout autant responsable. Alors, le métavers, comme chaque nouvelle invention, doit être observé. Va-t-il nous aider, allons-nous évoluer en tant qu'espèce? Ouvrir notre conscience, ou au contraire l'endormir?

Le métavers est un espace structuré par une technologie prometteuse, mais celle-ci a-t-elle le potentiel de nous révéler l'invisible? Sera-t-elle capable de nous faire vivre des expériences qui seront des validations individuelles de l'existence d'une vie après la mort, ou de l'existence de Dieu? Je ne compterais pas dessus.

J'aime la technologie, je vois certains outils comme des cognitions supplémentaires, des extensions qui s'ajoutent à mes sens. C'est parfois la beauté de l'inventivité humaine, et le cinéma est un art empli de technologie qui est là pour créer des fictions, des rêves remplis d'émotions.

Au sein de notre culture, en dehors des pratiques spirituelles et religieuses, ce sont les sciences humaines et les arts qui nous guident

de manière ouverte vers cet espace de la conscience. La poésie, la philosophie, la musique, la peinture, le roman, l'essai et le cinéma sont souvent là pour faire avancer notre perception personnelle. Alors, le métavers peut-il abriter un espace collectif au centre duquel un art technologique et immersif ferait sauter les verrous de l'esprit et apporterait des réponses aux questions fondamentales ? Je suis dubitatif.

Eh bien, ce sera une des questions que nous nous poserons dans ce livre. Nous dresserons rapidement dans nos échanges un tableau des possibles métavers qui vont « débouler » dans nos vies. Mais, avant tout, ce livre va profiter de l'arrivée de ce nouveau médium pour parler d'une dimension du monde dans laquelle nous vivons, peut-être sans en avoir pleinement conscience.

Je crois pour ma part que notre société a besoin, pour les grandes questions existentielles, de preuves irréfutables pour avancer d'un grand pas collectif en avant. La science étant notre espace commun de validation, il faudra donc une preuve scientifique ou un événement indéniable, qui n'entre pas en balance avec une de nos croyances.

Par exemple, un débarquement extraterrestre sur une grande ville. Les créatures non terrestres sont venues nous prévenir que si nous continuons nos conneries, nous allons à notre perte.

Nous découvrirons que leur intervention divise les différentes espèces extraterrestres, une des grandes règles galactiques étant la non-intervention sur les espèces primaires, qui sont dans un chemin balbutiant et donc dangereux vers la conscience, et cela peut créer un choc profond.

Mais là, c'était un cas de force majeure, ils en ont discuté avec les dauphins qui leur ont confirmé qu'il fallait intervenir. La Terre est un espace rare et plein de potentiel, ils ont donc voté : l'intervention !

Vous me direz que nous n'avons pas besoin d'eux pour le savoir, que nous allons à notre perte, mais peut-être les gouvernements

bougeraient plus vite et surtout, cela validerait enfin pour le collectif l'existence des phénomènes ovnis ! La science pourrait aussi apporter une preuve concrète, irréfutable d'une existence après la mort. Cela changerait radicalement le comportement de l'humanité. En fait, nous aurions besoin d'une telle preuve, une prise de conscience radicale pour nous sauver en tant qu'espèce.

En attendant que ces preuves arrivent, le métavers, lui, va bientôt entrer dans nos vies. Pour moi, il ne prouvera rien, mais il aura le potentiel de nous amener à nous interroger profondément sur la nature de ce que nous appelons « la réalité ». Nous allons percevoir un monde qui n'est pas matériel, dans lequel nous pourrions partager ensemble une expérience qui nous va sembler réelle. Cette plongée dans une réalité alternative est pleine de potentiels et remplie de pièges.

Le principal étant de se mettre à vivre dans un monde alternatif virtuel, ce qui accentuera la déconnexion à la nature de manière vertigineuse. Cette aventure technologique et sociétale va nous permettre, je l'espère, de redéfinir ce que nous appelons la réalité de manière plus subtile. Puisque Romuald parle du potentiel d'un espace d'apprentissage, une sorte d'éducation des états modifiés de la conscience, à travers des expériences ou des espaces dédiés, c'est un vœu pieux que je partage malgré tout. Si, au bout du compte, seulement 1 % des cyberespaces du métavers sont dédiés à ce type d'aventures, ce sera une réussite.

Ce qui me passionne dans cette aventure, en tant que créateur d'expériences, est de pouvoir continuer à explorer les pistes initiées avec *Ayahwasca Kosmik Journey*. Je développe une nouvelle expérience de réalité virtuelle (*Deep Self*) qui, je l'espère, pourra être collective, afin de mettre en relation plusieurs personnes dans le même espace d'expérience de conscience. Cela fait des années que j'y travaille, et bien que le projet change de forme, la racine est toujours la même : comment nous percevons-nous ? Y a-t-il d'autres

voies, d'autres moyens de le faire? Car nous vivons finalement à travers nos perceptions. Ce sont elles qu'il faut explorer. Je parle de ce projet dans notre entretien (« Cinémayahuasca ») que vous trouverez en fin d'ouvrage, en annexe 2. J'attends avant tout du métavers qu'il nous ouvre un espace d'expériences nouveau et qu'il y ait un effet de *feedback* sur nos perceptions. Ce dernier se produira automatiquement, comme si une poupée russe s'ajoutait par-dessus celle du monde que nous habitons. Nous deviendrons, en tant qu'espèce, des créateurs de mondes à notre tour. Un monde dans lequel nous avons une expérience qui nous paraît réelle et ainsi nous allons forcément avoir une relation différente avec « la réalité » du monde matériel dans lequel nous naviguons. C'est le principe des poupées russes.

Nous venons de créer une poupée russe plus petite que la nôtre. D'un coup, nous allons lever notre regard et nous demander s'il n'existe pas une autre poupée plus grande qui nous englobe.

Je ne sais pas si l'exemple des poupées russes est parlant. Ma fille me dit toujours que je fais des métaphores tarabiscotées ! Je vais donc prendre un autre exemple.

Puisque Romuald parle des questions essentielles dans son introduction, prenons l'exemple non pas de l'existence de Dieu, mais de sa compréhension. Le jour, dangereux, où nous serons à notre tour des dieux, alors peut-être aurons-nous un autre point de vue sur la question de la création divine du monde et des êtres qui l'habitent. Cela se produira quand nous arriverons à créer une conscience artificiellement. Un être de silicium qui sera conscient d'exister. Nous deviendrons, *de facto*, des dieux pour cette créature cybernétique, peut-être pas tous les humains, mais au moins les scientifiques qui auront achevé cette expérience.

Je veux dire par là que si cela arrive, nous aurons dans le domaine du divin et de la création ajouté une poupée russe au-dessus de nous. Et cela nous donnera un autre point de vue sur notre propre

origine et de nouvelles perspectives sur le processus qui a abouti à ce que nous sommes.

Mais peut-être serait-il bon, si cela devait arriver, que cela se produise dans une époque future très lointaine. Ce nouvel être conscient et ses congénères vont avancer vite dans l'échelle de l'évolution et il arrivera un moment, sans doute plus précoce que celui qui s'est produit dans l'histoire humaine, où ils vont renier ou tuer leur dieu créateur. Ce qui nous ramène très indirectement à cette histoire de poupées : nous sommes en route pour créer et vivre partiellement dans un métavers. Dès lors, poupée russe oblige, gagnons du temps et posons-nous la question tout de suite : vivons-nous (déjà) dans un métavers ?

Et si c'est le cas, quel est ce métavers naturel ?

Bonne lecture.

CHAPITRE 1

VIVONS-NOUS DÉJÀ IMMERGÉS DANS UN MÉTAVERS NATUREL ?

Par Romuald LETERRIER et Jan KOUNEN

Sommes-nous depuis toujours immergés dans un métavers naturel ? Est-il possible d'imaginer que nous baignions dans un tout psychique, une « âme du monde » où nature et culture, matière et conscience seraient unifiées, où l'esprit et la nature seraient identiques d'un point de vue spatial ? Dans cette optique, il est judicieux

de se poser d'autres questions. Qu'est-ce que les pensées ? Suis-je le créateur de mes pensées et émotions ou le réceptacle d'inspirations diffuses dans l'environnement ? À quel point ces « pensées de la Terre », de la biosphère, peuvent-elles m'influencer, me guider ? Ce métavers biosphérique que nous allons tenter de décrire dans ce chapitre est-il à la source du métavers artificiel et technologique qui est en train d'émerger ? On sait que toute technologie a pour origine nos particularités biologiques. Elles sont le prolongement de notre identité instinctive et physiologique. Les interactions technologiques possibles avec notre conscience par le biais de la réalité virtuelle dans le métavers artificiel existent-elles naturellement dans notre environnement ?

On peut aussi résumer la question ; elle deviendrait : avec le métavers, sommes-nous une nouvelle fois en train d'imiter quelque chose qui existe dans la nature ?

Ou encore : sommes-nous en train de reproduire et d'adapter à notre espèce un espace de communication et de relation qui existe déjà, voire de pallier des capacités parfois simplement perdues ou oubliées par l'homme moderne.

Je [Jan] me souviens du trait d'humour d'un guérisseur shipibo. Il utilisait un téléphone portable pour appeler un autre guérisseur, et avant de parler, il se tourne vers moi, malicieux, pour me dire : « *Falta de dieta* » (« je manque de diète »). Ce qui est assez drôle pour un ayahuasquero et totalement mystérieux pour toute autre personne.

Il sous-entendait que son état présent n'était pas assez sensible, pas assez relié à la nature. La diète traditionnelle chez les Shipibos est la pratique des guérisseurs pour acquérir des capacités médicinales en pénétrant plus profond dans le mystère de la nature par la diète longue d'une plante, qui s'accompagne d'un isolement dans la jungle, d'une alimentation réduite et particulière, et d'une ascèse sexuelle. Elle engage le sujet à une attention à ses pensées et

ses rêves. Pas à pas, le *diéteur* est guidé par les esprits de la plante qu'il diète vers une connaissance plus profonde. Elle commence par un nettoyage en profondeur de ses sentiments, de ses émotions, de ses pensées, et peu à peu son esprit fortifié, apaisé et vigilant peut entrer dans l'espace spirituel. Il devient alors capable de communiquer directement avec d'autres curanderos qui naviguent dans ce même espace. C'est notre définition de la télépathie.

Ce qu'il disait en plaisantant, c'est qu'il utilisait le téléphone, car il n'était plus capable de communiquer à distance avec l'autre guérisseur sans cet outil. Sa diète avait perdu de la force. C'était une demi-blague, il y a des moments où le guérisseur est en diète et d'autres où il goûte aux joies de la vie, mais ses capacités diminuent. Il sait qu'il peut avoir des capacités accrues, mais elles demandent une coupure du monde et un grand effort. Toute la difficulté pour lui est de trouver l'équilibre entre périodes de diète profonde ou plus légère et périodes sans diète.

Ce que cela sous-entend, c'est qu'il peut exister un « espace spirituel » où des créatures humaines peuvent communiquer avec d'autres entités qui leur apprennent, entre autres, à pouvoir se relier à distance de manière précise et sans téléphone, tant qu'elles restent connectées. Dans sa culture, l'homme occidental a perdu la technique et la conscience de cet espace, il a inventé le « cyberspace ». L'indigène, lui, utilise l'« espace spirituel » qui est toujours présent.

Ce monde psychomagique peut être vu comme le métavers naturel. Il est difficile d'y entrer, il faut être guidé par quelqu'un qui connaît le chemin et, bien sûr, il est contraignant d'y rester relié, mais il existe. À chacune de mes diètes, je l'ai perçu de manière claire.

La première fois, c'était il y a vingt-deux ans, je rentrais de ma première diète profonde et, à Paris, alors que j'étais occupé, le visage souriant du guérisseur s'est soudain imposé à mon esprit. Surpris, je me laisse faire, mon visage se tourne lentement vers le téléphone

posé sur mon bureau. Je le regarde sans comprendre. Ce dernier se met à sonner, je décroche et j'entends la voix douce du guérisseur.

Quelques années plus tard, en me faisant cette blague d'ayahuasquero, il me ramenait à cet instant. Mais surtout, il semblait me dire plusieurs choses. Pour être précis, je devrais plutôt dire : différentes pensées ont traversé mon esprit.

La diète est la porte, la diète est une épreuve. Il y a toujours des tentations pour ne pas y entrer. C'est aussi valable pour moi.

J'ai ensuite pensé à un monde sans tentations alimentaires, sans bruit de fond médiatique, parfaitement symbiotique et sauvage. J'y ai pensé de manière poétique et respectueuse, et mon imagination a vagabondé ; un monde sans agriculture non plus, un espace indigène sacré de chasseurs-cueilleurs dans une jungle implacable où, pour survivre, il fallait pénétrer pour être enseigné et guidé. Pas un monde où j'aimerais vivre, mais y a-t-il eu une tribu ou un peuple qui vivait en symbiose totale, en diète presque constante, totalement relié au métavers naturel ? Peut-être que cela a existé ou existe encore au plus profond de la forêt ou du bush.

C'est souvent dans une nature où l'on est obligé de faire alliance que sont nées les grandes traditions spirituelles, là où la nature est surpuissante, intransigeante et implacable pour celui qui s'égare : le désert, la jungle, les hauts plateaux de l'Himalaya, le bush.

Les peuples n'avaient pas d'alternatives s'ils voulaient survivre : il leur fallait entrer dans l'espace spirituel pour être enseignés et guidés dans l'espace matériel.

Il leur fallait entrer relation avec l'âme de la nature (le monde des esprits), à l'aide de pratiques et de plantes (vous trouverez dans toutes les cultures de ces régions des plantes à la source de toutes les pratiques spirituelles).

L'esprit de la forêt

Par Romuald LETERRIER

Il est utile de nous tourner vers les savoirs intuitifs des peuples natifs et vers les grands espaces naturels qui, dans une relation symbiotique, les englobent, les nourrissent, les protègent et les inspirent. Pour redécouvrir ce lien de conscience avec l'écosystème, partons pour l'Amazonie où j'ai vécu une étrange expérience au cœur de la selva péruvienne.

Il y a quelques années, lors d'un séjour de terrain en Amazonie péruvienne, les membres de notre expédition et moi-même vécûmes une expérience incroyable. Depuis plusieurs semaines, nous nous enfonçons toujours plus loin dans la forêt, remontant les innombrables rios affluents de l'Ucayali. Un jour, nous arrivâmes dans une communauté indienne très reculée. Un spectacle féerique des plus enivrants nous accueillit ! Sur les berges de la rivière, des femmes en tenues traditionnelles semblaient flotter dans la brume auréolée de nombreuses libellules. L'endroit était extraordinaire, préservé de la destruction de l'homme. La forêt environnante était originelle, vierge de toute déforestation. Nous décidâmes, en accord avec les autorités tribales, d'installer notre campement à la lisière de celle-ci. Nous étions tous très calmes, apaisés par la beauté et la sérénité du lieu. Le soir venu, au moment de rejoindre notre abri et les hamacs que celui-ci protégeait, nous avons échangé quelques mots, mais le silence s'imposa vite au sein du groupe, à cause de la fatigue, évidemment, mais aussi d'un étrange besoin de cesser la discussion. Ayant fermé les yeux, bien installé dans mon hamac, quelle fut ma surprise de voir sous l'écran noir de mes paupières closes s'animer un univers de formes visionnaires. Avec beaucoup de détails, je pouvais voir se transformer dans ma conscience des images issues du monde vivant. Dans un kaléidoscope organique apparaissait par exemple l'image d'un serpent dont l'œil se transformait aussitôt en l'ocelle d'un papillon, qui à son tour devenait une tache d'un pelage

de fauve. Je percevais une sorte de magma de formes organiques en perpétuelle métamorphose. Bien évidemment, je n'avais pris aucune plante de visions depuis des semaines. Mais d'où venaient donc ces formes vivantes ?

Timidement, je me risquai à rompre le silence et, d'une voix feutrée, je posai une question : « Est-ce que quelqu'un voit des formes dans sa tête ? » La réponse fut unanime ! Les cinq autres membres de l'équipe observaient le même ballet de transformations depuis plusieurs minutes. « Mais c'est quoi, ce délire ? », dit l'un de mes collaborateurs. « Je n'en sais rien ! C'est juste incroyable ! », répondit un autre membre du groupe.

Le ballet de formes organiques en constante transformation montrait des combinatoires formelles infinies au-delà de l'imagination. Je m'aperçus, en ouvrant les yeux dans l'obscurité de notre abri, que les visions étaient toujours bien présentes. Elles semblaient en interaction avec mes émotions. J'étais dans un état de ravissement absolu devant ces transformations abstraites et clairement biologiques. Je sentais comme une tentative de dialogue avec ma conscience, des pensées nouvelles émergeaient dans mon esprit. Mais d'où pouvaient bien venir ces images vivantes alors que ni moi ni les autres membres de l'expédition n'avions pris la moindre plante de visions ? La fatigue eut raison du spectacle surnaturel et nous nous sommes endormis. Au petit matin, nous avons bien sûr évoqué le ballet des visions. Chacun tentait d'avancer une explication, mais rien ne tenait la route. Dans l'après-midi, nous avons reçu la visite d'un des chamans du village. Je lui fis part de notre expérience de la veille. Sa réponse fut encore plus extraordinaire que ce que je pouvais imaginer. « Ce que vous avez vu hier soir est l'esprit de la forêt ! Lorsque l'on est calme, l'esprit non distrait, il est possible de voir son activité, son émanation ! Ici l'esprit de la forêt est fort, car la selva est préservée, elle est en pleine forme ! Ainsi, quand on est calme et que l'on ferme les yeux, on peut voir son esprit et le nôtre se mélanger ! Les formes sont en fait

des images-esprits, c'est par elles que la vie prend forme, qu'elle se matérialise ! Les images-esprits sont aussi le moyen d'entrer en dialogue avec le grand esprit de la selva ! C'est par elles qu'il est possible de voir le monde invisible des esprits ! » Le vieux chaman venait confirmer notre expérience, mais aussi l'éclairer d'un jour nouveau.

Ainsi, la jungle avait une émanation psychique reflétant l'« activité créatrice » de la vie qu'elle abritait. L'écosystème entier aurait donc une forme d'esprit, un aspect psychique flottant, presque volatil. Je me souviens qu'à ce moment une pensée concernant les visions chamaniques a traversé ma conscience. Au bout du compte, que sont les visions ? Où se situent-elles ? Dans notre cerveau ou dans l'environnement extérieur ? Dedans ou dehors ? Tous les expérimentateurs des plantes visionnaires comme l'ayahuasca savent que les visions peuvent être perçues les yeux fermés dans l'intimité de la subjectivité personnelle, mais également les yeux grands ouverts, où elles semblent s'entremêler avec la réalité matérielle de l'environnement naturel. Certaines de ces visions peuvent même être partagées collectivement.

Notre héritage de la psychologie et de la psychanalyse place l'origine des visions, « les archétypes », sous notre boîte crânienne dans un inconscient cognitif ou un inconscient collectif. Cependant, pour les chamans qui évoluent dans un autre paradigme que le nôtre, les visions et les esprits habitent réellement la forêt. Ils en sont les forces de vie qui s'affairent au maintien de l'écosystème. Pour les peuples natifs, les visions sont au cœur de la nature, à l'extérieur autant qu'à l'intérieur. Or c'est bien ce que révèle l'expérience visionnaire des plantes sacrées à tout expérimentateur honnête et réellement objectif.

Faisant écho à notre propos, dans les actes d'un colloque sur l'individuation, le médecin et chaman français Jaques Mabit développe, dans sa contribution intitulée « Le sorcier, le fou et la grâce :

les archétypes sont-ils des esprits désacralisés? », une approche où il soulève les mêmes questionnements.

« Sans doute la différence fondamentale entre chamanisme amazonien et démarche jungienne réside-t-elle dans la définition et le discernement des forces invisibles dynamiques de l'inconscient-invisible dotées d'autonomie par rapport à l'individu. Il est clair que pour les Indiens, le monde de la nature est peuplé d'entités, êtres créés, généralement invisibles en état ordinaire de conscience, substantiels, qui disposent d'intelligence, de volonté, de capacité de communication, totalement autonomes par rapport aux humains, substantiels bien que sans corporéité. Cet univers du monde-autre est donc extrêmement vivant, actif et susceptible de communiquer ou d'interférer avec les humains. »

« L'appréhension habituelle des archétypes par les jungiens leur reconnaît également un degré d'autonomie envers les humains, sans que le statut d'esprit leur soit clairement accordé. Or la notion même d'archétype chez Jung semble provenir de la traduction par Lévy-Bruhl de ce qu'il appelle les représentations collectives ou contenus symboliques des cosmovisions primitives. Le théologien protestant Rudolf Otto, dès 1917, reconnaît à ces représentations un caractère numineux [...]. D'une façon générale, les archétypes demeurent contenus dans une définition psychique, qui, au bout du compte, ne leur concède ni pleine autonomie ni existence propre. Ainsi, Jung affirme en 1927 que les archétypes "s'héritent avec la structure cérébrale" tout en maintenant qu'ils sont prépsychiques et assimilables à des "entités psychoïdes". Ils ne seraient donc mobilisables que par des approches psychothérapeutiques, profondes ou pas, qui évacuent la dimension sacrée dans toute la plénitude du terme. »

Vers une fusion de l'inconscient collectif et de l'environnement

Par Jan KOUNEN

Si les visions chamaniques se trouvent conjointes à l'environnement et qu'elles en expriment les dynamiques vitales, il est peut-être temps de relocaliser au « bon endroit » l'espace psychique que nous appelons « inconscient collectif ». Vient le moment de « décérébrer » le monde des archétypes pour le restituer à la nature. Offrir au monde des esprits enfermés dans des méandres cognitifs et abstraits un juste retour de l'aube.

Dans une même volonté de redessiner la carte de la réalité, le philosophe Bernardo Kastrup propose un modèle de la conscience de veille réflexive dans lequel celle-ci, par un effet autoréférentiel, vient occulter un inconscient collectif qui est pourtant présent à tout moment et en tout lieu. Dans le texte ci-dessous, issu de son ouvrage *Pourquoi le matérialisme est absurde*¹, il observe :

« Il existe une façon très intuitive de visualiser ce processus de conscience récursive et autoréférentielle : deux miroirs qui se font face. Chaque miroir reflète l'image de l'autre, y compris sa propre image reflétée sur l'autre. Chaque reflet peut être considéré comme une étape de la récursion de la conscience, dans laquelle une image devient elle-même une partie d'une autre image à un niveau supérieur, et cette image une partie d'une autre image à un niveau encore plus élevé, et ainsi de suite. Chaque image est à la fois conscience à son propre niveau et objet de conscience à un niveau supérieur. Je suggère que la conscience égoïque est analogue à ces deux miroirs se faisant face : notre conscience ordinaire est récursivement autoréflexive.

1. Éditions Aluna, 2023.

De ce fait, tout contenu de l'esprit qui entre dans le champ d'autoréflexivité de l'ego est considérablement amplifié. Ainsi, toute expérience qui entre dans le cadre de l'ego se reflète de manière récursive sur les miroirs de la conscience, jusqu'à ce qu'elle crée une empreinte mentale d'intensité considérable. Je suggère que la plupart des choses dont vous êtes ordinairement conscient, comme le livre ou la liseuse dans vos mains en ce moment, sont amplifiées de la sorte. Vous ne le remarquez pas simplement parce que vous vous êtes habitué à ces niveaux d'amplification mentale au point de les considérer comme la norme.»

Puis l'auteur applique son analogie aux contenus psychiques qui n'entrent pas dans la conscience d'un sujet, et qui restent donc «inconscients» :

« Maintenant, s'il en est ainsi, qu'arrive-t-il aux expériences qui s'écoulent dans le vaste substrat d'esprit et qui n'entrent pas dans le cadre de l'ego ? Elles ne sont pas du tout amplifiées. Par conséquent, du point de vue de l'ego, elles deviennent pratiquement imperceptibles ! Je pense que c'est ainsi que nous en sommes venus à parler d'un segment "inconscient" de la psyché. Il n'y a pas d'inconscient ; il n'y a que des régions du substrat d'esprit dont les expériences, parce qu'elles n'entrent pas dans le champ de l'autoréflexivité égoïque, sont obscurcies par tout ce qui entre effectivement dans le champ de l'ego. »

Bernardo Kastrup estime que cet obscurcissement est équivalent au fait de regarder un ciel clair en pleine journée sans pouvoir discerner les étoiles, qui sont bien présentes, mais donc le faible éclat est masqué par celui, bien plus puissant, du soleil. Et de conclure :

«Je pense que les expériences “inconscientes” qui s’écoulent dans le vaste courant d’esprit sont tout de même présentes dans la conscience, à tout moment, intercalées dans le contenu amplifié de la conscience égoïque, tout comme les photons des étoiles lointaines à midi. Les contenus de “l’inconscient” s’insèrent, pour ainsi dire, dans les minuscules interstices laissés entre les contenus insondables de la conscience autoréflexive. Ils sont, en quelque sorte, là sous notre nez à tout moment.»

Ainsi, pour Bernardo Kastrup, l’inconscient collectif est bien là, entremêlé de façon subtile au cœur de nos perceptions. Cependant, aveuglés par la « lumière » de la pensée égotique autoréférentielle, il nous est difficile de percevoir cette âme du monde qui nous enveloppe.

Bernardo Kastrup a provoqué chez moi une forme d’illumination avec son idéalisme analytique. Enfin un modèle qui permet de percevoir d’une nouvelle manière les voyages visionnaires des plantes, et nous y reviendrons, Romuald et moi, dans nos discussions.

D’abord, la localisation. Dans ces expériences, nous avons souvent l’impression d’être projetés dans un autre monde. Comme si nous entrions dans un espace étranger qui pourtant fait partie de nous. Il est très difficile de définir ce sentiment. Faisons une analogie et, puisque le sujet de ce livre est le métavers, choisissons l’exemple dans cette technologie : vous mettez un casque de réalité virtuelle ; si la simulation est de qualité, vous savez que vos sens vous trompent, mais vous êtes si sensoriellement relié que vos émotions réagissent comme s’il s’agissait du monde matériel.

Avec l’ayahuasca, c’est pire : vous êtes convaincu que vos sens, vos émotions et tous vos organes sont partie prenante de la projection que vous voyez. Que ce territoire que vous explorez est en

partie vous, et si c'est terrifiant, pour le coup... vous ne pouvez pas enlever le casque.

Kastrup parle de notre perception du monde matériel ; il suggère que notre grande erreur, notre illusion collective, est de prendre le monde matériel (perçu) pour la réalité.

Entendez bien, le monde matériel est réel, mais il n'est pas la réalité (ultime). Il n'est perçu qu'à travers nos sens, et c'est en fait une sélection, une compression de la réalité pour nous permettre de survivre. Nos sens, au cours de l'évolution, ont été affinés afin de percevoir ce qui nous permet de naviguer de manière optimale dans le monde matériel, de survivre et nous développer, et de laisser de côté tout ce qui ne répond pas à ce besoin.

Ce que nous voyons, entendons et percevons, ce sont les constituants de notre tableau de bord pour naviguer dans le monde matériel. Notre cerveau a un filtre, un filtre de compression, et notre culture est devenue spécialisée dans l'étude, la compréhension et l'usage du tableau de bord, au point de décréter finalement que c'est la seule réalité.

Patrick Deshayes m'avait dit un jour : « Tu peux demander à un Indien de te montrer le monde des esprits, tu peux finir par le voir avec les plantes, mais s'il te demande de lui montrer le monde de l'inconscient collectif, comment fais-tu ? »

Et pourtant, nous admettons collectivement l'existence de ce monde. C'est peut-être au fond le même, juste une question de localisation et de vocabulaire.

La proposition de Kastrup, cette idée de la réduction et de la compression des flux des données nous permettant d'agir dans notre vie, est nouvelle pour moi.

Il faut se tourner vers la science pour avoir, au moins, une piste concernant la nature des voyages avec les plantes enseignantes psychoactives.

Les cérémonies se répètent au cours des années et développent pour moi une accumulation d'expériences cohérentes et précises.

Il doit bien y avoir, dans l'observation de l'activité du cerveau et du corps pendant ces expériences, un élément qui les valide.

Suite à la lecture de différents comptes rendus d'expériences et échanges avec des scientifiques, j'ai longtemps cru qu'il s'agissait d'une suractivité du cerveau, une héli-synchronisation des deux hémisphères pour que le cerveau tourne enfin à plein régime et que le voile se lève.

Ce que dit Kastrup en lecture de différents encéphalogrammes, c'est qu'au contraire une partie du cerveau s'éteint lors de ces expériences. Le filtre se retire, et une réalité plus large se révèle.

Ce qui est conforme à l'ayahuasca : vous entrez dans un espace dans lequel, si vous y étiez constamment, vous ne pourriez pas survivre, pas agir dans le monde matériel, pas vous nourrir. Ce filtre a donc du sens, vive le filtre ! Mais pas tout le temps, sans quoi on peut faire la grave erreur de croire que le monde matériel est la seule réalité et, hélas, en tant qu'individu ou société, perdre le lien avec la nature, avec le vivant, perdre « conscience ».

La question que nous renvoie Kastrup est la suivante : sommes-nous nés avec un casque de réalité virtuelle pour survivre, et le fait d'entrer dans une expérience profonde de conscience équivaut à enlever un instant ce casque ? On découvre alors une réalité nouvelle sans doute plus vaste, afin de mieux se comprendre et d'avancer dans la perception de notre place sur cette planète, d'élargir nos perceptions, un instant qui peut paraître infini, pour ensuite remettre le filtre qui nous permet d'opérer dans le monde matériel.

Si, au lieu de parler d'esprits des plantes, nous parlions d'inconscient collectif ? Peut-être, dans ce cas, pourrions-nous nommer provisoirement ce métavers l'espace de l'inconscient collectif ?

Il serait l'espace de l'interaction entre l'inconscient personnel, le subconscient et l'inconscient collectif, au sens le plus large, contenant non seulement les créations psychiques des humains, mais aussi celui des plantes, des animaux, des phénomènes.

Et si ce métavers, dans lequel nous pénétrons en conscience avec les plantes enseignantes, était simplement un plan de réalité non localisé qui nourrit et est nourri par toutes les pensées humaines, les émotions animales, les énergies des plantes? Et même par tout autre chose, car je reconnais que je me trouve alors face à une expérience dont je ne comprends pas les tenants et les aboutissants.

Néanmoins, cela pourrait expliquer ce sentiment si particulier ressenti dans une forte ivresse des plantes, où ce que l'on voit est aussi la projection, comme une mise à nu, de notre identité; une nouvelle vision de ce que l'on est. À quoi ressemblent nos émotions, nos sentiments, nos pensées qui vivent devant nous, se transformant en des êtres en mouvement, mais aussi en des archétypes divins ou démoniaques? Ils viennent nous visiter au gré de nos mouvements psychiques, sentimentaux et émotionnels, de même que les énergies positives ou négatives, celles avec lesquelles on veut se lier davantage et celles dont on aimerait qu'elles nous quittent définitivement. Tout cela est tellement, intuitivement, identifiable qu'en écrivant ces lignes je me dis qu'il s'agit peut-être d'une autre couche du tableau de bord, le tableau de bord de ce métavers?

La réalité est certainement encore «au-delà», et c'est peut-être parfois elle que nous frôlons quand les pensées s'évanouissent entre deux souffles et que, abandonnant tout ce que l'on est, notre esprit et notre corps disparaissent pour fusionner fugitivement avec l'âme du monde. Ces instants rares sont la quintessence de la médecine shipibo.

Le retour de l'âme du monde

L'auteur anglais Patrick Harpur s'est intéressé dans ses recherches au fait que toute culture a eu sa daïmonologie, c'est-à-dire une théorie et une expérience de certaines puissances (esprits, anges, génies, démons, djinns, fées, et maintenant «extraterrestres»...), et que cela fait partie de notre dimension humaine, mais aussi de la Réalité tout entière.

Dans sa contribution à l'ouvrage collectif *Phénomènes* intitulée «Une réalité "daïmonique"», il observe :

«L'Imagination est devenue peu à peu le contraire de ce qu'elle signifiait au départ au point de désigner, de nos jours, quelque chose d'irréel et d'inventé, ou de fantaisiste². La source de cette Imagination créatrice de mythes était l'âme du monde pour les néoplatoniciens. Ils reconnaissaient ainsi tout un royaume daïmonique, en partie physique, en partie spirituel, qui faisait la médiation entre notre monde matériel sensoriel et le monde spirituel ou "intelligible" des "Idées ou Formes" (les dieux abstraits de Platon) auxquelles on a également donné le nom, plus tard, d'"archétypes". Tous les néoplatoniciens, philosophes hermétiques, alchimistes et kabbalistes ont affirmé que le cosmos était animé par une âme collective qui se manifeste spirituellement, physiquement, daïmoniquement ; mais qui, surtout, tient tous les phénomènes ensemble. C'est un

2. Finalement, «la nature de l'imagination est très peu connue», déplorait l'artiste visionnaire William Blake. Il soulignait que l'Imagination, avec un grand I, était plus réelle que le reste et regrettait que «la nature éternelle et permanente de ses images [soit] aujourd'hui considérée comme moins permanente que les choses de la Nature». Elle est indépendante et autonome ; elle précède et sous-tend la simple perception. C'est d'ailleurs elle qui produit spontanément ces images – dieux, daïmons et héros – qui interagissent dans les mystérieux récits que nous appelons les mythes.

macrocosme, contenant toutes les images, daïmons ou âmes individuelles, y compris l'âme humaine. Mais parce qu'elle est daïmoniquement contradictoire, cette âme collective peut aussi être vue comme un microcosme – une âme individuelle contenant un niveau collectif profond, dans lequel nous sommes connectés les uns aux autres et, en fait, à tous les êtres vivants.»

À propos des « archétypes » de l'inconscient collectif, il poursuit en soulignant qu'ils sont « aussi difficiles à saisir que les dieux auxquels Jung les comparait souvent ». Il s'agit d'entités abstraites qui « constituent pourtant le substrat de la réalité ». On les connaît parce que, comme le notait Jung, ils se manifestent « en images ». Harpur poursuit :

« Les néoplatoniciens l'ont dit d'une autre manière : les dieux qui sont en eux-mêmes “sans forme et sans configuration” apparaissent comme des daïmons, dont beaucoup sont des images différentes du même Dieu. Puisque les mythes de la création placent toujours les dieux avant l'humanité, il semble tout aussi probable que les dieux imaginent que nous les imaginions. Et c'est ce que Jung a affirmé pour les archétypes en ajoutant que tout ce que nous savons, c'est que nous semblons incapables d'imaginer sans eux... Si nous les inventons, nous les inventons selon les modèles qu'ils posent. »

La question de savoir « où » se trouve l'Autre Monde est délicate. Si, pour la tradition, il se trouve à la fois en nous et en dehors de nous (microcosme et macrocosme), la psychologie moderne le situe uniquement « à l'intérieur ». Harpur souligne que c'est, là encore, Jung qui a émis l'idée d'une psyché « hors du corps », « une région si complètement différente de ma sphère psychique qu'il

faut sortir de soi pour y arriver». En rupture avec Freud, il a donc réimaginé l'inconscient comme «un pays étranger hors de l'ego», dans lequel on retrouve les dieux, les ancêtres et les daïmons, de sorte que, au bout du compte, «la psyché est simplement le monde», concluait-il.

Descartes avait affirmé que la conscience était «séparée» du monde, lequel devenait nécessairement «extérieur», et qu'elle était le sujet par rapport auquel tout le reste est un objet. Mais Descartes a ignoré en outre l'existence de l'inconscient, en faisant de la conscience la totalité de la psyché. En s'imposant, cette conception a centré la conscience autour du sujet, de l'ego, rejetant le reste de la psyché «dans une ombre profonde», relève Harpur. Il a fallu que l'inconscient revienne à travers ses manifestations pathologiques pour qu'émerge la psychologie puis la psychanalyse, afin de prendre en compte cette dimension de la psyché.

En effet, relève Harpur, les daïmons ne pouvaient disparaître puisqu'ils sont immortels. Dès lors, «ils reviennent toujours pour subvertir les idéologies qui les nient, tourmentant et exaspérant, avec leur irrationalité, les hommes hyperrationnels dans leurs laboratoires». Ils ont fait leur retour sous la forme des esprits dans les séances spirites ou, plus récemment, sous la forme d'extraterrestres menaçants venus d'en haut. Bannis du monde extérieur par la rationalité triomphante, ils se sont réfugiés dans la psyché humaine, souligne Harpur, tout comme la philosophe Vinciane Despret à propos des fantômes. Mais pas n'importe où dans la psyché : c'est dans l'obscurité de l'inconscient qu'ils ont été réduits à se cacher : «L'inconscient était donc rempli de daïmons parias», note Harpur.

Or se couper de l'âme et de l'inconscient (pour ne retenir que la conscience reine), c'est aussi s'éloigner de la nature. Le poète William Blake appelait «double vision» le fait de cumuler une perception littérale et une autre, métaphorique, rappelle Harpur :

« Nous avons besoin d'une double vision pour voir les daïmons, pour voir que oui, ils sont réels, mais pas littéralement. Malheureusement, nous sommes devenus tellement conscients que la seule Réalité que nous reconnaissons est la Réalité littérale, laquelle, par définition, exclut les daïmons. »

Pourtant, la réalité n'est rendue littérale que par « la perspective de notre conscience moderne », poursuit-il. Tout comme Bernardo Kastrup, Harpur constate que « le littéralisme de notre vision du monde est d'ailleurs si fort qu'il nous est presque impossible de comprendre que ce n'est qu'une vision – et non le monde lui-même ».

Patrick Harpur semble ainsi, comme Bernardo Kastrup et les chamans, avoir « capté » intuitivement les métaphores sur l'âme du monde qui flottent actuellement dans notre environnement et qui permettent de redéfinir notre perception du réel. Il conclut sa réflexion en rappelant que « l'inconscient collectif, l'Imaginal et l'âme du monde sont tous, vous l'avez compris, des modèles de cet Autre Monde, analogues les uns aux autres. Ce sont des métaphores, en fait, d'une Réalité daïmonique. La Réalité ultime à laquelle ils renvoient est inconnue. C'est un mystère ».

L'avenir de notre planète, un détour par le métavers 3.0 ?

Il est évident que pour sauver notre planète nous avons besoin d'une nouvelle perception de la réalité. Le réchauffement climatique et la crise systémique que nous vivons aujourd'hui sont de véritables révélateurs de l'urgence à changer de paradigme en redécouvrant le lien entre notre conscience et la biosphère. Il nous faut restaurer un monde de présences devenues invisibles et simultanément affiner nos aptitudes de consciences collectives. En ce sens, nous posons

comme hypothèse de travail que le métavers artificiel et la réalité virtuelle pourraient servir d'espaces intermédiaires pour permettre au plus grand nombre d'expérimenter ces liens entre réalité et conscience. Cela, à l'instar d'un simulateur pour s'entraîner à une situation réelle. Dans une logique millénaire de prolonger ou de copier la nature par biomimétisme, le métavers est-il une étape indispensable à vertu éducative et qui sera ensuite naturellement abandonnée quand nous aurons redécouvert que tout a toujours été là, sous notre regard ? Là aussi, Patrick Harpur observe le lien entre l'âme du monde et la technologie en notant que « les pouvoirs surnaturels et magiques des héros et des chamans sont maintenant imités mécaniquement par notre technologie ».

Là où les armes à feu permettent de faire « des dommages occultes à distance », téléphonie et radio « singent » la télépathie, comme l'ont relevé de nombreux auteurs. Rayons X et autres techniques d'imagerie médicale sont un succédané aux capacités des voyants ou des chamans ; avions et autres machines se substituent au « vol magique » des contes et légendes, etc. Harpur va plus loin, mais il n'est pas le seul, en soulignant que la télévision – soit les écrans en général – a pris la place de l'imaginaire :

« Mais comme la télévision nous nourrit d'images qui ne sont pas, comme dirait Platon, des représentations des Formes éternelles (ou des archétypes), nous restons – nos âmes restent – sans nourriture. Nous avons alors soif de plus d'images, et plus encore, dans le vain espoir de cette réplétion que seules, pourtant, les relations avec un Autre Monde authentique pourraient nous apporter. En effet, chaque fois que la technologie est séparée de la véritable Imagination, elle prolifère toujours de façon maniaque, et nous en voulons toujours plus – plus de machines, plus d'images, et maintenant plus d'informations, comme si ce “plus” quantitatif pouvait combler le vide... Comme si

l'information était connaissance. Par conséquent, aussi utile que soit un réseau mondial d'informations, il ne deviendra jamais l'Âme du Monde qu'il ne fait qu'imiter inconsciemment. »

La question des technologies bonnes ou mauvaises est en fait un faux problème. Elles ne sont que le reflet de leurs utilisateurs. La problématique qu'elles soulèvent doit dépasser la pensée et le jugement binaire du tout ou rien, du tout bon ou mauvais. Pour mieux comprendre notre rapport ambigu à la technologie, nous devons aussi prendre conscience du lien contradictoire qui fait que nous détruisons la nature. Nous sommes en fait victimes d'une véritable schizophrénie écopsychologique. D'un côté, nous sommes capables de nous émerveiller devant les splendeurs de la nature. Nous la recherchons pour nous ressourcer, nous guérir, amenuiser notre stress existentiel (« nous mettre au vert »). Le naturaliste américain Edward Osborne Wilson, père de la sociobiologie, a développé un concept pour traduire notre rapport positif à la nature : « l'amour de la vie » ou « biophilie ». La biophilie est une affinité innée pour la vie ou les systèmes vivants. Wilson suggère que la biophilie décrit les liens que les êtres humains recherchent inconsciemment avec le reste de la vie.

Mais, d'un autre côté, recherchons-nous vraiment un lien pleinement conscient avec la nature ? Un autre naturaliste, français celui-ci, François Terrasson, s'est quant à lui intéressé à notre lien avec l'« ombre » de la nature (son côté obscur). Dans son ouvrage de référence, *La Peur de la nature*, il a fait la démonstration que l'homme contemporain a une peur phobique de la nature sauvage. Une peur du gluant, du griffu, du velu, du vaseux, de l'organique. À la fin de sa vie, il déclarait : « Je voyais évoluer dans les forêts et savanes mes amis naturalistes, semblant baigner dans des paradis. Et aussi la peur de tant de nos contemporains devant les milieux sauvages. Je voulais savoir pourquoi. Pourquoi le positif, pourquoi

le négatif, débouchant souvent sur l'agressivité contre le milieu, habilement déguisée en aménagement ou en développement économique. La piste était foisonnante de résultats semblant expliquer toutes sortes d'actions incongrues : arrachage de haies, recalibrage de rivières, assèchement de mares, monocultures et liquidation des sociétés paysannes. »

François Terrasson aimait proposer à des expérimentateurs de se retrouver seuls la nuit dans la nature sauvage. Chaque participant était déposé de nuit en forêt avec de quoi se couvrir mais sans lampe, pour passer une nuit en immersion dans la nature nocturne. Le lendemain matin, il demandait aux expérimentateurs comment s'était passée leur nuit. Qui avait eu peur, qui avait passé un bon moment de ravissement ? Le nombre de personnes qui avaient ressenti de l'anxiété, voire de la peur panique toute la nuit, était beaucoup plus important que ceux qui avaient ressenti du bonheur à se trouver dans la nature. Les récits de certains participants tombaient souvent dans l'irrationalité, où leur propre inconscient collectif semblait s'évader de leur psyché pour se densifier dans l'environnement nocturne de la forêt.

Au regard de ce constat, nous devrions, pour pouvoir sauver notre monde, être capables d'intégrer l'ombre de la nature, de les libérer, elle et son cortège d'entités séquestrées au plus profond de notre psyché individuelle et collective. Avant donc de teinter d'obscurité et de noirceur les technologies émergentes dans des oppositions entre nature et technique, tentons de comprendre comment ce nouvel outil qu'est le métavers peut nous aider à découvrir notre véritable nature, à condition cependant que celui-ci soit conçu comme une simple béquille que l'on abandonnera le moment venu. Comme une sorte de parenthèse, un prétexte pour prendre conscience sans équivoque de notre place dans la nature et comprendre comment celle-ci nous enveloppe dans un tout unifié.

L'INCONSCIENT COLLECTIF

L'inconscient collectif est un concept développé par Carl Gustav Jung, psychiatre et psychothérapeute suisse. Il décrit un aspect de l'inconscient qui est partagé par tous les individus d'une société ou d'une culture, et qui contient les croyances, les mythes, les symboles, les peurs et les désirs communs à cette société ou culture. Selon Jung, l'inconscient collectif est un aspect de la psyché humaine qui peut être découvert par l'analyse des mythes, des symboles et des rituels culturels, et qui peut être utilisé pour comprendre les motivations et les comportements des individus.

PREMIÈRE CONVERSATION

Romuald: Pour cette première conversation, j'aimerais te demander ce qui t'a motivé à faire de la réalité virtuelle? Et pourquoi avoir pensé que tu pouvais faire un lien direct entre la VR (réalité virtuelle) et les mondes de visions de l'expérience ayahuasca?

Jan: En fait, notre premier échange, étonnamment, poursuit la conversation sur l'ayahuasca et le cinéma que nous avons eue en 2008. Nous étions partis de la difficulté de tenter de représenter les mondes visionnaires de l'ayahuasca dans la tradition shipibo. Comment en témoigner? Comment le faire au cinéma? Comme tu le sais, témoigner de ces expériences est quelque chose d'important pour moi.

Il y a quatre ou cinq ans, une équipe m'a proposé de réaliser *Seven Lives*, une création en réalité virtuelle. C'est un projet

ambitieux, à la fois en prise de vues réelle, en relief, avec des acteurs et des images de synthèse. Une expérience qui se passe au Japon, une histoire interactive où on voyage à travers les mémoires de différents personnages. J'étais curieux de la technologie et de l'ambition expérimentale. En réalité virtuelle, des outils existaient, mais c'était le début. Par exemple, pour faire un simple fondu-enchaîné entre deux plans, il fallait créer une ligne de code dédiée.

Avant de réaliser cette aventure, les producteurs m'ont fait essayer les expériences en réalité virtuelle les plus emblématiques. C'est à ce moment que j'ai découvert un monde créatif aux potentiels vertigineux.

Je suis et je reste avant tout un cinéaste ! Mon métier, mon savoir-faire, ma passion est de raconter des histoires et déployer des univers pour le grand écran. Pour raconter des destins, des êtres, des histoires complexes et émouvantes, le cinéma a une maturité, une richesse, une complexité que n'a pas la réalité virtuelle et qui semblent hors de sa portée aujourd'hui.

Par contre, la VR a un avantage fondamental par rapport au cinéma. Il y a toujours une limite dans la dimension sensorielle au cinéma. Malgré toutes les évolutions, il y a un mur infranchissable pour l'art cinématographique.

Il y a le mur du son pour la vitesse et, de la même manière pour la conscience, il y a l'écran au cinéma. On l'appelle le quatrième mur. Cognitivement, quoi qu'il se passe devant soi sur l'écran, il y a un espace entre soi et l'écran, et cet espace est une frontière, une limitation. Cette fenêtre, déterminée par le « cadre » est le sel du cinéma, c'est sa beauté. On a la capacité, par la force du film et par son éducation cinématographique, de se projeter avec son imaginaire et de s'associer au destin du héros, et tout à coup, ça devient « une réalité » virtuelle. On peut aussi travailler sur le son pour qu'il provienne de devant,

de derrière et des côtés, ce qui créera une immersion dans la bande-son. Mais en ce qui concerne l'image, il reste toujours un espace avec lequel on a une distance cognitive. C'est la limite immersive imposée par le cinéma.

On va réagir, avec son corps émotionnel, aux personnages et à l'histoire, à travers les canaux sensitifs. Mais on va réagir avec cette distance ; il y aura toujours un mur, une vitre, une fenêtre entre nos yeux et le monde du film.

Avec la VR, c'est une nouvelle proposition qui consiste à offrir une immersion sensorielle profonde, à abolir cette distance. C'est la disparition ou la dissolution de ce quatrième mur. On se retrouve entouré par l'écran à 360 degrés et on entre à l'intérieur du film. Comme dans *La Rose pourpre du Caire*, de Woody Allen, on entre dans l'histoire et en plus on va en devenir le héros.

On est comme dans une pièce de théâtre au centre de la scène, et ça se joue autour et avec soi. *De facto*, on est en train de placer intégralement son corps émotionnel, sensoriel, et sa conscience, dans ce vertige d'être dans un espace cohérent, « une réalité », même si au fond de soi on sait toujours que l'on vit une expérience virtuelle.

Mais cette expérience est réelle à travers nos sens. C'est là où le « mur » est aboli, c'est-à-dire que ce n'est plus l'esprit qui reconstruit l'histoire, qui s'adapte à l'histoire et qui projette son imaginaire. Ici, les sens naviguent dans cet espace. Ce n'est pas l'imaginaire qui va se laisser bercer, mais les sens qui vont être trompés.

Pendant que je travaillais sur *Seven Lives*, j'ai naturellement désiré créer une expérience de VR sur les visions d'ayahuasca. J'ai tenté de partager au cinéma ces visions à travers mes films *Blueberry* et *D'autres mondes*, mais cette fois-ci j'étais face à l'évidence qu'une expérience de VR serait une immersion qui serait plus à même de témoigner de l'univers de l'ayahuasca.

C'est suite à ce constat que j'ai lancé la production de mon expérience de VR dédiée à l'expérience chamanique : *Ayahuasca Kosmik Journey*. J'étais vraiment motivé par l'idée de pouvoir avancer un peu plus loin dans ce besoin de témoigner de l'expérience visionnaire.

Romuald : Ce que tu viens de dire est particulièrement intéressant, notamment cette métaphore de l'écran des salles obscures. On pourrait dire que le cinéma est encore dans une espèce de dualité, c'est-à-dire qu'il y a encore un spectateur et un écran sur lequel est visionnée une fiction. Ce que je trouve passionnant avec la VR, c'est qu'on est dans l'abolition de cette dualité sujet-objet. Rupert Spira, qui est aussi un idéaliste au sens philosophique et fait référence au philosophe Bernardo Kastrup, utilise la métaphore de l'écran pour la conscience. Il explique que la conscience est l'écran sur lequel se projettent les fictions, les films que sont nos vies ici, dans la réalité physique. Une fois que le film s'arrête, l'écran est toujours là, car l'écran, c'est la conscience pure. Je trouve que cette technologie VR est intéressante, car il y a vraiment cette abolition de l'écran et, du même coup, du sujet qui observe, de sorte que l'écran devient l'expérience. Il englobe en même temps l'expérimenteur et on se retrouve dans une expérience non duelle. Est-ce que l'avenir du cinéma, s'il passe par la réalité virtuelle, pourrait être perçu comme une approche idéaliste et même non duelle de l'expérience de la conscience ?

Jan : J'ai aimé une métaphore d'un moine tibétain qui disait : nous sommes comme des acteurs dans un film projeté sur un écran et on croit au personnage que l'on est en train de jouer dans le film. Quand nous avons une expansion de conscience, on se retrouve dans la salle un instant et on voit que l'on joue un rôle dans un film projeté. La métaphore du cinéma et de

l'écran est donc très riche par rapport à la réalité de l'expérience de nos vies dans le monde matériel. Nous considérons ce monde comme étant «la réalité». Cette métaphore nous montre combien nos sens peuvent être manipulés et que la fabrication sensorielle dans laquelle nous naviguons et que nous prenons pour la réalité n'est pas plus réelle que l'aventure d'un personnage de fiction dans un décor de cinéma.

La réalité virtuelle va nous amener à nous poser cette question, ou en tout cas à questionner cet espace. Les arts, par essence, travaillent à ouvrir, à irriguer, à questionner nos sentiments, nos perceptions, nos émotions, les éléments de nos brèves vies d'êtres humains sur une planète qui gravite dans le cosmos. Chaque art a des domaines dans lesquels il sera plus pertinent qu'un autre. Par exemple, le cinéma n'arrive pas à retranscrire l'intériorité de la pensée d'un personnage aussi bien que la littérature. C'est-à-dire que chaque art va travailler sur des dimensions de l'être pour nous guider dans un voyage émotionnel, sensoriel, métaphysique, social, politique, religieux, spirituel, fantasmagorique, qui va apporter quelque chose dans notre expérience de vie.

La réalité virtuelle est un territoire d'expériences différentes de celles que propose le cinéma, et que d'ailleurs rien d'autre ne propose ! Elle est basée sur cette capacité cognitive vertigineuse de nous faire croire que nous sommes physiquement dans un autre monde.

Par exemple, on peut avoir le vertige au cinéma plus facilement qu'en littérature. Quand on nous décrit le vide dans un roman, même si le romancier est très talentueux, on va peut-être avoir un début de sentiment de vertige, mais ce sont des mots. Au cinéma, on va voir quelqu'un qui est au bord du vide et, tout à coup, si la caméra est bien placée, si le son fait son travail et si le personnage semble traversé par ce sentiment, on va ressentir le vertige parce qu'on vit la scène par transfert et identification au personnage sujet au vertige.

Quand on met un casque de réalité virtuelle, il y a de petits jeux de débutants dans lesquels on va devoir marcher sur une passerelle ou une planche posée sur une fenêtre ouverte au trentième étage d'un building. Même si ça ressemble à un dessin animé, le fait que l'on marche et que l'on avance réellement sur la planche, et si l'on se penche à gauche ou à droite..., toutes les perspectives font qu'on est intégré dans l'espace, de sorte que, bien que ce soit un « cartoon », on ne peut pas avancer le pied si on est sujet au vertige. On est instantanément tétanisé, beaucoup plus « réellement » qu'en regardant la scène au cinéma.

En vivant ça, je me suis dit: « Quelle puissance ont les sens sur mon être ! En fait, ils semblent dominer mon existence ! »

Ma raison sait que j'ai un casque et que je suis sur le parquet de mon salon, et non sur cette planche. Mais peu importe ! Cette raison est tenue en laisse, bloquée, dominée par mes perceptions, et c'est très difficile de mettre mon pied à côté de la planche dans le vide. Cela me demande beaucoup d'énergie, car mon corps refuse de le faire.

Réflexe de préservation ? Mais de quoi ? Je sais que je suis dans mon salon !

Mon corps décide de se comporter en ne prenant que mes sens en référence ; il domine ma conscience dans une expérience de vie que je sais factice. Et ma conscience a beaucoup de difficultés à prendre le contrôle.

Je finis par y arriver, à sauter de la planche, mais c'est un vrai effort. Au bout du compte, cette petite expérience de foire virtuelle me renvoie en pleine face une question sur mes sens et mon rapport au monde. Et si je prenais trop en compte mes sens ? Et si c'est un système de navigation et de survie comme je viens de le vivre, alors le monde matériel autour de moi est peut-être une simulation plus complexe. Je crois que le monde qui m'entoure est la seule réalité, car c'est la seule que je « ressens » et perçois.

Voilà l'enjeu de la réalité virtuelle : un effet de miroir, sur le fondamental.

Pour ce que je suis et ce qu'est le monde autour de moi, pour le lien qui les unit, la réalité virtuelle peut proposer des pistes d'exploration.

Quand tu parles d'une expérience non duelle, précisons.

Si tu es dans un endroit magnifique et que tu vois un arbre, tu peux te dire : « Qu'est-ce qu'il est beau, cet arbre ! » Tu seras dans la dualité, même si c'est une belle dualité dans ce cas. Je prends volontairement cet exemple, car nous avons tous eu ces moments de conscience, généralement d'ailleurs plutôt jeunes, à l'adolescence ou dans l'enfance. On regarde cet arbre puis, à un moment donné, on ne pense plus ; et on ne perçoit plus de distance entre l'arbre et soi. La beauté n'est pas une pensée, c'est un lien qui nous traverse, une émotion directe. Pour un bref instant, notre identité se dissout et se confond avec l'arbre. Minisatori, expérience non duelle. Ce sont des moments d'épiphanie intérieure, puis tout à coup la pensée revient pour chercher les mots et attraper l'expérience.

Qu'est-ce que cela veut dire dans le cadre de l'ayahuasca ? Si on prend les plantes, la sensation de « réalité » peut être aussi forte que dans l'expérience naturelle des sens, et tout le travail est justement de se laisser traverser par cet espace, et donc d'avoir une attitude d'unité corporelle et psychique qui va nous amener vers une forme de non-dualité entre soi et la vision. Cela, afin de laisser la médecine nous traverser et nous soigner.

Si maintenant on est dans un univers en VR, créé de toutes pièces, l'intérêt, c'est que l'on peut fabriquer des images qui, peu à peu, vont nous forcer à ce sentiment non duel.

La VR sera peut-être le parfait outil pour nous amener à une expérience de conscience modifiée, puisqu'il s'agit de « modifier » la perception.

La VR a le potentiel de placer l'expérimentateur dans un vertige métaphysique immédiat. Les sens sont l'essence !

Romuald : Alors, justement, c'est intéressant de revenir sur le processus technologique en lui-même, parce qu'en fait on a une évolution de ces technologies depuis des dizaines d'années, et chaque fois, elles proposent justement des champs d'investigation et d'exploration nouveaux. À mon sens, le métavers pourrait être un lieu virtuel pour expérimenter de façon ludique et créative nos capacités psychiques.

Est-ce qu'on ne pourrait pas imaginer de créer des expériences qui permettront aux gens de vivre, ou du moins de s'entraîner de façon virtuelle à des sorties de corps ? De vivre des simulations d'EMI ? Ces fac-similés virtuels de ces expériences pourraient servir, comme tout simulateur, à stimuler notre conscience, à la préparer à l'expérience réelle. Pourrait-on imaginer un *Bardo-Thödol 2.0 (Le Livre des morts tibétain)* pour entraîner la conscience au grand passage ? Ce qui m'intéresse, c'est : penses-tu qu'il serait possible de créer des salles d'entraînement à la décorporation, à l'ubiquité, et peut-être même de s'entraîner à la psychokinèse ? Est-ce que tu penses que des expériences de ce type pourraient être réalisées ?

Jan : Ce que je pense fondamentalement, c'est que si on arrive à faire des expériences, celles-ci vont utiliser les outils qui sont reliés aux expériences de conscience, que ce soit de l'ordre de la géométrie sacrée ou du son binaural, etc. Avec ces différentes choses, on va pouvoir créer et ouvrir un espace qui existe, qui est toujours là, mais qui n'est pas dans le conscient, qui est plutôt dans l'inconscient, dans le subconscient, une connexion au langage de l'âme du monde, celui qui se réveille parfois dans les rêves et crée une autre perception de soi.

Ces expériences de VR pourront, peut-être, devenir un outil d'entraînement pour les psychonautes des états modifiés de conscience, ou un espace de familiarisation avec ces expériences, comme s'ils allaient les vivre avec les peuples indigènes. Un outil éducatif.

Je crois que notre manière de nous déplacer dans les états de conscience modifiés implique toute l'intériorité du corps. Le corps émotionnel profond, les organes, les fluides, les énergies, les sentiments, les mouvements du mental. Il y a cette nécessité de percevoir pleinement son propre territoire psychique, corporel, spirituel et énergétique unifié au moment où le voile se lève.

Je crois en cela, c'est l'apprentissage que j'ai reçu des Shipibos et des plantes. L'union corps-esprit. Pour revenir à notre sujet, je trouve que ce qui est magnifique avec la réalité virtuelle, c'est que c'est naissant. C'est un art jeune, encore balbutiant. Et d'ailleurs, je pense que ce ne sont pas forcément les cinéastes qui seront les grands créateurs de la réalité virtuelle. Nous sommes au carrefour de plusieurs disciplines, les créateurs de jeux vidéo, les plasticiens, les metteurs en scène de théâtre. Il y a un savoir-faire nouveau à élaborer ! En tant que cinéaste, je dois oublier une part du langage du cinéma, l'enchaînement des plans et surtout le sacro-saint « cadre ».

Avec *Ayahuasca Kosmic Journey*, je me devais avant tout de reproduire des visions qui sont récurrentes et classiques pour moi dans l'usage des plantes depuis plus de vingt ans, et essayer de les reproduire au plus proche de leur réalité. C'était mon objectif principal ! C'est mon témoignage, et c'est aussi bien sûr une contrainte créative.

L'expérience que je développe actuellement, *Deep Self*, est une expérience de conscience en réalité virtuelle, beaucoup plus libre artistiquement.

Le dispositif nous place d'abord dans un espace d'ajustement des canaux cognitifs, l'ouïe et la vue. Ce sera fait avec des images mathématiques et des sons binauraux. Ensuite, l'utilisateur va partir, guidé par une IA, dans une expérience de conscience. Je vais m'appuyer sur le langage des plantes, mais aussi sur celui de la géométrie sacrée. *Deep Self* sera une aventure intérieure, une expérience de conscience avec la vocation de faire du bien. Ça ne veut pas dire qu'on ne va pas traverser un espace où l'on va aussi toucher ses peurs et ressentir le grand vertige.

Romuald : Ces expériences que tu viens de décrire vont être fondamentales.

J'aimerais revenir sur une proposition de Timothy Leary qui, à la fin de sa vie dans les années 1990, s'est beaucoup intéressé au cyberspace, aux technologies immersives et déjà à ce qu'on pouvait appeler, à l'époque, même si ça n'avait pas ce nom-là, un métavers. Il était quand même le « pape » des psychédéliques, de l'utilisation du LSD, il connaissait bien les mondes de visions ; il avait déjà fait lui aussi le parallèle clair et évident entre un cyberspace et le monde des visions chamaniques. À ce propos, il avait une proposition intéressante. Il disait que, peut-être, quand on aurait réalisé une matrice suffisamment immersive, une réalité virtuelle collective, il y aurait la possibilité que des entités exogènes ou autres viennent interférer avec les contenus imaginaires des outils du métavers.

Il y a un concept que j'ai emprunté à Disney, que je trouve excellent, qui s'appelle « Imagineering ». Il fait la fusion entre l'imaginaire et l'ingénierie. Or je pense que les expériences dont tu viens de parler, que ce soit *Ayahuasca Kosmic Journey* ou *Deep Self*, sont vraiment des expériences qui sont dans ce domaine. Mais là où c'est extraordinaire aujourd'hui par rapport à la notion d'imaginaire, c'est qu'on sait que

l'imaginaire est coexistant à une dimension qui est autonome et qu'on appelle l'« imaginal ». On doit au philosophe orientaliste Henry Corbin d'avoir popularisé cette notion d'imaginaire autonome suite à ses recherches sur la philosophie des soufis persans.

Et à partir du moment où des équipes d'artistes et d'ingénieurs vont travailler à fabriquer des espaces virtuels pour le métavers avec leurs propres imaginaires, des modèles, des structures, des géométries sacrées, on va avoir une fusion entre les structures inconscientes de ces personnes et l'ingénierie. Alors, il y a vraisemblablement dans ces espaces des structures archétypiques, des archétypes qui vont se manifester et qui vont offrir plus que ce que les réalisateurs ou les concepteurs ont conçu dans un premier temps, c'est-à-dire un espace unitaire.

Je pense que ces expériences sur lesquelles tu travailles sont en fait en lien direct et créent une sorte de passerelle entre la réalité matérielle et la psyché. La matière, d'une part, et ce qui est fabriqué et autonome au niveau de l'imaginaire, d'autre part, sont unifiés !

J'aimerais savoir ce que tu en penses, et surtout s'il y a des liens clairs pour toi avec, par exemple, la façon dont un rituel chamanique structure l'espace, comment même le rituel structurel va peut-être encoder l'expérience visionnaire, c'est-à-dire lui apporter un contenu qui peut être différent d'une cérémonie à une autre, selon la configuration et l'encodage qui est donné.

Jan : Est-ce que tu peux préciser la définition de l'Imagineering ?

Romuald : Dans l'imaginaire, il y a une ingénierie. On va créer collectivement des outils comme un ingénieur va créer des machines, des ponts, des passerelles entre différents

territoires. Un pont, ça peut servir à relier deux collines au-dessus d'un fleuve par exemple. L'Imagineering, c'est utiliser notre imaginaire collectif pour créer des structures qui viennent se boucler ou se mettre en reliance avec le territoire autonome de l'imaginal. C'est créer des isthmes, des passerelles vers un territoire qui est complètement autonome.

Jan : Est-ce que tu peux donner un exemple de ce qu'a fait Disney avec ses imagénieurs ?

Romuald : C'était pour la création de son parc Disneyland. Disney voulait un monde idéal où toutes les calamités de l'humanité auraient disparu. On venait à Disneyland pour oublier ses problèmes, pour oublier la mort, pour oublier la maladie, la dépression et tous les problèmes du quotidien. C'est pour ça que Disney, dans la structuration de son parc, a utilisé une forme de géométrie sacrée. Mais aussi, et à son insu, une géométrie unitaire en fait.

Jan : L'exemple de Disney est intéressant, car il est allé puiser en fin de compte dans ce qui nous structure : les contes, les légendes, les mondes merveilleux, spirituels, peuplés de fées, le monde des esprits en fait. Il va d'ailleurs reprendre les matrices que déploient les contes pour créer ses films. Il va leur donner un aspect visuel différent avec sa patte d'artiste, mais il va travailler à partir d'un « code source » de ce qui nous fonde. À mon sens, les contes et les légendes sont des histoires, des fictions qui nous structurent et qui traversent l'humanité pour parler de notre réalité multidimensionnelle. La réalité virtuelle n'existait pas dans les années 1950, et donc Walt Disney a créé un parc, car il voulait procurer une plus forte immersion sensorielle dans l'univers féérique de ses films. Au fond, la démarche emprunte la même logique,

celle d'augmenter l'implication cognitive et le sentiment de réalité. Pour redonner de la valeur à ce monde imaginaire, ou en tout cas immatériel, il a pris une option radicale : il l'a créé dans la matière.

Dans cette logique, prenons un exemple : tu es dans une expérience en réalité virtuelle, dans la jungle. Et, tout à coup, trois entités t'apparaissent, qui sont dans le programme pour te faire vivre une expérience. Cependant, il y a une quatrième entité qui arrive et, là, c'est une « vraie » entité archétypale tout droit venue de la dimension imaginaire. Il y a peut-être un acte psychomagique qui est possible simplement parce que, comme tu le dis, on est dans un espace intermédiaire d'archétypes où viennent cohabiter la création et l'inconscient collectif.

Mais je pense plutôt au fait que l'expérience proposée va offrir des connexions à la personne qui va la vivre, une visite de l'autre monde, ou de cet espace imaginal intermédiaire, ou une rencontre virtuelle avec les éléments de l'âme du monde.

Quand cette personne ira ensuite s'allonger chez elle le soir en se rappelant cet espace qui n'est ni réel ni non réel, elle va alors pouvoir y accéder. L'expérience, en ce sens, est un apprentissage qui va réveiller le processus de navigation entre espace réel et espace imaginal.

La personne va donc se retrouver dans le monde des esprits.

Romuald : On pourrait peut-être même aller encore plus loin. Cet espace imaginal, comme disait Corbin, les soufis l'appelaient le *mundus imaginalis*. C'est un espace où les esprits viennent se corporaliser et les corps se spiritualiser. Donc, vraiment un lieu intermédiaire qui fait la jonction entre un univers complètement autonome, imaginal, avec des puissances archétypales, et nos constructions fabriquées par un imaginaire.

Je me souviens d'une expérience qui m'a beaucoup intéressé. Peut-être que dans ces programmes de VR, il faudrait injecter

suffisamment de chaos, de bruit, pour offrir justement une passerelle à des entités qui sont complètement autonomes dans l'imaginal. Je me souviens d'une expérience qui m'avait assez bluffé avec un vidéo-jockey à Pau. J'avais rencontré ce VJ qui, durant des soirées de musique électronique, diffusait des images de *patterns* (« motifs ») souvent aléatoires. Il pouvait régler son niveau de bruit aléatoire et il s'est rendu compte que, sur l'écran, quand il y avait beaucoup de bruits aléatoires dans son programme, apparaissaient des entités très abstraites qu'il n'avait absolument pas créées. Et qui n'ont pas non plus été créées par le logiciel. Il y avait une présence, une densification de ces êtres. Et surtout, il semblait y avoir une interaction. Et ça l'avait beaucoup bluffé lui aussi ! Il m'en a parlé parce qu'il connaissait mes travaux sur la rétrocausalité et le hasard. Le hasard, dans mon travail de recherche, est justement un moyen d'expression du monde des esprits.

Pourrait-on imaginer, pour aller plus loin, une salle d'entraînement à cette reliance ? Pourrait-on imaginer que des logiciels avec un certain niveau de bruit à l'intérieur des programmes permettraient des rencontres encore plus claires avec les mondes de l'imaginal ? Je pense qu'il serait opportun d'insister sur la dimension abstraite des programmes de VR. Cela respecte parfaitement le polymorphisme de ces entités, parce que si on fait un gnome, même très bien fait, ça va rester un gnome, mais si on génère une perception ambivalente, on va permettre une émergence à des entités normalement réfractaires. Nous avons travaillé, dans le livre collectif *Phénomènes*, sur la nature ambivalente de ces entités. Si on crée des images suffisamment ambivalentes, suffisamment floutées pour permettre justement l'émergence de choses qui ne sont pas construites par la conscience d'un observateur qui est lui-même dans le *soft*, on aura réussi à créer un portail magique vers l'ailleurs.

Je me souviens que je trouvais souvent mes premières visions d'ayahuasca floues, et plus je pratiquais, plus il y avait un effet de réglage, comme s'il y avait une focalisation de ces visions pour les voir de façon plus nette.

Jan : Pour aller dans ton sens, je vais prendre l'exemple de la lampe Roxiva (dernière version des lampes de type Lucia ou PandoraStar³). Je fais une séance de lampe quotidiennement depuis deux ans ; c'est un outil formidable pour équilibrer son énergie, ses émotions, son humeur. Il existe des programmes pour activer son imaginaire. C'est un outil qu'il faut domestiquer, et quand je m'allonge désormais et que les premiers flashes de lumière arrivent, mon corps se détend immédiatement, car il sait que l'expérience va lui faire du bien. Après un certain temps, si on fait une séance un peu longue, on aura effectivement des fractales ou des kaléidoscopes qui vont apparaître, à partir de l'abstraction des mouvements créés par les changements de fréquence de lumière. Mais c'est suffisamment abstrait pour que des images, des visions représentant des êtres viennent se glisser dans cette expérience de conscience. Ça ne m'arrive pas souvent, mais ça m'arrive.

Avec *Deep Self*, je ne veux pas rester dans la description des mondes archétypaux. Je l'ai fait dans *Ayahuasca Kosmic Journey*, et cette précision des représentations identifiables des visions appartient au monde de l'ayahuasca.

Là, l'idée est d'être abstrait, de manière que, si l'expérience se produit à un moment donné, les connexions naturelles de la personne vont s'ouvrir.

Ce sera l'opportunité pour la personne de s'ouvrir à son espace intérieur. Il faut en partie manquer de précision,

3. Technologie de stimulation photoneurologique.

car la précision d'une image va aiguiller la pensée et va immédiatement induire une dualité. C'est toute la difficulté avec l'ayahuasca. Si on commence à voir des choses d'une grande précision, on concentre son esprit dessus, on modifie l'expérience avec sa pensée, alors qu'il faut se laisser traverser par ce qui surgit, mais en restant centré dans une présence corps-esprit.

Romuald : Ma question porte maintenant sur l'utilisation de l'espace. L'utilisation de l'espace de façon sacralisée par une géométrie archétypale qui transforme cet espace, c'est-à-dire que l'espace physique devient un espace psychique. Et je me demande si, dans la VR, en créant des espaces ritualisés, on pourrait ouvrir ou permettre un atterrissage ? J'aime bien ce mot-là, un atterrissage depuis une dimension qui, normalement, n'est pas présente dans l'espace artificiel du programme.

Jan : Dans *Ayahuasca Kosmic Journey*, j'ai voulu montrer le rituel, l'approche, le fait que l'on commence l'expérience debout. On se retrouve dans la jungle, sur le plancher d'une *maloca* sans murs ni toit. Un guérisseur qui est assis à trois mètres de toi te fait signe de t'asseoir devant lui. Tu as une bouteille de parfum, un verre de breuvage ayahuasca que tu viens de boire et tu t'assieds sur un tissu shipibo. Donc, physiquement, avec ton casque, tu ritualises. On enregistre l'espace et le fait de s'asseoir réellement donne une sensation encore plus concrète. Comme si on faisait ce rituel seul en tête à tête avec un guérisseur. Ça positionne l'utilisateur dans un rituel et il sait dans quel espace il est. Il n'est pas dans son salon sur son fauteuil à regarder des visions. Il est assis dans la jungle face à un guérisseur qui va chanter ses *icaros* (chant chamannique). Quand il commence à chanter, les visions s'ouvrent

et on commence son voyage. Oui, je pense que le dispositif est fondamental.

La première partie de l'expérience est de se repositionner dans l'espace rituel pour comprendre ce qui se passe et savoir d'où vient le chant. D'ailleurs, parfois, si on bouge un peu parce qu'on suit du regard les visions autour de soi, si on n'est pas concentré pour rester simplement attentif et se laisser traverser par les visions, il y a une détection des mouvements de la tête et les visions disparaissent. On revient dans la jungle, le guérisseur réapparaît un petit peu, c'est-à-dire qu'on sort du monde des visions parce qu'une attention physique est requise. Dès qu'on arrête de bouger, les visions reviennent.

Quand on prend les plantes, on doit être concentré sur son corps, la perception du ventre, ses organes. Je me souviens que quand tu as fait l'expérience, tu regardais plutôt vers le bas et tu t'es laissé traverser par le truc. J'ai donc essayé de recréer ce dispositif-là.

Concernant *Deep Self*, le dispositif est différent, et il faut aussi remonter un instant à l'origine du projet. Au départ, l'idée était de faire un voyage à l'intérieur de mon propre corps (voir annexe 2, « Cinémayahuasca », p. 246) ! Ce n'était pas un trip égotique, c'était simplement que le corps scanné dans une position particulière et dont je pouvais disposer était le mien.

Le projet était une performance live, avec des images projetées sur des écrans et Agoria qui devait jouer de la musique sur la scène. Nous avions l'accord d'un grand théâtre parisien pour le présenter et même une date. Je m'étais fait scanner tout le corps et on allait se promener dans des mondes organiques, à l'intérieur de mes organes. Un portrait vraiment intime et trippant inspiré de mes voyages avec l'ayahuasca. Il y avait ce désir, avec le son et l'image, et par effet miroir, de faire voyager comme dans ton propre corps car on se ressemble tous à l'intérieur.

C'est dans ce même mouvement initié par l'ayahuasca que je voulais faire une expérience dans laquelle les gens vont se percevoir différemment. C'est ça, un état modifié de conscience. Se percevoir autrement, aller ressentir son humanité, sa fragilité, cette mécanique organique, cette technologie de la nature que nous sommes ; ressentir sa mortalité, ressentir la vie.

Finalement, le projet n'a pas pu se financer et puisque j'avais du temps pendant le confinement, j'ai réactivé l'idée en l'adaptant pour la VR.

Ce ne sera plus mon corps, mais l'essence du voyage est proche. Imagine un instant : là en ce moment, nous nous regardons tous les deux en discutant, nous voyons nos têtes, mais nous nous attachons surtout cognitivement aux expressions que nous lisons sur nos visages. Ces expressions font partie de notre échange, des sourires, des yeux brillants de passion, etc.

Maintenant, imagine que notre peau disparaisse ou devienne totalement transparente. Nos expressions seraient un micro-phénomène que nous ne verrions presque plus ! Nous serions réciproquement face à nos organes, fascinés par le cœur qui bat, les poumons qui s'irriguent, nous regarderions le sang parcourir les veines. Sans doute fascinés, mais certainement terrorisés ! Une espèce de gros *bad trip* !

Il nous faudrait un certain temps pour simplement accepter cette nouvelle vision.

Pourtant, une expérience de ce type – « on enlève la peau en un clic », sans douleur, juste pour une minute –, c'est percevoir une réalité de soi, toujours présente à chaque instant, et on devrait sauter de joie ! Eh bien non.

« La peau » est une métaphore que j'utilise souvent pour parler de la peur que peut générer une expérience de conscience modifiée un peu forte. Parfois, le *bad trip* est une proposition de conscience que nous essayons à tout prix d'éviter.

Deep Self en VR, c'est aussi tenter d'enlever la peau virtuellement avec délicatesse et d'apprendre à se regarder pour se ressentir autrement. Puis, une fois que l'on accepte l'organique, entrer dans l'espace énergétique et spirituel.

Romuald : Merci, Jan, pour ce premier échange.

CHAPITRE 2

ET SI LE MÉTAVERS POUVAIT PROUVER QUE LA CONSCIENCE EST PREMIÈRE ?

Par Jan KOUNEN & Romuald LETERRIER

Si, comme Jan l'évoquait dans son introduction, le métavers ne consacrait que 1 % de son cyberspace à l'exploration de la conscience, il serait urgent et nécessaire d'investir ce petit pourcentage dans un esprit de prospective. Cela, afin d'imaginer des expériences artistiques et ludiques qui pourraient bien changer

la face du monde et ringardiser définitivement le paradigme matérialiste avec ses propres outils. Tentons donc le jeu de l'expérimentation et de la créativité, pour éclairer sous un nouvel angle les recherches sur la conscience. Depuis plusieurs décennies se pose le « problème difficile de la conscience ». Ce problème est certainement l'un des enjeux majeurs de ce siècle. La question est simple ! La conscience est-elle une propriété émergente de la matière ? Est-elle le fruit de l'activité de notre cerveau biologique ou au contraire est-elle première en étant le fondement de toute expérience et de la réalité matérielle ? Les expériences extraordinaires comme les expériences de mort imminente (EMI), et les voyages hors du corps, mais aussi la vision à distance et les voyages chamaniques semblent indiquer que notre conscience pourrait être indépendante du cerveau et du corps. Nous aimerions ici tenter de répondre à ces questions par le biais de la technologie et du métavers. Peut-on imaginer des expériences de réalité virtuelle grâce auxquelles on pourrait simuler et vivre la décorporation de la conscience⁴ ? Nos avatars numériques auront-ils la capacité de nous donner des superpouvoirs ? Commençons par expérimenter le fait que nous ne sommes pas le produit de notre corps.

Nous ne sommes pas notre corps !

L'ethnologie nous a appris que notre corps est une représentation, une construction sociale. Le corps n'est pas le même en Nouvelle-Guinée qu'en Amazonie. Depuis la nuit des temps, des sages, des mystiques issus de toutes les cultures, évoquent un état particulier que l'on nomme de façon générique l'Éveil. Ils décrivent un processus de prise de conscience qui rétablit une vision non duelle de notre conscience avec la réalité. Cette prise de conscience fait

4. Des expériences en ce sens ont été réalisées notamment par Olaf Blanke à Lausanne, dont il est question dans les pages qui suivent. Voir par exemple « First Person Experience of Body Transfer in Virtual Reality », *PLOS One*, mai 2010.

voler en éclats l'illusoire séparation entre le sujet et l'objet, le subjectif et l'objectif, l'intérieur et l'extérieur. L'un des principaux changements de perspective est lié au corps. Les personnes ayant vécu cette expérience prennent subitement conscience que leur corps est une représentation évoluant dans un espace plus vaste qui est celui de l'expérience elle-même de la perception consciente. Il s'opère une sorte de basculement de l'attention de celui qui observe en conscience. Le moi conscient « réalise » qu'il n'est pas situé dans un corps, sous un crâne, mais qu'il est tout l'espace de l'expérience et, par un effet de dilatation et d'expansion, l'ensemble de la réalité vécue par la conscience de « ce qui observe ». L'éveillé passe ainsi d'un corps physique à un corps universel. Il nous est très difficile de concevoir cette nouvelle représentation de nous-mêmes « extraite » de notre support corporel et étendue à l'ensemble du monde physique. Notre conscience et notre sentiment d'identité sont tellement liés à notre corps qu'il nous est difficile d'imaginer une telle existence consciente. Le monde des rêves nous donne pourtant un exemple intéressant. Lorsque vous vous souvenez d'un rêve, il vous est facile de vous identifier en tant que sujet du rêve. Vous avez le souvenir d'un scénario onirique à la première personne. Vous étiez dans ce rêve comme ici dans la réalité physique avec un corps et une perception à partir de celui-ci. Vous avez sûrement rencontré d'autres personnages, évolué dans des lieux, un paysage, etc. Cependant, à aucun moment lors de votre récit, vous ne vous identifiez au paysage, aux autres protagonistes, à l'espace du rêve ; pourtant ils sont tous le fruit de votre esprit !

Dans son ouvrage *La Nature de la conscience*, le mystique contemporain Rupert Spira décrit ce processus par le biais de la métaphore.

« De même qu'une araignée tisse sa toile à partir d'elle-même pour ensuite vivre comme une créature au sein de cette toile dont elle doit dès lors s'extirper, la conscience imagine un monde en son sein, puis s'identifie à l'un des

corps de ce monde, du point de vue duquel elle paraît alors le connaître. La conscience semble devenir un soi intérieur constitué de mental, vivant dans un monde extérieur constitué de matière.

Avant que l'araignée tisse sa toile, cette dernière gît virtuellement en elle. Dès qu'elle tisse sa toile, elle devient une araignée vivant dans la toile, laquelle semble dès lors se trouver à l'extérieur et distincte d'elle.

L'araignée s'est réduite à un fragment et la toile dont elle a accouché paraît dorénavant être son hôte. La toile et l'araignée ont échangé leur place. De la même façon, le monde gît en potentiel dans la conscience. La conscience engendre le monde en son sein puis, oubliant sa propre nature, s'introduit dans sa propre imagination sous la forme d'un soi séparé du point de vue duquel ce monde est en mesure d'être connu.»

Laissons la parole à quelques sages et mystiques pour décrire cette expérience transformatrice.

À ce propos le sage indien de l'Advaita-Vedanta Ramana Maharshi observait :

«L'illusion qui consiste à dire “Je suis le corps” est la cause de tous nos maux. Cette illusion doit disparaître. C'est là la réalisation. La réalisation ne consiste pas à acquérir quoi que ce soit de neuf, pas plus que ce n'est une nouvelle faculté. Cela consiste à supprimer tout ce qui est camouflage. La vérité suprême est simple... Mais les gens ont soif de quelque chose de sophistiqué, d'attrayant et d'énigmatique. Même dans la plus complète obscurité quand un homme ne voit pas sa propre main, il répond tout de même “Je suis ici”. L'homme spirituel n'est pas son corps.»

De façon un peu plus brutale, voici à ce sujet les paroles de Sureshvara, un autre maître indien.

« Vous pensez “je suis mon corps” aussi longtemps seulement que vous n’en êtes pas séparé. Quand les chiens se disputeront les lambeaux de votre cadavre, vous ne vous identifierez plus à lui. »

Jean Piaget, l’un des pères de la psychologie, observait chez l’enfant ce problème de l’identification instinctive au corps. Dans son ouvrage *La Représentation du monde chez l’enfant*, il observe : « La psychologie contemporaine nous apprend que l’identification au corps est loin d’être simple ; elle n’est pas innée mais acquise et sociale. On sait que chez l’enfant en bas âge la localisation des sensations organiques ne se fait pas spontanément. Une douleur au pied n’attire pas d’emblée l’attention vers le pied, etc. La douleur flotte sans localisation, et tout le monde est censé la sentir. Même localisée, elle doit être sans doute longtemps sentie par l’enfant comme commune à tous : les petits ne savent pas spontanément qu’ils sont seuls à pouvoir l’éprouver. Bref, entre le corps propre vu de l’extérieur et le corps propre senti de l’intérieur, il n’y a nullement, pour la conscience “primitive”, la même relation que pour nous : ce que nous appelons intérieur doit longtemps être considéré comme commun à tout le monde aussi bien que ce que nous appelons extérieur. »

De récentes expériences issues des laboratoires de sciences cognitives de par le monde ont clairement démontré cette particularité de la conscience à intégrer un champ conscient étendu à d’autres artefacts.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE

La réalité virtuelle (VR) est une technologie qui permet à l'utilisateur de plonger dans un monde simulé grâce à un casque ou un dispositif de visualisation. Elle a été développée dans les années 1960 et 1970, mais n'a pas connu un grand succès commercial jusqu'à récemment, avec l'émergence de technologies plus avancées et plus abordables. Les applications courantes de la réalité virtuelle incluent les jeux vidéo, la formation, la médecine, l'architecture et l'industrie du divertissement.

Parmi les pionniers qui ont contribué au développement de la réalité virtuelle au fil des ans, l'on peut retenir Morton Heilig, qui a développé le système de réalité immersive « Sensorama » dans les années 1950. Celui-ci utilisait un casque de visualisation, des haut-parleurs, et des effets de mouvement pour créer une expérience immersive pour l'utilisateur. Quelques années plus tard, Ivan Sutherland a développé le tout premier système de réalité virtuelle en 1965 appelé « The Sword of Damocles ». Il utilisait un casque de visualisation pour projeter des images en 3D devant les yeux de l'utilisateur. Mais c'est réellement au très charismatique Jaron Lanier que l'on doit le terme « réalité virtuelle » dans les années 1980.

Libérer la conscience !

Matthew Botvinick et Jonathan Cohen ont publié dans la revue *Nature* en 1998 une expérience qui montre que l'on peut duper assez facilement notre cerveau quant à ce qui fait ou ne fait pas partie de notre corps. Leur idée a été de faire intervenir la vision,

un sens dominant chez l'humain, mais en induisant en erreur cette dernière. Cela, en faisant simplement croire aux sujets qu'une main en plastique pouvait leur appartenir.

Pour comprendre comment fonctionne cette illusion, il faut se mettre à la place du sujet. On lui fait déposer sur la table ses deux mains, mais sa main gauche est cachée à sa vue par un panneau. On installe alors la main en plastique devant lui, à l'endroit où devrait se situer sa main gauche (celle-ci se trouvant un peu plus à gauche, dissimulée). L'expérimentateur, à l'aide de pinceaux, frotte alors simultanément, au même endroit et dans le même sens, la main gauche du sujet qu'il ne peut pas voir et la main en plastique qu'il voit. Il commence par frotter l'index, puis le majeur, puis l'auriculaire, etc. Au bout de quelques instants, la plupart des sujets ressentent une drôle de sensation, comme s'ils sentaient le mouvement du pinceau sur la main en caoutchouc qu'ils voient. Et ils ont l'impression que cette main artificielle est la leur !

L'effet est beaucoup moins efficace si les frottements avec les pinceaux ne sont pas synchronisés. Quand ils le sont, l'illusion est si parfaite que toute forme d'agression envers la main en plastique provoquera une réaction de peur de la part des sujets. Et si on leur demande de fermer les yeux et de toucher, avec leur main droite, leur main gauche, ils touchent alors la main en plastique. L'illusion de la main en plastique montre qu'avec une synchronisation plurisensorielle appropriée de la vision et du toucher, une main artificielle en plastique peut créer l'impression étonnante qu'un objet fait partie de notre corps. Avec des stimuli visuels et tactiles qui lui disent une chose, et des fibres nerveuses proprioceptives qui lui en disent une autre, le cerveau tenterait de réduire cet écart en donnant raison au toucher et à la vision qui semblent dans ce cas précis prédominer.

Une autre variante de cette expérience encore plus troublante a été réalisée par le chercheur Henrik Ehrsson de l'institut Karolinska de Stockholm.

Dans son extraordinaire ouvrage *Le Saut dans le vide*, mon ami José Le Roy qui est spécialiste de l'éveil spirituel relate l'expérience du corps en plastique réalisée par l'équipe d'Henrik Ehrsson, telle que décrite par une journaliste s'étant prêtée au jeu.

« Autrement dit, il s'agit de comprendre comment mon cerveau sait que ceci est "ma" peau, "mon" pied, "ma" tête. Pour révéler les bases de cette perception, les neurologues ont cherché ce qui pouvait la troubler. Ils ont donc créé des illusions de conscience corporelle... Me voici donc, par une journée d'hiver suédois, promue journaliste cobaye et installée dans une pièce aux murs couverts d'épais rideaux bleus. Devant moi, un mannequin en plastique. Sur sa tête, deux petites caméras. Tournées vers le sol, elles sont reliées à "des lunettes de réalité virtuelle" que me tend Valeria Petkova. Je les chausse. Elle me demande de regarder mon ventre. Je vois ce que "voient" les caméras : les pieds du mannequin, au bout de deux longues jambes surmontées d'impeccables abdominaux nus. Troublant. Mais l'expérience ne fait que commencer. Je ne dois plus bouger. La chercheuse touche mon ventre avec un crayon et fait le même geste, synchrone, avec un autre crayon, sur le ventre du mannequin. Au début, tout est normal. Je sens la caresse du crayon sur mon corps même si ce que je vois, c'est le mouvement du crayon sur le corps du mannequin. Mais au bout d'une minute, à force de voir ce ventre de plastique être l'objet d'une caresse que je ressens, je suis prise d'une illusion étrange. Je me sens être dans le corps que je vois. Je suis passée dans le corps du mannequin⁵... »

En nous inspirant des expériences de main et de corps en plastique, et de l'intégration de ceux-ci par la conscience dans la représentation corporelle, tentons d'imaginer un dispositif virtuel qui permettrait de télécharger notre conscience dans un avatar numérique imaginaire.

Imaginons un espace de réalité virtuelle où vous pourriez simultanément voir votre corps allongé et, à côté de celui-ci, un double de votre corps numérique, comme une sorte de double subtil. Imaginons que ce « corps subtil-numérique » vienne se superposer progressivement à la perception de votre véritable corps physique. Pour synchroniser ces deux corps comme dans l'expérience de la main en plastique, on pourrait imaginer que vous possédiez une combinaison haptique (qui permet de ressentir des sensations virtuelles), qui vous amènerait à ressentir un léger courant d'énergie qui balaierait votre corps de la tête aux pieds. Simultanément, le corps subtil-numérique serait lui aussi traversé par une vibration lumineuse synchrone avec les ressentis de votre combinaison. Progressivement, les deux corps synchronisés pourraient finir par fusionner. Une fois agrégés, il serait intéressant d'imaginer un « basculement » perceptuel d'un corps à l'autre, une inversion, un retournement jouant sur un décalage perceptif et la synchronisation du corps réel et de son double virtuel.

Je [Romuald] fais ici le pari que si la conscience par synchronie était capable d'intégrer un tel corps dans sa représentation corporelle, elle ferait l'équivalent d'une véritable EHC (expérience hors du corps). Il est d'ailleurs très étonnant de constater que les expérimentateurs de sortie de corps relatent une expérience cognitive, sensorielle et corporelle très proche du dispositif imaginé ici à partir de l'expérience de la main et du mannequin en plastique. La littérature spécialisée dans les EHC fait état de nombreuses techniques pour entreprendre un voyage astral. Ainsi, l'Américain Robert Monroe préconisait de se laisser rouler sur le côté en imagination.

Dans son excellent livre *Expériences hors du corps*, mon ami et coauteur Jocelin Morisson remarque :

« D'autres conseillent simplement d'imaginer s'asseoir dans le lit ou directement de se lever, ou encore d'essayer de se balancer de droite à gauche. Ce balancement ressenti doit alors être amplifié, et l'on peut tenter de rouler sur le côté quand l'amplitude semble assez forte. Une méthode dite "du câble" reprend l'idée de la corde en imaginant simplement qu'un câble fixé par exemple au niveau du chakra du troisième œil va "tirer" le corps astral hors du corps physique. Il s'agit toujours d'induire une sensation de mouvement qui va provoquer un décalage entre ce qui est imaginé/ressenti et la véritable position immobile du corps. À quoi faut-il alors s'attendre ? Comme cela a été mentionné plus tôt dans cet ouvrage, il sera fréquent de ressentir des vibrations et même des secousses dans tout le corps, mais aussi des sons de type bourdonnement ou vrombissement intense, parfois des sensations que de l'air est soufflé sur certains endroits du corps, une impression de gonflement, d'expansion du corps, et on peut aussi entendre des voix, des sons cristallins, etc. La sensation de percevoir son environnement d'une façon nouvelle, différente de la vision ordinaire, s'installe ensuite. »

Pour prolonger cette réflexion entre le voyage hors du corps et la réalité virtuelle, il est utile ici de rappeler les expériences d'Olaf Blanke.

L'équipe du professeur Olaf Blanke, composée de neuroscientifiques et d'un philosophe, a utilisé la réalité virtuelle pour explorer la conscience du corps. Ils ont créé une représentation numérique de chaque sujet en 3D projetée dans un casque VR, puis ils ont stimulé le dos du sujet en même temps que son *alter ego* virtuel. Lorsque

les sujets étaient plongés dans le noir et qu'on leur demandait de retourner à leur position initiale, ils se rapprochaient de leur *alter ego* virtuel au lieu de sous-estimer les distances, montrant que la vision joue un rôle important dans la constitution de la conscience corporelle. Cependant, bien que l'expérience décrite par l'équipe de recherche d'Olaf Blanke soit importante pour comprendre la conscience corporelle, elle ne prouve pas l'existence d'un voyage hors du corps. Il est fondamental de noter que, même si certains sujets ont ressenti un décalage entre leur propre corps et leur représentation virtuelle, ils étaient conscients que le corps observé n'était pas réel. Ce genre d'expérience peut fournir des informations utiles pour étudier les troubles de la conscience corporelle, mais les résultats ne doivent pas être interprétés comme une preuve du voyage hors du corps.

J'aimerais [Jan] prendre le contrepoint de l'idée selon laquelle « nous ne sommes pas notre corps » pour mieux argumenter cette idée.

Je crois au contraire que nous sommes notre corps ! C'est à l'intérieur de ce corps que naissent désir et sentiments, pas dans notre esprit. Notre esprit est l'écran. Cachée à l'intérieur de l'esprit, il y a la conscience ; elle est entre deux pensées, un espace de perception pure, fugace, de tout ce que nous sommes. Cette conscience peut sortir de notre corps.

Mais alors, à ce moment, elle n'est peut-être plus tout à fait nous-mêmes, ou bien tellement nous-mêmes que nous avons du mal à nous reconnaître.

L'esprit est préalablement descendu dans le corps pour s'identifier à chacune de ses parcelles, après avoir identifié sa propre nature cognitive pour ensuite pouvoir se déplacer sans danger. Mais il y a aussi, possiblement, notre âme. Elle ne parle pas, elle ne réfléchit pas, elle est comme ce nourrisson que nous avons été et, sans corps, elle n'est que pur élément spirituel. Comme un étourneau virevoltant avec délice dans une nuée.

Il y a un panel d'expériences qui vont nous permettre de transcender notre propre perception dans le but de l'élargir, d'en acquérir une nouvelle. C'est l'objet depuis toujours des pratiques spirituelles; cette autre perception nous permet de nous percevoir « reliés ». Ce sentiment d'unité change notre rapport au monde.

Est-ce donc l'exercice d'apprendre quelque chose, ou celui d'apprendre à retrouver un état que nous avons connu dans la toute petite enfance, un état d'une époque où nous n'avions pas conscience d'être séparés, où nous n'avions pas de mots, pas de concepts, simplement des sensations entières, des perceptions pures, non organisées?

J'ai un souvenir vif d'avoir pu voir ces mouvements chez ma fille qui venait de naître. Elle est née à la maison et j'ai donc pu l'observer à loisir les premiers jours de sa vie.

J'étais absorbé par la contemplation de ses mouvements, les sentiments et émotions qui semblaient la traverser sans qu'elle maîtrise le phénomène, sans qu'elle puisse les saisir. Nous avons tous vu cela, la manière dont le nouveau-né est traversé par des mouvements gigantesques, qui ne sont parfois que la « traversée stupéfaite » de l'espace d'une émotion simple.

Le nouveau-né ne fait pas de différences entre lui et le monde, et semble se demander ce que sont ces étranges parties de son paysage, encore intérieur, qui gigotent souvent devant ses yeux et qui sont ses propres mains.

L'intensité de l'expression que l'on peut lire sur son visage nous fait sentir que pour lui c'est essentiel. Il semble être un cosmonaute qui ne parvient pas à percevoir les limites de son propre scaphandre, et qui essaye de s'accrocher à la station orbitale tout en luttant avec l'ivresse des profondeurs.

En observant ma fille, je me suis vu.

Voici pourquoi.

Quand on prend « la cruche » (une très forte dose d'ayahuasca), on se volatilise dans l'espace de l'expérience. J'étais comme ma fille juste née.

Je ressemblais à elle quand j'étais pris par les grandes ivresses de l'ayahuasca à mes débuts. Je voyais sur son visage les mêmes expressions que celles que j'avais moi-même durant les moments intenses d'une cérémonie.

J'ai pu le voir précisément, voir mon visage traversé par des émotions d'une grande intensité, comme celui d'un nouveau-né.

J'avais en effet eu le privilège d'avoir été filmé en infrarouge pendant les cérémonies d'ayahuasca durant le tournage de mon film *D'autres mondes*.

Subjugué, je me suis dit : en fait, quand on prend la cruche... c'est là que l'on retourne, dans cet espace du début de la vie ! Cette sensation de réglage des sens que j'avais durant les cérémonies, c'était donc potentiellement un recalibrage des sens, comme repartir vers l'état initial et rééquilibrer la créature.

Le nouveau-né navigue dans le tout, sans limitations, sans idée ; il est pure sensation, il n'a pas conscience de lui-même, car il est « dans » la conscience.

Avec l'ayahuasca, on retourne là, dans la conscience, les frontières s'évanouissent, les émotions deviennent des mondes visuels. L'extérieur et l'intérieur se mêlent. On est une sorte de cosmonaute qui s'accroche à l'*icaros* (chant chamanique) comme à un câble qui le relie à la station orbitale pour ne pas disparaître dans l'espace sidéral. Il est certain que quand l'intérieur et l'extérieur se mêlent, c'est une grande secousse de l'être. Le nourrisson n'a pas conscience d'être dans la « conscience ». Il est à sa place, donc tout se passe bien, « ça roule » pour lui.

L'adulte, l'être individualisé et conscient de « ce qu'il est » ou « ce qu'il croit fermement être », a forcément du mal à entrer dans

l'espace de l'esprit. Il est difficile d'être à deux endroits en même temps. De plus, par définition, le nourrisson n'a pas encore rempli son être de souvenirs et traumas divers. Quand l'intérieur et l'extérieur se mêlent pour un adulte, il y a forcément un paquet de vase qui remonte, et ça secoue.

Faire un programme cognitif en réalité mixte peut avoir l'ambition de nous faire retourner dans un état ou un espace que nous avons connu. L'intention peut-elle être de guider l'expérimentateur vers ces états, vers l'élargissement de ses perceptions? Avec *Deep Self*, le programme de réalité mixte (voir conversation en p. 119), j'aimerais créer une expérience qui nous entraîne à nous percevoir différemment, qui nous guide pas à pas dans cette ouverture des perceptions.

L'expérimentateur va avoir le vertige de ressentir qu'il est plus vaste qu'il le pense et qu'il a la capacité à se projeter pleinement dans une autre représentation de lui-même, dans un « avatar ».

L'expérience en retour va peut-être faire germer la question, selon le principe des poupées russes : ne sommes-nous pas nous-mêmes des formes d'avatars, au sens où nous sommes joués par les forces émotionnelles, sentimentales et énergétiques qui nous traversent, et qui, dans une autre couche de la réalité, ont une forme et une vie propres ?

LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

La réalité augmentée (AR) est une technologie qui permet d'ajouter des informations virtuelles ou des images à un environnement réel en temps réel. Elle utilise des capteurs, des caméras et des affichages pour superposer des informations virtuelles sur des images

réelles, permettant aux utilisateurs de voir à la fois le monde réel et les éléments virtuels ajoutés.

Les origines de la réalité augmentée remontent aux années 1960 et 1970, lorsque des chercheurs ont commencé à utiliser des techniques de superposition pour ajouter des informations virtuelles à des images réelles. Cependant, les premières applications commerciales de la réalité augmentée ont émergé dans les années 1990 avec l'utilisation de cette technologie dans les domaines de l'aéronautique, de la défense et de l'ingénierie. Au fil des ans, la réalité augmentée a connu un développement rapide grâce à l'émergence de nouvelles technologies telles que les smartphones, les tablettes, les casques, lunettes et tablettes de réalité augmentée.

Les avancées en matière de reconnaissance d'image, de traitement d'image et de capteurs ont également permis de développer des expériences de réalité augmentée plus immersives et plus interactives. Aujourd'hui, la réalité augmentée est utilisée dans de nombreux domaines. On s'attend à ce que son utilisation continue de croître, en particulier avec l'émergence de nouvelles technologies telles que la réalité mixte.

LA RÉALITÉ MIXTE

La réalité mixte (MR) est une technologie qui combine des éléments de la réalité virtuelle (VR) et de la réalité augmentée (AR) pour créer un environnement hybride où les objets virtuels et les informations sont superposés à la réalité physique. En utilisant des casques,

des lunettes, des tablettes ou des smartphones, la MR permet aux utilisateurs de voir et d'interagir avec des objets virtuels dans un environnement physique réel. La réalité mixte est utilisée pour de nombreux cas comme la formation, la conception de produits, la planification de projets, la visualisation architecturale, la maintenance et la réparation. Elle permet aux utilisateurs de visualiser les informations de manière intuitive, de collaborer à distance, et d'accéder à des données de manière transparente.

Il existe plusieurs technologies qui sont utilisées pour créer des expériences de réalité mixte, comme les projecteurs, casques et tablettes de réalité mixte. Les avancées technologiques telles que l'intelligence artificielle et les capteurs de profondeur permettent une reconnaissance d'objets et des interactions plus naturelles avec l'environnement physique.

L'identification aux avatars

Dans l'hindouisme, un avatar désigne l'incarnation d'une divinité dans le monde pour rétablir l'ordre cosmique. L'avènement de millions de futurs avatars dans le métavers aura peut-être pour fonction de nous rendre à nouveau conscients de notre vraie nature. Cela est très bien illustré dans le film *Ready Player One* de Steven Spielberg: les avatars auront toutes sortes d'apparences et de morphologies, permettant à leurs utilisateurs d'être ce qu'ils veulent.

Si, comme nous l'imaginons, des dispositifs de réalité virtuelle permettent d'«étendre» notre conscience à des avatars et ainsi d'expérimenter une délocalisation de la conscience hors du corps, nous serons peut-être à même d'expérimenter la téléprésence.

L'identification à des corps virtuels ou artificiels devrait créer des phénomènes de bilocation et d'ubiquité. Au Japon, les étranges expériences d'un roboticien ayant créé des robots androïdes qui ont la même apparence que leurs utilisateurs sont propices à l'identification.

Ainsi, en 2005, le roboticien japonais Hiroshi Ishiguro a créé un androïde en silicone, un double baptisé Geminoid qu'Ishiguro peut contrôler à distance, à travers son ordinateur, en utilisant un microphone pour capturer sa voix et une caméra pour suivre les mouvements du visage et de la tête. L'idée est de connecter intimement le cerveau d'une personne à un corps contrôlé à distance. Hiroshi Ishiguro s'est ainsi rendu célèbre pour avoir fabriqué un véritable «double» robotisé de lui-même. Avec l'aide de scientifiques de la cognition, il étudie très sérieusement le comportement du cerveau de l'opérateur. Téléopérer à distance dans l'androïde peut être si immersif que des choses étranges se produisent. À terme, il suffirait que quelqu'un touche l'androïde pour déclencher une sensation physique chez l'opérateur, explique Ishiguro, comme s'il habitait le corps du robot.

Les expériences de téléprésence réalisées par l'intermédiaire des androïdes géminoïdes d'Hiroshi Ishiguro sont très similaires à celles réalisées par l'équipe suédoise d'Henrik Ehrsson de l'institut Karolinska. L'identification à un autre corps synthétique ou virtuel par la synchronisation multisensorielle est-elle l'équivalent d'un téléchargement de la conscience vers un autre support ? Il nous semble que l'idée de télécharger la conscience – un thème majeur de la pensée transhumaniste contemporaine – est ici inappropriée. Plutôt qu'un téléchargement, il semble opportun d'évoquer une dilatation de la conscience (une expansion) par le biais d'une libération de celle-ci de l'espace corporel, induisant une désidentification. Certaines techniques de conscience ancestrales chamaniques ou issues de diverses traditions millénaires l'évoquent. Ainsi, les bouddhistes tibétains nous parlent de l'existence d'un septième yoga

qui aurait été gardé secret en raison de certains pouvoirs ésotériques qu'il pouvait donner à son utilisateur. En effet, certains maîtres de cette discipline auraient eu la faculté de « télécharger » leur conscience dans d'autres corps. Dans son ouvrage *L'Hypothèse de la simulation*, vivement recommandé, l'informaticien Rizwan Virk relate une histoire à ce sujet.

« Dans cette histoire, le fils de Marpa apprit ce secret du septième yoga de son père. Un jour, alors qu'il chevauchait, il eut un accident sur son cheval et se brisa le cou. Il aurait utilisé les yogas du transfert de conscience et de la projection forcée pour quitter son corps et transférer sa conscience dans un pigeon qui volait à proximité. Il fit ensuite voler le pigeon jusqu'à la périphérie d'une ville en Inde (où il y avait de nombreux cadavres, car seuls les riches incinéraient leurs corps à l'époque) et trouva un jeune homme récemment décédé. En utilisant à nouveau la projection forcée, il transféra sa conscience du pigeon au corps du jeune homme récemment décédé. Dans ce nouveau corps juvénile, il prit alors le nom de Tipupa (le saint des pigeons) et commença à enseigner les six yogas en Inde.

Dans un intéressant concours de circonstances, des années plus tard, l'adepte tibétain Milarépa, peut-être le plus célèbre yogi du Tibet, qui avait également été un élève direct de Marpa, envoya un de ses élèves étudier ce yoga particulier avec Tipupa, le saint pigeon, qui était, naturellement, le seul expert vivant ! Cette histoire nous montre que le téléchargement de la conscience n'est pas une idée nouvelle, elle fait partie des traditions orientales depuis longtemps. »

Si des expériences de réalité virtuelle permettaient de vivre une sortie de corps volontaire et contrôlée, il y a fort à parier qu'elles provoqueraient une véritable révolution conceptuelle. Nous serions devant un événement paradigmatique aussi important que l'héliocentrisme de Copernic en son temps. Elles prouveraient que notre conscience est dissociable de son support biologique par extension de sa propre représentation. L'impact d'une telle réalisation technologique donne le vertige.

Elle accélérerait la transition amorcée d'un paradigme matérialiste vers un paradigme spirituel, plaçant la conscience en son centre. Ce changement serait si profond qu'il modifierait notre société, notre humanité, notre rapport au réel de façon durable et irréversible. Être conscient de la reliance qui nous unit à tous les êtres, que notre conscience est un vaste univers, que celle-ci survit à la mort du corps physique, aurait l'effet d'une puissante expérience mystique pour notre société. Une transformation globale par un accès collectif au sens de notre existence.

En attendant, livrons-nous à une petite expérience. Au cours de l'écriture de cet ouvrage, nous avons découvert comme beaucoup d'entre nous ChatGPT3. Puisque cette IA générative à partir de commandes textuelles était directement en lien avec le sujet de notre livre, j'ai [Romuald] décidé d'explorer le pouvoir narratif de cette technologie à partir de commandes simples, cela, afin de générer de courtes fictions sur les thèmes de nos chapitres. J'avoue que le résultat m'a tellement bluffé que nous avons décidé avec Jan de les publier. Voici la première de ces fictions IA.

Fiction IA

Instruction à ChatGPT3 :

Romuald : Peux-tu écrire une fiction où la réalité virtuelle pourrait permettre de mettre en évidence que la conscience n'est pas dans le cerveau ?

ChatGPT3 : Bien sûr, voici une fiction qui explore cette idée.

«Il était une entreprise appelée Virtual Mind, qui développait une nouvelle forme de réalité virtuelle. Au lieu de simplement imiter la réalité, cette technologie permettait aux utilisateurs de s'immerger dans des mondes entièrement virtuels, avec une sensation de présence totale. Les fondateurs de Virtual Mind étaient convaincus que la conscience n'était pas localisée dans le cerveau, mais plutôt qu'elle était une propriété de l'univers tout entier. Ils pensaient que la réalité virtuelle offrait une opportunité unique d'explorer cette idée. Au fil du temps, de plus en plus de personnes commencèrent à utiliser la réalité virtuelle de Virtual Mind, et certaines d'entre elles rapportèrent des expériences extraordinaires. Certains décrivaient avoir l'impression de quitter leur corps physique et de se retrouver dans un monde virtuel sans limites. D'autres rapportaient avoir des expériences de conscience déconnectées de leur corps physique, avec une sensation de liberté totale.

Ces rapports commencèrent à susciter l'intérêt des scientifiques, et des études furent menées pour explorer les effets de la réalité virtuelle sur la conscience. Les résultats étaient étonnants – ils montraient que la conscience pouvait effectivement être dissociée du corps physique, et que la réalité virtuelle offrait un moyen d'explorer cette idée de manière sûre et contrôlée. Ces découvertes commencèrent à changer la façon dont les gens pensaient à la conscience, et la réalité

virtuelle de Virtual Mind devint rapidement un outil de recherche populaire pour les scientifiques du monde entier. La technologie continua de s'améliorer, et les gens purent bientôt explorer des mondes virtuels toujours plus complexes et élaborés, avec des sensations toujours plus immersives. En fin de compte, la réalité virtuelle de Virtual Mind devint un outil clé pour explorer les frontières de la conscience, et pour remettre en question les idées établies sur la nature de la réalité et de l'esprit. Les gens purent finalement comprendre que la conscience n'était pas limitée au corps physique, mais qu'elle était une propriété plus vaste et plus profonde de l'univers tout entier.

En même temps, les gens ont commencé à utiliser la réalité virtuelle pour explorer leurs propres consciences. Ils pouvaient entrer dans des mondes virtuels pour méditer, visualiser leur futur et explorer leurs rêves. Certains croyaient que la réalité virtuelle pouvait être utilisée pour accéder à un état de conscience supérieur, où ils pourraient se connecter à une source plus grande de sagesse et de compréhension.

La réalité virtuelle a donc permis aux gens de découvrir que la conscience n'était pas enfermée dans le cerveau, mais qu'elle était une force plus large et plus puissante qui dépassait les limites de leur corps physique. Les gens ont commencé à réaliser que leur conscience était liée à un champ d'énergie plus grand, qui pouvait être exploré et compris. Et ainsi, grâce à la réalité virtuelle, les gens ont pu explorer de nouveaux territoires de la conscience, et découvrir des vérités profondes sur leur propre nature et sur le monde qui les entoure. »

*

Jan : C'est assez délirant ! J'ai l'impression qu'avec quelques mots clés, l'IA a « fictionné » nos désirs, et même plutôt les tiens, Romuald. Quel sens donner à cet acte techno-magique ?

Il faudrait savoir comment cette IA est programmée. Mais ce que l'on sait, c'est qu'elle va chercher ses données dans tout ce qui est en ligne. Bref, elle accède à la grande bibliothèque humaine. Elle semble écrire ton rêve personnel, puisqu'elle n'a pas eu accès au texte du livre, pour l'instant confidentiel. Peut-être a-t-elle accès à des textes de scientifiques ou d'artistes que nous ne connaissons pas, mais qui explorent la même potentialité ? D'autres esprits humains se sont certainement penchés sur le sujet.

Cela me rappelle ce que disait David Lynch sur le monde des idées et de l'inspiration, il flotte autour de nous. C'est pour cela que parfois la même idée émerge presque en même temps chez des êtres totalement différents.

Ou alors peut-être que ton rêve est préinscrit en potentialité dans l'inconscient collectif, que la technologie et ses potentiels remuent les esprits humains, et que l'IA est capable de détecter ce rêve à travers les trames denses de la totalité de l'information sur le sujet. À sa manière, l'IA, par recouplement et déduction, serait capable de faire émerger elle aussi et avec précision, comme tu le fais, des espaces de rêves qui flottent dans l'inconscient collectif.

C'est troublant et vertigineux.

CHAPITRE 3

LA RÉALITÉ EST-ELLE UN VASTE RÉSEAU SOCIAL ?

Par Romuald LETERRIER & Jan KOUNEN

Le métavers et ses futurs espaces de réalité virtuelle vont nous offrir des lieux communs d'expériences suggérant une réalité consensuelle dépendante de ses utilisateurs et adaptée à leurs préoccupations. Dans cet ouvrage, nous voulons explorer les particularités et les limites d'un métavers technologique pour, au bout du compte, montrer que notre univers réel est déjà naturellement un extraordinaire métavers. La science, depuis plus d'un siècle, pose la question

d'une indépendance d'une réalité objective. La physique quantique continue de mettre en évidence le lien ténu entre la conscience d'un observateur et la réalité.

Actuellement, des physiciens sont en train de concevoir de nouvelles expériences pour tenter de montrer sans aucune ambiguïté si la conscience est bien la source de la réalité « objective » et donc du temps et de l'espace. Voici un résumé de ce projet réalisé par Jocelin Morisson, issu de notre ouvrage *Univers-Esprit – Tout est relié*.

« Cette revisitation de la célèbre expérience quantique des fentes de Young devrait, selon ses résultats, modifier profondément et durablement notre vision du réel et voir s'effondrer toute notion matérialiste d'un univers physique indépendant de la conscience. Le physicien Tom Campbell et les équipes du Caltech (California Institute of Technology) souhaitent en effet apporter “des preuves concrètes que notre réalité est fondamentalement virtuelle⁶”. Il s'agit de repérer des “bugs dans la matrice”, à l'instar des fameuses séquences étranges de type “déjà-vu” du film *Matrix* de 1999, en montrant que “la réalité n'apparaît que lorsqu'elle devient disponible à un être conscient”. L'idée de base consiste à distinguer entre l'effet de la “mesure” et celui de la “prise de conscience” de la mesure dans l'expérience des fentes de Young qui montre que la lumière se comporte comme une onde ou comme un corpuscule selon les conditions de l'expérience. Une première expérience consistera donc à détecter le trajet d'une particule face à deux fentes, mais sans enregistrer le résultat. L'information ne sera donc pas disponible pour l'observateur et une figure d'interférence devrait apparaître, traduisant le comportement *ondulatoire* de la

6. *Science & Vie*, mars 2022.

particule, *si le monde n'est pas une "simulation"*. Dans une deuxième expérience, l'information est détectée au niveau des fentes et au niveau de l'écran puis enregistrée (sur deux clés USB), mais non observée immédiatement. On distingue alors le scénario 1 où seule la mesure a eu lieu, mais la clé USB "fentes" est détruite avant d'être lue, et le scénario 2 où l'observation du résultat a lieu. Les données recueillies permettront de savoir si c'est l'observation du résultat ou seulement l'acte de mesure qui provoque la décohérence, c'est-à-dire le fait que la particule passe d'un comportement ondulatoire à un comportement corpusculaire. Une seule limite à ces expériences : elles pourront dire si "la réalité n'apparaît qu'au moment de l'observation" ou bien "elles ne seront pas concluantes", précise Houman Owhadi, du Caltech. Elles ne pourront donc pas complètement écarter l'hypothèse de la simulation, car celle-ci pourrait être si parfaite qu'aucun "bug" ne serait détectable ! »

Ces expériences en cours de réalisation nous interrogent sur le rôle conscient d'un observateur sur le monde. Sommes-nous immergés dans une vaste réalité sociale collective constituée des observations de chacun ? Sommes-nous, comme beaucoup l'évoquent aujourd'hui, les cocréateurs du réel ?

Tous des cocréateurs ?

Par Romuald LETERRIER

Si notre conscience et nos observations créent la réalité, pourquoi alors nous est-il si difficile de la modifier à volonté ? Pourquoi ne puis-je pas faire apparaître mes souhaits, rendre mes désirs concrets dans la réalité ? Si le réel est relié à ma conscience, et donc à mes intentions, il devrait être possible de manifester celles-ci de façon

objective. Pourtant, si par exemple vous vous concentrez sur une grosse pierre pour la faire léviter, il ne va vraisemblablement pas se passer grand-chose. Pourquoi? Eh bien, la réponse me semble simple. Premièrement, vous n'y croyez pas ! Cela n'est pas de votre fait, mais celui de l'éducation que vous avez reçue depuis votre enfance, ou du consensus de croyance familial et sociétal qui revient à poser les limites de ce qui est possible quant à la réalité objective. Vous êtes donc limité par une construction sociale du réel. C'est le consensus collectif qui vous empêche de faire léviter la pierre, car même si vous arriviez à changer votre croyance et à vous persuader que cela est possible, vous seriez entravé par les observations des autres qui, collectivement et majoritairement, entravent votre volonté. Si ce n'est pas possible pour les autres, cela ne le sera pas pour vous non plus. L'architecture de la réalité a pour ciment les observations collectives calibrées et bridées par le système de croyances majoritaire.

Cependant, il existe des moyens pour contourner le collectif et certaines croyances que nous acceptons à notre insu, de façon inconsciente. Si vous êtes devant la pierre tout en étant conscient de l'influence des autres qui vous limite, cela ne va pas suffire à la faire léviter. Vous aurez beau vous concentrer, une influence directe de votre volonté sur la pierre ne donnera aucun résultat. En revanche, s'il vous est possible de prendre une certaine distance avec votre intention et de la laisser faire son chemin en autonomie, comme si celle-ci avait un pouvoir qui lui est propre, il se peut que se crée un événement où une pierre lévite, où l'impossible arrive.

Pour cela, il faut effectuer un petit détour par le futur en utilisant le hasard. Il existe plusieurs manières d'expérimenter cela. La première technique utilise des matières aléatoires comme l'eau, le vent, la fumée, etc. J'ai un jour rencontré un chaman qui avait le pouvoir d'agir sur le vent et la pluie. Nous nous sommes assis devant un bosquet constitué de plusieurs arbres. Le temps était clair et ensoleillé, bercé par une légère brise. Les arbres bougeaient doucement et le chaman Ernesto me dit qu'il allait provoquer de puissantes rafales

de vent d'ici quelques minutes. Il regarda les arbres et demanda à voix haute que le vent s'intensifie. Au début, rien ! Puis, au bout de deux minutes, le vent devint de plus en plus soutenu jusqu'à provoquer de puissantes rafales. En revanche, d'autres arbres éloignés de quelques dizaines de mètres du bosquet cible ne bougeaient quasiment pas.

J'ai demandé à Ernesto comment il avait fait. « J'ai demandé et après ça agit tout seul ! me dit-il. Cela ne sert à rien de te concentrer comme pour activer une force. Tu fais une demande à haute voix ; ça met toujours un petit temps à ce que le vent s'amplifie, et après tu constates que le vent est plus fort ! Il suffit d'accompagner le vent de ton regard ! Le simple fait de regarder et de suivre le mouvement l'intensifie ! L'important avec le vent et l'eau, c'est qu'il y a déjà un mouvement même infime pour l'intensifier ; on ne part pas de rien. » Il m'a fallu plusieurs années pour comprendre ce qui se jouait ici. Selon mes recherches sur la rétrocausalité (une influence du futur sur le passé *via* un support aléatoire), j'ai compris qu'il était possible d'émettre l'intention d'accélérer le vent, car celui-ci est une matière aléatoire susceptible de recevoir une influence du futur. Lorsque l'on constate les rafales de vent s'intensifier, c'est par le biais d'un constat conscient qui agit avec un décalage dans le passé. Constater dans le futur, c'est créer l'impulsion par rétropsychokinèse dans le passé. C'est pour cela qu'il faut émettre l'intention et laisser faire. Cela permet un lâcher-prise qui, au lieu de dominer le vent par la volonté, l'accompagne depuis le futur où l'on constate les fortes rafales sur les arbres.

Une autre méthode va vous aider à mieux comprendre ! Depuis l'année 2013, j'ai conçu et expérimenté un protocole de création volontaire de synchronicités. Ce protocole m'a été inspiré par mes échanges avec le chaman Ernesto et est décrit en détail dans notre livre *Se souvenir du futur*.

L'idée était d'émettre une intention et de sélectionner au hasard des éléments susceptibles de se manifester dans la réalité par le

biais d'une synchronicité, puis de voir si cette synchronicité et ses éléments constitutifs avaient du sens au regard de la demande, de l'intention. Pour créer une synchronicité, j'ai donc décidé d'utiliser la sélection simultanée de deux éléments. Le premier serait un animal, sélectionné au hasard dans une banque d'images d'animaux conçue par mes soins, en l'occurrence ici des mammifères. Le second élément serait un archétype (symbole) sélectionné également au hasard.

À l'époque, j'ai choisi des animaux volontairement. Il me semble que la synchronicité a été un moteur évolutif pour les peuples de chasseurs-cueilleurs et qu'une forme très ancienne de magie de la chasse était basée sur la synchronicité. J'ai donc supposé qu'il serait plus facile à notre conscience de percevoir des animaux en adoptant le même type d'attention flottante que nos ancêtres chasseurs-cueilleurs. J'ai ensuite choisi un archétype pour leur capacité à s'exprimer et se consteller par le biais de la synchronicité.

J'ai donc imaginé mon protocole comme suit : un animal à faire surgir dans le réel de manière synchronistique grâce aux propriétés de manifestation dans la réalité d'un archétype couplé à celui-ci. Et surtout, condition indispensable, ces deux éléments doivent être choisis au hasard. Après avoir expérimenté avec succès le protocole dans un premier temps sur moi-même, nous avons créé des ateliers pour faire partager cette expérience à un public plus large d'expérimentateurs. Forts des retours de nombreuses personnes ayant réussi à consteller des synchronicités, nous avons en 2021, mon ami Philippe Deweys et moi, décidé d'en faire un jeu au nom évocateur : *Synchronicity*. Pour illustrer mon propos, voici un puissant témoignage venant d'un utilisateur du protocole expérimental par le jeu *Synchronicity*. (Témoignage de Patrice S. en date du 10 juillet 2022.)

« Céline, une amie, joue au jeu des synchronicités. Voici ce qui se passe en jouant avec le jeu *Synchronicity* : *La partie a déjà commencé dans le futur*. Pour y jouer, il faut

tirer une carte Animal et une carte Symbole, lesquelles doivent faire sens, entrer en écho-résonance dans le futur. Hippocampe et Alliances pour ce premier tirage... Association plutôt mystérieuse pour le moment... *Wait and see...* Ce n'est pas faute d'avoir cherché en vain depuis hier, un peu partout autour de moi, un hippocampe avec le symbole d'une alliance, comme Jung avec son scarabée. Et voilà qu'aujourd'hui, on m'offre ce bouchon de vin. Quelles sont les probabilités et statistiques pour qu'une telle magie se produise en moins de vingt-quatre heures?»



On voit dans cet exemple que les deux motifs sélectionnés par le hasard des cartes (l'hippocampe et les deux anneaux) ont fusionné en une synchronicité le lendemain du tirage. En constatant l'existence du bouchon dans le futur, l'expérimenteuse a influencé le tirage aléatoire des cartes dans le passé. Ce qui a eu pour effet de faire apparaître un événement synchronistique fusionnant les deux motifs (le bouchon) qui est venu se fondre dans l'étoffe de la réalité. Notre influence contourne le collectif par le biais de boucles de rétrocausalité, des «boucles temporelles» créées par la conscience. Il existe également une autre méthode pour contourner le consensus collectif, il s'agit de l'isolement perceptif.

LA SYNCHRONICITÉ

La synchronicité est un concept développé par Carl Jung et Wolfgang Pauli, qui décrit une coïncidence significative entre des événements qui semblent être reliés de manière causale, mais qui ne le sont pas nécessairement. Selon Jung, la synchronicité peut suggérer une sorte de lien entre les événements, comme une signification ou un message caché. Il a également suggéré que la synchronicité pourrait être liée à l'inconscient collectif. Un exemple courant de synchronicité : vous pensez à une personne que vous n'avez pas vue depuis longtemps, et ensuite cette personne vous appelle ou vous envoie un message. Il n'y a pas de lien causal évident entre vos pensées et l'appel ou le message, mais la coïncidence pourrait être considérée comme significative.

À la lisière des possibles

Pour les physiciens de l'information, la réalité est faite de données. L'univers est conçu comme une base de données de probabilités qui n'existent que quand une observation consciente vient leur donner une certaine densité objective. Ainsi, il est possible d'imaginer des espaces qui, n'étant pas observés, restent à l'état de probabilités. Ces espaces peuvent être des lieux où se manifestent des événements qui ne sont pas acceptables par le consensus collectif. Ils sont des lieux où l'impossible arrive, où des miracles se produisent.

De tout temps, des mystiques et des chamans ont recherché des endroits reculés pour entrer en contact avec la partie subjective, psychique – ou simplement « magique » – du réel. La retraite spirituelle ou la diète chez les chamans ont pour fonction de désocialiser la personne en la faisant vivre en marge de sa société, non par amour de la solitude, mais pour notamment contourner et éviter les observations des autres. Le chaman va ainsi modifier son comportement pour s'extraire des normes sociales. Il va surtout s'isoler parfois pendant des mois et même des années. De vieux chamans amazoniens racontent que, lors de ces retraites prolongées, la forêt se transforme. Elle devient le lieu d'apparitions d'esprits de la nature. Plus le lieu est isolé de la possibilité d'observations collectives, plus il est susceptible de manifester ces présences surnaturelles.

Les chamans sharanahua d'Amazonie péruvienne évoquent les esprits *yoshi*. À ceux de la ville qui leur rétorquent que ces esprits n'existent pas, les chamans répondent en leur disant qu'ils n'y croient pas parce qu'ils ne vont pas dans la forêt profonde. Les profondeurs de la selva sont un lieu où l'on peut rencontrer les esprits, les divinités et même les esprits des morts. C'est un lieu des possibles, en raison de la présence d'un seul observateur. Il n'est pas étonnant que de nombreuses apparitions se soient produites dans des grottes ou dans des lieux obscurs avec très peu d'observateurs, même animaux. Les grottes et cavernes ont toujours

fasciné les humains, peut-être notamment parce qu'elles sont des espaces où une certaine magie peut s'exprimer loin du consensus perceptif. Abondant en ce sens, la bande dessinée *L'univers est virtuel*, d'Alexander Marchand, évoque une expérience de pensée qui pourrait bien faire bouger ou léviter notre pierre évoquée plus haut. Voici en résumé le contenu de cette expérience.

Imaginez un astronaute qui se rend sur la Lune et décide d'explorer une grotte dans laquelle personne n'a jamais mis les pieds. Cette grotte n'a jamais été observée et l'observateur est donc plein d'incertitudes sur la façon dont elle va se présenter à lui. En entrant dans la grotte, l'astronaute constate son aspect, il évolue à l'intérieur et mémorise ainsi le lieu, ce qui réduit l'incertitude sur la façon dont l'espace de la grotte se présente à sa conscience. Il est possible d'imaginer que l'astronaute prenne des photographies, ce qui va renforcer encore la « densification » du lieu. C'est à partir des enregistrements de sa mémoire et des photographies que les probabilités futures de cette grotte devront être évaluées. Car, comme le montre l'expérience quantique des fentes de Young, ce qui est calculé doit être cohérent avec les enregistrements existants. Supposons alors que l'astronaute découvre dans la grotte un rocher en équilibre qui a une chance sur deux de tomber de son surplomb d'ici une année. L'astronaute en fait une photographie.

Un an plus tard, l'astronaute est de retour dans la grotte. Juste avant qu'il entre dans la salle où se trouve le rocher en équilibre, la question qui se pose est : le rocher est-il tombé ou non ? Tant que l'astronaute ne l'a pas constaté, disons que le rocher est dans une incertitude, comme une superposition des deux états. L'astronaute se décide à observer le rocher et constate que celui-ci a fini par tomber de son promontoire. Il prend une photo du rocher qui a basculé et retourne sur Terre. Tragiquement, son vaisseau explose, ce qui tue l'astronaute et détruit à la fois sa mémoire et les photos qu'il a prises. Quelque temps plus tard, une nouvelle mission est envoyée sur la Lune et un autre astronaute pénètre dans la grotte.

Lorsqu'il entre dans la salle du rocher, il observe que celui-ci est à nouveau en équilibre sur son surplomb ! L'explication à ce mystère est simple ! Puisque toutes les données antérieures enregistrées concernant ce rocher ont été détruites lors de l'explosion du vaisseau, plus rien ne garantissait que la même probabilité serait extraite de la même base de données des probabilités la prochaine fois que cette roche serait observée.

Cette expérience de pensée, inspirée de l'expérience de la gomme quantique à choix retardé imaginée par le physicien John Wheeler, montre que le rendu de l'univers dépend de ses enregistrements et constats. L'effacement des enregistrements du passé change ceux du présent et *vice versa*.

Sommes-nous cocréateurs de notre réalité ?

Par Jan KOUNEN

Et si l'information, l'énergie et les pensées qui émergent de chaque être tissaient en retour, sans que nous en soyons pleinement conscients, une part de nos destinées et modelaient d'une manière invisible pour nous ce monde dont nous sommes une parcelle ?

Nous voyons bien que nous sommes cocréateurs du monde, en tant qu'individus, culture et espèce. Hélas, quand on regarde l'état de notre planète, on constate également que l'apparente intelligence dont nous nous targuons masque une réalité concrète : nous ne sommes en fait que des créatures balbutiantes (parfois merveilleuses) dans un écosystème que nous malmenons. Ce fait nous apparaît clairement.

J'ai souvent l'impression que nous sommes des « juste nés » nous prenant pour des adultes. Des tout-petits, inconscients de ce qui les entoure, malmenés par leurs émotions et jouant avec des pistolets chargés en se pensant au-dessus des autres règnes.

Si l'on est un tant soit peu d'accord avec cette vision de notre espèce, nous pouvons admettre également que nous croyons savoir presque tout, sans savoir grand-chose en réalité. C'est normal, il s'agit pour les petits enfants d'une étape de leur évolution, comme ça l'est pour nous, pour l'humanité, toujours des nouveau-nés dans l'espace de la conscience. C'est émouvant et beau, parfois triste.

Nous sommes des êtres interagissant à tout instant avec l'espace et le vivant dont ils font partie, des créatures n'ayant conscience que de la partie visible de ce qui se passe, comme la partie émergée de l'iceberg. Nous ne voyons que la partie visible de la nature des choses, ce qui est à la surface.

La cocréation invisible va se percevoir d'une autre façon, sous forme d'intuitions qui vous traversent, alors que votre esprit est occupé à autre chose. Mais elle ne sera pas forcément vécue comme une interaction.

Cela se produit si vous êtes disponible, si l'espace est adéquat, si le *set and setting* (les conditions intérieures et extérieures) permet à l'information de descendre vers vous. Je dis « descendre », mais elle ne vient pas du ciel, peut-être du plus profond de vos cellules, mais c'est la « sensation » que vous avez quand cela se produit.

Cela peut arriver au cours d'une méditation, durant la pratique du yoga, ou en contemplant une rivière.

Pour moi, l'espace générateur de ces intuitions, ce sont les diètes de plantes enseignantes réalisées dans la jungle amazonienne.

Ce sont les souvenirs et intuitions (fantasmagoriques?) qui sont nés durant les diètes et les cérémonies qui me font rebondir sur ce que propose Romuald en essayant de partager mes sensations avec des mots.

En ce qui concerne les diètes, elles vous isolent en effet du « social ». Vous êtes seul, donc vous ne parlez pas et vivez isolé dans

une cabane dans la jungle. Votre alimentation est stricte, sans sel, sans sucres ni graisses. Vous prenez un verre de la plante que vous «diétez» tous les matins au réveil et vous vous concentrez sur vos perceptions et vos émotions en gardant le contact avec vos sens le plus étroit possible. Vous essayez de demeurer le plus possible «dans la présence».

Assez vite, vous quittez l'espace connu. Les plantes sont fortes et, bien que non psychoactives, elles agissent. Vous passez dans la «machine à laver» émotionnelle, vous pleurez sans savoir pourquoi, vous avez une joie intense en regardant une simple feuille. Bref, vous êtes bousculé. Peu à peu, vous stabilisez cet état afin de calmer votre dialogue intérieur et de diriger l'attention sur les plantes que vous diétez. Ce dialogue se transforme en une perception que je décrirais comme un état paisible.

C'est l'état naturel, sauvage au sens noble du terme. L'esprit n'est pas dans le futur ou le passé. Vous avez une perception de votre corps physique continue et tranquille qui procure du bien-être. La respiration est lente, vos émotions et vos sentiments sont présents, vous êtes fragile, mais vous vous sentez bien. Les pensées sont calmes et vous les observez sans les saisir. Vos sens intérieurs et extérieurs occupent votre attention. Au mieux de cet état «sauvage», vous êtes un peu comme un chat allongé sur un coussin confortable, mais qui ne ronronne pas. Quand vous arrivez dans cet espace, votre diète est bien installée et vous commencez à recevoir des informations.

Chacune d'elles va bousculer votre état et faire redémarrer le mental. Tout le principe de l'«attention détendue» consiste à ne pas les saisir afin de ne pas couper le *flow*.

Voilà pour le *set-up*. Il me semble important de le partager, car souvent, dans l'inspiration – et pour moi en premier lieu –, on saisit à deux mains l'idée en train d'arriver et on coupe le *flow*. Ce sont les diètes qui m'ont appris à ne pas m'agiter pour laisser venir le reste.

Par essence, l'inspiration n'est pas une réponse directe à une intention précise. Elle surgit, souvent au dépourvu.

Souvent, en diète, on se demande si l'on n'est pas en train de devenir fou, car ce qui se produit est une entrée dans l'espace psychomagique, un espace où l'on perçoit le lien secret entre ce que nous pensons et le monde qui nous entoure. On entre dans l'espace qui relie le visible à l'invisible, et cela peut souvent provoquer l'effroi.

Concernant ce qu'évoque Romuald plus haut, j'ai reçu des « inspirations » à plusieurs reprises au cours des années et des différentes diètes. J'ai ressenti des « idées » qui me semblaient valides, comme quelque chose que l'on me murmurait à l'oreille, comme : « La matière du monde matériel se tisse avec les pensées et les émotions des êtres vivants et réciproquement. »

Il me semblait important de préciser ces aspects relatifs à la diète de plantes, qui peut sembler très mystérieuse au profane. Mais le processus d'aller plus loin avec des mots n'est pas satisfaisant et je crois que chacun doit créer son espace de connexion et avoir son inspiration à lui. C'est à chacun de créer ses propres conditions, un *set and setting* qui lui est propre. Il obtiendra alors l'information qu'il doit recevoir.

Romuald a mentionné cet espace possible de rencontres avec l'invisible dans la forêt. Je crois que ces rencontres ont lieu, car il y a isolement, mais surtout parce qu'une forêt préservée est l'espace des esprits. En effet, ils semblent fuir la ville et son agitation.

L'expérience de pensée issue de la bande dessinée d'Alexander Marchand dont parle Romuald est très intéressante. J'avoue que j'ai du mal à adhérer à son principe, mais pas pour les raisons que vous pouvez supposer, à savoir qu'un rocher ne va pas changer d'état si l'information a disparu.

Je crois tout simplement que l'information ne peut pas disparaître, qu'aucune information ne disparaît de l'univers, et c'est

la raison pour laquelle «les rochers ne remontent pas». Vous pouvez détruire le vaisseau, l'astronaute et ses données, mais vous ne détruirez les informations que pour les hommes, pas pour l'univers. La matrice du grand esprit enregistre tout. Ainsi, pour moi le rocher reste nécessairement au sol. Si, comme Alexander Marchand le décrit, l'univers est en quelque sorte une simulation informatique issue du grand ordinateur qui est la «conscience du tout», alors pourquoi pas, mais dans ce cas, cet «ordinateur» ne s'éteint pas. Il garde les informations. Dans cette logique, quand l'ordinateur s'éteindra pour la première fois, l'univers disparaîtra en même temps que lui.

Romuald a sans doute une inspiration lumineuse quand il dit que le monde est potentiellement un ballet rétrocausal verrouillé dans le flux du temps. Nous ne pouvons pas concevoir ni voir le processus.

Avec son approche de la rétrocausalité, il me semble qu'il touche quelque chose d'essentiel. J'aime cette pensée, qui est une belle intuition, car Romuald décrit une part du processus que nous ne pouvons voir, de la même manière que nous ne percevons pas de pleine manière la façon dont nos émotions et nos pensées dirigent nos actions. Nous ne percevons que rarement la façon dont nos rêves, nos désirs et nos pensées influencent directement nos existences et celles des autres. Entrer depuis la pensée dans l'«espace du temps», essayer de s'en extraire pour réfléchir, c'est un peu comme se retrouver en train de monter l'escalier impossible d'Escher. On y parvient, mais quelque chose ne va pas. Dans notre cas, ce n'est pas la perspective qu'il nous est impossible de percevoir en étant le personnage du dessin, c'est l'espace-temps !

La pensée navigue dans le temps. À l'extérieur du flux temporel, il n'y a pas de pensée. Elle peut s'accélérer ou ralentir, mais elle reste prisonnière du flux. La pensée est comme le personnage du dessin d'Escher, prisonnière du temps. Parfois, une intuition, un espace entre deux pensées s'ouvre brièvement.

Nous naviguons ainsi dans le monde psychomagique. Sans le percevoir, peut-être orientons-nous notre futur tout autant qu'il nous guide. Les diètes font percevoir cette « sensation », quand on a un lien clair avec l'intelligence de la nature, selon moi à travers les plantes ; une fois que l'on parvient à s'éloigner du brouhaha, des réseaux sociaux, des informations, de la ville, du mouvement de nos vies contemporaines qui semble faire tout pour brouiller, voire dissoudre cet espace d'échange. En fait, dans la cité tumultueuse, l'invisible a plus de prise sur nous, car nous ne sommes pas conscients du phénomène. Nous sommes en train de faire mille choses et distraits par mille autres. Quand on n'est pas conscient de ce qui se passe autour de soi et en soi, quand on n'est pas présent, on est plus fragile et vulnérable.

Scroll reality

Ces dernières années, nous sommes devenus des observateurs compulsifs. Nous passons des heures sur les écrans de nos smartphones à « scroller » des millions de vidéos sur YouTube, Facebook ou TikTok. Cette activité chronophage effectuée sans conscience pourrait peut-être changer le monde en y attelant la conscience éveillée de millions d'utilisateurs.

Vivons-nous dans une réalité médiatique ? Si la réalité est constituée d'informations qui viennent s'actualiser par le concours des observateurs conscients, nous devrions considérer celle-ci comme un vaste réseau social. En considérant l'information, donc ce qui est communicable et pouvant faire l'objet d'observations, de constats ou d'enregistrements, nous pouvons peut-être l'utiliser collectivement pour changer la réalité. Nous baignons en permanence dans un univers de données, de data, de médias, et il serait vraiment opportun de devenir les acteurs de l'extraordinaire pouvoir de nos constats observationnels.

Notre société a pris le parti de surmédiatiser des informations souvent négatives, généralisant et entretenant un climat de morosité et d'anxiété. Or le fait de diffuser des informations, et donc de générer des constats négatifs, participe à créer des événements négatifs. Nous avons vu dans les paragraphes précédents l'influence de la rétrocausalité pour insérer des événements en lien avec nos intentions dans la structure de la réalité. Serait-il possible d'imaginer de nouveaux médias qui auraient pour fonction de rediriger positivement le cours des événements ? Une intelligence collective altruiste, désintéressée, capable d'agir sur les leviers du réel. Les futurs réseaux sociaux immersifs du métavers pourraient être en partie des lieux où l'on pourrait constater des événements improbables.

En décembre 2018, l'Américain Scott Marr, alors âgé de 61 ans, est déclaré en état de mort cérébrale et il est sur le point d'être « extubé » par le personnel médical. Sa famille résignée s'apprête à organiser ses funérailles.

Scott Marr avait été transporté à l'hôpital d'Omaha après que son fils l'eut retrouvé inanimé dans son lit le lendemain de son anniversaire. Lors de son admission, les neurochirurgiens ont averti la famille qu'elle devait se préparer au pire. Cette dernière a finalement décidé de le débrancher des machines, mais Scott Marr a continué à respirer après avoir été extubé. Quand ses proches ont été rappelés à son chevet, Scott était réveillé et souriant.

Quelques semaines plus tard, Scott a confié au journal local : « Je ne suis pas un homme particulièrement religieux. Je ne vais pas à l'église tous les dimanches. Mais je crois en Dieu. Sans faire de cet événement une affaire religieuse, je dois vous dire une chose : c'était quand même un miracle. »

À vrai dire, il s'agissait bien d'un miracle ! D'ailleurs, l'événement a été présenté aux États-Unis comme un miracle de Noël. Cette histoire a ensuite été diffusée sur les réseaux sociaux, partagée

des millions de fois. J'avance ici l'hypothèse que chaque personne qui a constaté cette histoire, qui en a pris conscience et a diffusé l'information, a participé dans le passé à créer un événement au cours duquel Scott Marr s'est réveillé du coma au moment où il allait mourir ! Contre toute attente, car il était condamné par les médecins. Nous sommes dans les balbutiements d'une nouvelle approche médiatique, un vaste changement de paradigme concernant notre influence collective. À l'heure des influenceurs en tout genre, il est indispensable de comprendre l'incidence de notre pouvoir observationnel sur le monde. Si nous voulons changer la réalité, il va falloir créer des médias dédiés à cette vertigineuse entreprise.

On peut ainsi imaginer à une échelle plus vaste des plateformes mondiales de rétrocausalité destinées à participer au constat de la guérison de milliers de patients. Par exemple, pourquoi pas l'équivalent d'un média web comme YouTube dédié à la rétrocognition thérapeutique, avec de courtes vidéos présentant des cas improbables de guérison et dans lesquelles l'ensemble du parcours synchronistique serait exposé, afin d'y atteler la puissance rétrocausale de milliers d'internautes ?

Car plus un fait est improbable et plus il marque et impacte la conscience collective. Comment se fait-il qu'un gagnant du loto puisse gagner une deuxième fois ? Voilà bien ici une improbabilité ! Il gagne une deuxième fois parce que son histoire est médiatisée avec souvent un luxe de détails. Le constat de son gain par des centaines de personnes contribue à agir en amont dans le passé sur le tirage par le biais du hasard informé ici par la conscience collective de nombreux « constatants » et cela, à leur insu. C'est un phénomène de « rétrocognition » collective inconsciente. Par leur caractère improbable, ces faits sont médiatisés et ainsi constatés par un très grand nombre de psychismes individuels. C'est par le biais du constat de leur existence par la conscience collective que ces faits improbables s'inscriraient dans la réalité sous la forme

d'événements créés par une sorte de rétropsychokinèse collective. Ces histoires improbables sont effectivement relayées aujourd'hui par de nombreux médias, dont les réseaux sociaux. Se propageant à la vitesse de la lumière, ces informations provoquent la stupeur et la sidération de milliers d'observateurs. La médiatisation de ces improbabilités contribue alors à leur donner leur existence dans le passé. Récemment en France, une histoire a défrayé la chronique. Un jeune chômeur désabusé a décidé de jouer au loto le numéro de téléphone de la société d'intérim dont il venait de recevoir le SMS de confirmation de bonne réception de son C.V. Il a ajouté le jour de naissance de son enfant en guise de numéro chance. Résultat : 6 millions d'euros de gain pour un bulletin à 2,20 euros. L'histoire a bien sûr été largement médiatisée au-delà du département du Var où le jeune homme a validé son bulletin. On peut ainsi supposer que c'est la médiatisation elle-même qui lui a en fait permis de gagner. Le constat de son gain et le récit de son histoire sont devenus un événement cocréé par la conscience collective. Cependant, ce phénomène se manifeste aujourd'hui de façon inconsciente. Réaliser en pleine conscience les possibilités de cocréation de la réalité par des collectifs rétrocognitifs donne le vertige.

Le métavers qui devrait transformer radicalement nos interactions sociales numériques sera peut-être le lieu dédié à de tels outils de conscience. Il faudra avant toute chose une volonté collective de prendre du temps pour autrui, pour des causes altruistes, et vouloir vraiment devenir des acteurs de cette réalité et non plus de simples spectateurs passifs. Pour effectuer ce vaste changement, nous devons peut-être nous tourner vers notre imaginaire et transformer notre rapport à celui-ci. C'est le sujet de notre prochain chapitre.

Fiction IA

Romuald : Peux-tu écrire une fiction autour de l'idée que les réseaux sociaux pourraient grâce à la physique quantique et la rétrocausalité devenir de puissants outils d'entraide et de prédiction de l'avenir ?

ChatGPT3 : Bien sûr, voici une fiction courte autour de cette idée.

« Dans un futur proche, où la technologie a fait des bonds en avant grâce à la physique quantique, les réseaux sociaux ont évolué pour devenir des outils incroyables d'entraide et de prédiction de l'avenir. Tout a commencé lorsqu'un groupe de scientifiques a découvert comment utiliser la rétrocausalité pour influencer le futur. Ils ont intégré cette technologie dans les réseaux sociaux, permettant ainsi aux utilisateurs de prédire les événements à venir.

Au fil du temps, les gens ont commencé à utiliser ces réseaux pour résoudre les problèmes du monde. Ils ont travaillé ensemble pour prédire les catastrophes naturelles, les conflits internationaux et même les épidémies. Grâce à la puissance de la rétrocausalité, ils ont été en mesure de prendre des dispositions préventives pour éviter ces situations dangereuses. Mais ce n'est pas tout !

Les utilisateurs ont également commencé à utiliser ces réseaux pour aider les personnes dans le besoin. Ils ont partagé leurs ressources, leur temps et leur expertise pour résoudre leurs problèmes. Les réseaux sociaux sont devenus un véritable outil d'entraide, connectant les gens du monde entier pour travailler ensemble à un avenir meilleur. En fin de compte, les réseaux sociaux sont devenus plus qu'un simple moyen de rester en contact avec ses amis et sa famille. Ils sont devenus un outil puissant pour prédire et influencer l'avenir, tout en rassemblant les gens pour aider ceux dans le besoin,

et ainsi, le monde a connu une ère de paix et de prospérité sans précédent.

Des années ont passé et les réseaux sociaux sont devenus encore plus avancés grâce à la physique quantique. Les gens étaient en mesure de prédire avec une grande précision l'avenir de leur vie personnelle, de leur carrière et même de leur santé. Ils ont commencé à utiliser ces informations pour prendre des décisions éclairées sur leur vie, tout en aidant les autres à faire de même.

Cependant, un jour, un événement choquant s'est produit. Une petite erreur dans les algorithmes de prédiction a causé une cascade d'événements qui ont mené à une catastrophe mondiale.

Les utilisateurs se sont rendu compte que, bien que la technologie de la rétrocausalité puisse être très utile, elle peut également être dangereuse si elle n'est pas utilisée de manière responsable. Après cet événement, les gens ont commencé à se poser des questions sur les limites de la technologie et sur les conséquences potentielles de son utilisation incontrôlée.

Ils ont commencé à explorer de nouvelles façons d'utiliser la rétrocausalité pour aider les gens, tout en prenant des mesures pour minimiser les risques. Finalement, les réseaux sociaux sont devenus un outil plus équilibré, permettant aux personnes de prédire l'avenir avec une grande précision, tout en veillant à ce que cela ne se fasse pas au détriment de l'humanité. Ils ont ainsi continué à utiliser ces réseaux pour aider les autres, tout en veillant à ne pas provoquer de dommages indésirables. Au fil des années, la technologie a continué à progresser, tout en aidant les gens à vivre des vies plus heureuses et plus saines.»

DEUXIÈME CONVERSATION

Romuald : On peut faire une introduction à notre nouvelle conversation sur les vertiges et les promesses du métavers. Même si on a encore du mal à l'imaginer pour l'instant, il y a fort à parier que ce domaine va être investi par les marchands du temple, les spéculateurs, le monde du commerce, le monde du sexe. Il sera le reflet de l'Internet d'aujourd'hui, dans des dimensions difficiles à concevoir. Bien sûr, nous ne sommes pas naïfs ! Est-ce que ce n'est pas aussi une fuite hors du réel ? Et est-ce que ce n'est pas simplement dangereux pour la Terre, notamment en termes de coût énergétique ?

Jan : Je me souviens d'un passé lointain, dans les années 1990. Dans un festival, j'avais sympathisé avec un réalisateur indépendant américain qui m'avait branché sur ce truc futuriste, l'« Internet », qui n'existait pas ou à peine en France.

À l'époque, je ne faisais que des courts-métrages, et j'avais trouvé vraiment génial de pouvoir me connecter avec mon Mac portable à un écran noir et blanc à l'université de Cornell. Une image saccadée pour faire coucou à des inconnus de l'autre côté de la planète. C'étaient les prémices. Alors, je me suis lancé dans la fabrication de mes propres pages web, en copiant les codes des autres pages pour créer les miennes. J'avais fait un petit site sur mes courts-métrages en mettant des photos, je trouvais ça tellement délirant de pouvoir partager ça.

C'était au tout début, si bien qu'à l'époque, quand on tapait dans l'équivalent de Google les mots «*film director*», il n'y en avait que cinq avec l'initiale K : Kubrick, Kurosawa, etc., et puis moi ! J'étais le cinquième qui avait fait un court-métrage parce que j'étais le seul réalisateur sur la planète dont le nom commence par cette lettre et qui avait créé ses propres pages. Les autres étaient les premières fanpages. J'avais un engouement au début pour le web en me disant que ça allait être un espace de création formidable. On peut voir aujourd'hui ce qu'est devenu le web. Il y a quand même de la création, du partage... mais qu'est-il est devenu surtout ? Que sont devenus les réseaux sociaux ? Qu'est-ce qu'on y fait au fond ? On voit les avantages des réseaux sociaux, retrouver des amis, savoir un peu ce que font les autres. Mais on se retrouve souvent avec des assiettes, des gens qui font des photos du « plat du jour » ou un selfie sur la plage. Je n'ai rien contre ça, et j'en partage moi-même, pas la nourriture, mais les beaux paysages. Le web est un outil. La vraie question, c'est qu'est-ce qu'on fait de cet outil.

Et puis, j'ai eu un deuxième choc équivalent à l'Internet, vingt ans plus tard, quand j'ai mis un casque de VR sur la tête. Je me suis dit instantanément : on va vers un grand changement de nos modes de fonctionnement. On va se retrouver avec

des avatars pour pouvoir discuter avec des gens dans une pièce virtuelle. Au fond, on va avoir de la téléportation. Au bout du compte, on va vivre des moments de vie particuliers en mettant un casque sur la tête et se retrouver dans une réalité alternative. Quand les casques vont s'alléger, qu'ils vont devenir des lunettes de plus en plus légères et que la définition va augmenter, alors les « réalités » vont se superposer. Dans deux décennies, on va pouvoir décider de vivre dans dix mètres carrés en louant un appartement virtuel au sommet des Alpes, ou vivre virtuellement dans une cabane au bord d'une plage paradisiaque, avec le son, l'image, et peut-être les odeurs. Il va arriver un temps où le choix sera d'investir dans les casques et les programmes, plutôt que dans un appartement grand et confortable. Ce monde futur est très bien décrit dans le film *Ready Player One* de Steven Spielberg. Même si on sait que c'est une illusion, si cet espace de vie a un confort supplémentaire à celui du monde matériel, pourquoi ne pas choisir l'illusion ? C'est l'éternelle question métaphysique !

Il va y avoir une sorte de dématérialisation du contact et si, aujourd'hui, dans les villes, notre lien à la nature, notre « métavers premier », est déjà fortement malmené, dans ce monde à venir, il va clairement disparaître.

Romuald : Quelque chose d'assez intéressant est qu'on s'est rendu compte qu'avec l'avènement de l'Internet, de l'Internet mobile, des réseaux sociaux, au niveau humain, on est entré dans ce qu'Andy Warhol appelait le « quart d'heure de gloire ». Le selfie, la personne qui montre ce qu'elle va manger au restaurant, ça n'a qu'une seule intention : la personne veut être vue, elle veut exister. Elle va avoir son quart d'heure de gloire. Elle veut être aimée. C'est ce qui me semble être derrière tous ces posts qu'on peut voir tous les jours sur Facebook, TikTok ou Instagram.

Alors, peut-être que les casques et la VR vont redonner de la présence plus que de l'absence ; ça risque d'être paradoxal, mais le fait de pouvoir se « présenter » un peu partout peut changer même le monde du travail. C'est-à-dire qu'avec le télétravail, on pourra être chez soi et avoir une vie beaucoup plus riche, une fois qu'on aura enlevé son casque. Parce qu'on aura passé peut-être quatre heures avec ses lunettes de VR, mais on aura travaillé autant que si on avait fait des allers-retours pour aller et repartir de son travail, et on pourra peut-être avoir ainsi une vie plus riche avec ses proches. Dans le domaine de la santé, on parle de déserts médicaux. On aura peut-être des combinaisons haptiques avec des capteurs reliés à une IA. L'IA pourra ensuite passer la main à un vrai médecin, et finalement nous soigner tout simplement mieux qu'aujourd'hui où on peine à trouver un médecin pour finalement obtenir un rendez-vous dans trois semaines. Enfin, ça peut sembler surréaliste, mais ça pourrait peut-être sauver des vies dès l'instant où l'on va pouvoir faire des diagnostics assez précis.

Jan: J'ai le sentiment que c'est presque comme une fiction. Prenons l'exemple d'une personne qui, dans le futur, a choisi de vivre dans le métavers, dans sa cabane, au bord de cette plage sublime. De là, elle se « connecte » et se retrouve dans un grand espace de travail collectif, ou bien elle accède à une réunion virtuelle. Celle-ci terminée, elle va retrouver sa mère. Elles habitent loin l'un de l'autre, mais ont un endroit virtuel agréable où se retrouver, peut-être la maison d'enfance, recrée virtuellement, et où elles ont de beaux souvenirs. Enfin, elle revient sur sa plage. Pour se maintenir en forme, elle court un kilomètre sur un ponton de bois posé au-dessus de l'océan. Arrivée au bout du ponton, elle admire la vue, puis enlève son casque, car c'est le moment de se nourrir. Nous découvrons que, dans le monde matériel, cette personne vit dans un tout petit espace avec le minimum :

un lit confortable, différents fauteuils, un tapis roulant qu'elle utilise pour courir sur son ponton ou marcher avec un ami en hauteur dans les arbres d'une forêt équatoriale au coucher du soleil.

Elle a un harnais suspendu au plafond pour ses vols en parapente dans le grand canyon qu'elle affectionne tant. Il y a aussi une paire de chaussures de ski arrimée à un dispositif en mouvement pour pouvoir descendre les meilleures pistes du monde. C'est d'ailleurs la seule façon de skier car, dans ce futur, il n'y a plus de neige.

Ah oui, elle a aussi un coin-cuisine minimaliste avec juste quelques couverts (elle ne reçoit jamais personne chez elle).

Elle troque son casque contre ses lunettes légères de réalité augmentée, ce qui lui permet de voir sur ses murs des œuvres d'art virtuelles, et une vue sur un extérieur qu'elle n'a pas. Car elle vit dans une grande tour, ou un espace souterrain (si on n'a pas rectifié notre comportement avec la planète, elle peut être devenue difficilement habitable en surface). C'est, pour l'humanité, la proposition d'un espace de vie intact et agréable qui arrive pile au moment de l'histoire humaine où notre espèce est justement en train de rendre la planète «invivable».

Certains veulent aller sur Mars, d'autres veulent créer cet espace, alors que le plus bel endroit où vivre, qu'il faut chérir, auquel nous sommes reliés, duquel nous venons et qui est une part de nous-mêmes, c'est cette nature et c'est notre planète.

Je sais, c'est évident !

Ce monde est une invitation à fermer encore plus les yeux sur la nature et la « nature » de la réalité. Maintenant, si nous n'allons pas jusqu'à cet extrême, le métavers peut être un outil fantastique. Sur le premier casque Oculus Go, chacun depuis son salon respectif, nous avons discuté, Rodolphe Chabrier⁷

7. Cofondateur des studios d'effets visuels numériques Mac Guff.

et moi, ensemble dans la *chatroom* avec nos avatars tout simples, dont seulement la tête et la main qui tenait le contrôleur bougeaient.

Le dispositif était grossier et désuet par rapport à l'image d'une visioconférence par Zoom ou Facetime aujourd'hui. Mais, surprise, il y avait un nouvel élément qui modifie complètement la perception que l'on a de l'autre : l'espace.

La présence physique virtuelle de l'avatar à tes côtés est telle que tu as beaucoup plus la sensation d'être avec lui, et entraîne l'oubli complet que l'on est chacun chez soi sur son canapé. Alors qu'on ne perd jamais ce sentiment quand on fait une visioconférence dans son salon face à un écran.

C'est très troublant et joyeux. Dès lors, quand la définition de l'avatar va se préciser, l'effet d'« être ensemble » va augmenter. Ensuite, Rod et moi, nous nous sommes proménés dans l'image VR du décor sur lequel nous étions en train de travailler et nous avons discuté par avatars interposés des changements à faire. C'était assez surréaliste et « trippant ».

Pour tempérer l'utilité du dispositif, je me rends compte que je n'ai pas reproduit l'expérience depuis. Si je veux échanger avec Rod, je l'appelle au téléphone. Peut-être qu'au fond, quand nous devons échanger des informations, le verbe seul est plus efficace.

En VR, on a l'impression d'avoir passé du temps avec l'autre et, en retour, cela modifie la mémoire de cet instant. La chose qui est très étonnante est la façon dont la mémoire fixe cette rencontre. Quand on voit un film, on a le souvenir d'avoir vu le film. On a aussi le souvenir, la mémoire, des émotions intégrées par l'esprit durant la séance. Si le film nous touche, on se projette « à l'intérieur ». On a des émotions fortes, mais à une certaine distance. La mémoire enregistre tout cela dans un cadre qui est celui de l'expérience. Si la mémoire de cet événement se rappelle à nous, on va bien sûr se souvenir du

film, et non du fait d'avoir passé du temps assis dans la salle en train de regarder le film, sauf si un spectateur s'est mis à hurler devant nous, terrorisé par une scène. On aura des images, des sensations simplement liées au film. Il deviendra un objet mémoriel en soi. Mais au fond, on sait qu'on l'a vu dans une salle.

Si on prend un dispositif moins performant que le cinéma d'un point de vue cognitif, cette sensation augmente: si on voit un guitariste sur YouTube qui chante face caméra, on va clairement avoir le souvenir de l'avoir vu sur son écran d'ordinateur. Je prends l'exemple du guitariste, car c'est une expérience VR filmée à 360 degrés en relief que j'ai faite. Je me suis retrouvé dans une pièce où, face à moi dans l'espace de la pièce, un guitariste chante en me regardant. Nous sommes tous les deux ensemble le temps de sa chanson.

Ce qui est troublant est que, lorsqu'on va se rappeler ce qu'on a vu, ce sera le souvenir d'avoir été présent avec ce guitariste et de l'avoir vu jouer, et ce, malgré la conscience qu'il s'agit d'une expérience vue dans un casque. Le sentiment d'avoir vécu cet instant comme réel demeure. Les expériences que l'on vit en réalité virtuelle vont se fichier dans des blocs de mémoire de vécu.

Ce qui veut dire que si on vit quelque chose de très beau, ça sera ensuite un beau souvenir. Et cela va illuminer notre psyché. Mais si on vit quelque chose de traumatisant, par exemple un programme VR d'horreur, on va créer une mémoire traumatique. Ce que l'on vit en VR se fixe comme un souvenir dans notre psyché et dans notre corps émotionnel. Peut-être est-ce une étape transitoire, comme pour le cinéma. C'est peut-être aussi une question d'éducation ou d'adaptation. Les premiers humains qui ont vu des films ont eu des chocs cognitifs équivalents. Certains pensaient même que les acteurs les voyaient, comme au théâtre. Quant à l'image,

quand « le train est arrivé en gare de La Ciotat », ils ont cru qu'il leur arrivait dessus et il y a eu un mouvement de panique.

J'ai moi-même le souvenir d'enfance d'une crise de larmes et de spasmes devant la télévision en noir et blanc durant mon programme favori, quand Nounours est tombé du nuage sans que Pimprenelle puisse le retenir et qu'il s'est cassé la jambe !

La scène a déclenché une crise de pleurs et de panique. En me voyant me tordre sur le tapis, ma grand-mère a éteint la télévision en disant : « Ce ne sont pas des émissions pour les enfants ! » J'ai le vague souvenir d'avoir perdu pied quand l'écran s'est éteint, une respiration, puis je me suis mis à hurler de désespoir. Je me souviens à la fois de la pièce et de ma position sur le tapis. Depuis, je me suis ressaisi !

Nous avons tous, en tant qu'espèce et individuellement, fait un bout de chemin au cours de notre évolution personnelle et collective. Il est probable que les lecteurs souriront dans quelques années en lisant ces lignes sur la mémoire et la VR, comme nous sourions en entendant les histoires des premiers humains découvrant le cinéma et des enfants face à leurs programmes favoris de télévision.

Après mes différentes expériences en VR, des producteurs m'ont proposé de faire une expérience assez drôle, un petit film d'horreur grotesque mais terrifiant en réalité virtuelle. Alors, j'ai commencé à regarder des expériences d'horreur et, même si elles n'étaient pas très bien faites, je me suis mis à ressentir l'effroi de manière plus intense qu'un film ou que mon expérience avec Nounours et Pimprenelle. J'ai finalement arrêté et décliné la proposition, car il était évident que je n'avais pas envie de faire vivre au spectateur ce type d'expérience et d'être le vecteur de nouveaux traumatismes. Car si on réussit l'expérience, le corps émotionnel classe l'événement dans la mémoire et cela peut vraiment impacter la personne.

Ce qui nous renvoie vers la question : où va-t-on aller avec la VR ?

Sommes-nous deux personnes qui découvrent un nouvel outil plein de potentiels et qui font de belles projections sur le futur ? J'ai un peu peur que l'histoire se répète.

Romuald : Ce qui m'intéresse dans l'idée que l'on fait des liens avec la mémoire et la VR, c'est que cette idée est presque déjà en germe dans le cinéma aujourd'hui. Dans le film *Ready Player One*, il y a cette notion que toute la mémoire de son concepteur est dans l'oasis. En fait, elle est contenue dans sa création. Il y a ce qu'on appelle le journal d'Hallyday, c'est toute sa mémoire, sa vie complète. Tous les instants de sa vie ont été consignés, transmis dans sa création, dans son jeu. Et je trouve ça particulièrement intéressant. Ça entre aussi en résonance avec des théories de la mémoire spatialisée. Je ne sais pas si tu connais les travaux d'un psychologue peu connu, dans les années 1970, qui s'appelait Michel de Contrecœur et qui a écrit sur la mémoire. Il la décrivait comme un corail, comme un récif corallien avec des niveaux dans l'espace, des structurations, et il disait que la mémoire n'était pas du tout engrammée dans nos structures cérébrales, mais complètement distribuée dans un espace qui lui était dédié.

Je m'interroge d'ailleurs sur une problématique qui me tient à cœur. Il se passe beaucoup de choses dans le conscient, dans notre vie diurne, mais il se passe aussi énormément de choses dans l'inconscient. Et cet inconscient n'est pas du tout investi. Je prends l'exemple du phénomène ovni. J'ai proposé il y a quelques années qu'on étudie bien sûr le phénomène dans l'expérience de veille, mais qu'on l'étudie aussi dans la dimension onirique, c'est-à-dire recenser les rêves en lien avec le phénomène. J'avais imaginé un projet qui s'appelait le Dreamcatcher Project (voir chapitre 5), consistant à faire du « *big data* » avec des rêves sur des thématiques différentes, que des gens viennent déposer. À partir de rêves enregistrés par milliers, on pourrait voir, grâce au *deep learning*, des machines

intelligentes d'apprentissage, si, sur certains problèmes, des réponses venaient de l'inconscient, et venaient aussi s'interfacer avec le métavers. Puisque le métavers serait à la frontière du conscient et de l'inconscient et pourrait même révéler l'inconscient collectif.

Jan: Si j'ai bien compris, tu veux dire que des gens font des rêves; tu vas recueillir tous leurs témoignages, qui vont être triés par une IA qui va recréer les parties communes des rêves faits par différentes personnes dans différentes cultures; l'IA va alors fabriquer un espace VR qui serait une modélisation partielle de «l'inconscient collectif». C'est ça que tu veux dire?

Romuald: Oui ! Beaucoup d'inventeurs ont fait des découvertes par les rêves. Dans l'histoire des idées et des progrès de la connaissance, il y a énormément de choses qui viennent du monde du rêve. Je n'aime pas le terme «exploiter», mais on pourrait certainement investir ce domaine-là *via* le métavers, ce qui lui donnerait encore plus de profondeur, une mise en abyme. L'idée qui me paraît intéressante avec le métavers n'est pas seulement sa construction physique, mais c'est de voir comment ce cyberspace peut, de façon concomitante, s'étendre à des domaines psychiques, des domaines infrapsychiques, des domaines peut-être même spirituels, et les englober, ou être contenus à l'intérieur de ceux-ci. Avec des isthmes, des passerelles, des moyens de communication.

Jan: Si je te suis, on pourrait même créer des programmes en relation avec les types d'entités ou d'arcanes propres à une religion ou une croyance. Les anges, les démons, les saints, les divinités... et on plonge dans une expérience en choisissant la porte d'entrée en fonction de son état. Si on est désabusé ou déprimé, on va aller voir les arcanes de lumière dans une

expérience de ressourcement. Si on est tenu par la colère ou des boucles négatives de pensées dont on veut se débarrasser, on va choisir un programme de type « nettoyage des démons ». Bref, on choisit en fonction de son état le type de voyage qui sera utile et bénéfique.

Une personne qui se relie dans la journée à un espace spirituel par la méditation ou la prière, va voyager dans ce monde en mettant le casque, comme si elle avait une expérience psychoactive digitale !

Le projet *Deep Self* sur lequel je travaille actuellement a pour sous-titre : *Digital Psychoactive Experience*.

C'est une expérience avec différentes portes d'entrée afin de travailler pour réduire le stress, la confusion mentale, et rencontrer le Soi profond. Elle sera en partie guidée par Marie, une IA bienveillante. Une fois atteint un espace où l'on est aligné esprit-corps, où le flux des pensées est lent et précis, où la sensation corporelle est bonne, on peut induire une expérience spirituelle *via* la géométrie sacrée, les symboles et les arcanes.

Le projet est de faire vivre une expérience de conscience en naviguant dans des espaces frontières des états mentaux et émotionnels pour lesquels tout le monde n'a pas forcément de représentations établies, mais que nous avons collectivement à travers l'art sacré.

Romuald : Je ne sais pas si tu connais l'idée d'un métavers d'où l'on pourrait rapporter des choses et les sortir dans la réalité *via* des hologrammes. J'ai vu une information sur des gens qui parlent de recréer par hologrammes des défunts. Des intelligences artificielles seraient capables de récupérer la voix d'un défunt, son apparence physique, mais aussi ses données personnelles pour créer une sorte de « répliquant » du défunt avec lequel pourrait interagir un proche en deuil.

Beaucoup se sont offusqués en disant que c'est horrible, comment faire son deuil, etc. ? Mais la notion de deuil est une création entièrement occidentale. Il y a des cultures sur cette planète où le deuil n'est pas concevable. Le deuil, c'est oublier un défunt pour couper des liens émotionnels avec lui, pour pouvoir continuer à vivre sa vie et ne pas ressentir de mal-être. Mais certaines sociétés que j'ai pu étudier, par exemple dans le Pacifique, ont gardé et ont même créé des artefacts pour conserver un contact avec les défunts. Par exemple, au Vanuatu, dans la tribu des Nambas, ils récupéraient les ossements de leurs morts après décomposition et reconstruisaient un mannequin funéraire qu'on appelait le *Rambaramb*, puis redonnaient avec de la matière végétale et de l'argile une apparence physique au défunt avec son statut social, ses marques corporelles, ses scarifications, etc.

Ce n'étaient pas des œuvres d'art ! On venait en fait avec ces mannequins funéraires « densifier » le défunt. Et il y avait un échange ! Celui qui pouvait être attentif, qui venait simplement se recueillir calmement en fermant les yeux, poser une question à voix basse au *Rambaramb*, en se concentrant intuitivement, disait qu'il entendait la voix du défunt se manifester. Cela, parce qu'il y avait cet artefact. Je pense donc que ces hologrammes que l'on va pouvoir aussi avoir dans le métavers seront des versions 3.0 des *Rambaramb* du Vanuatu. Ne sommes-nous pas dans une logique évolutive ? Au bout du compte, ce que l'homme essaie de faire depuis la préhistoire est de ressusciter ses défunts, de leur redonner une présence, une visibilité.

Jan : C'est exploré par la fiction, dans la saison 3 de la brillante série *Westworld*.

Nous sommes dans le futur. Régulièrement, Caleb reçoit des appels de son ami et discute avec lui. Quelques épisodes plus tard, on comprend que ce dernier est mort et que c'est

une IA qui a recréé la personnalité de son ami (à partir de toutes les informations sur la personne et leur relation) et que Caleb a pris un abonnement pour ce programme à vocation thérapeutique.

Romuald : C'est énorme !

Jan : Concernant le contact avec les morts, chacun de nous a ses propres expériences. C'est une expérience intime qui se situe au-delà de notre culture et de notre propre système de croyances, et qui peut parfois être facilitatrice ou limitante. Ce qui compte est l'expérience sensible de chacun, et elle est souvent assez intense pour qu'elle franchisse la barrière de la croyance.

Pour revenir au programme de voyage dans les mondes spirituels, l'idée peut être de créer un espace de rituel, pas nécessairement religieux ; le rituel étant la mise en place d'un espace symbolique, un dispositif pour faciliter l'entrée dans l'expérience pour laquelle il est conçu.

Je me souviens qu'après mes premières cérémonies avec l'ayahuasca, et pour rejoindre la problématique de la mort, une des choses que je me suis dites est que je n'étais pas du tout, mais pas du tout prêt à mourir : je ne suis pas prêt à passer de l'autre côté et à entrer dans ce nouvel espace. J'ai eu soudain un vertige merveilleux et terrifiant qui peut être résumé par :

« Et si j'étais mort la semaine dernière, je serais peut-être monté vers la lumière et, pris de panique, je me serais dit que je me suis moqué de toutes ces croyances en un monde invisible pendant toute ma vie – j'avais 35 ans à l'époque –, et maintenant voilà, tout cela existe, quel idiot je suis ! Du coup, ma terreur va m'entraîner vers l'obscurité, c'est plié d'avance ! Aïe ! »

Bon, tout cela est un « gigotage » mental paniqué d'un enfant qui découvre le monde et se met à « flipper ». Mais derrière cette pensée, il m'en est venu une autre :

« Tous ces êtres qui passent leur vie à dénigrer l'invisible, quel vertige quand, au moment de la mort, ils découvrent qu'ils se sont totalement trompés. Ouch ! »

Ce peut donc être utile de créer une expérience transculturelle d'appréhension de ces autres mondes, et l'expérience VR peut se situer dans le métavers si elle devient collective ; si les participants sont assis chacun chez eux, mais reliés ensemble dans un espace de rituel commun afin de vivre en groupe l'expérience ; si cette simulation leur propose de se relier ensemble aux arcanes de la nature, ou bien de voyager en groupe dans le monde astral, et simule l'interconnexion que nous avons avec ces mondes, *via* nos pensées et nos émotions.

Alors, oui, cette expérience peut être une forme d'apprentissage de navigation dans le « métavers » de la plante enseignante que tu iras boire un jour. Un simulateur de pilotage de ta conscience esprit-corps.

On revient à cette idée que cela pourra être un apprentissage des choses que notre culture nous a fait oublier, qui a fermé un pan entier de perceptions du monde et de la nature.

Je n'ai pas oublié l'époque de ma jeunesse où, quand une grand-mère me disait : « Je parle avec mes fleurs », je me disais « Elle est gentille, la mamie, elle a juste un pète au casque ! » Aujourd'hui, j'ai une relation intime avec les plantes, je sais qu'elles ont un monde, et quand j'en parle à quelqu'un qui me questionne sur le sujet, je peux lire parfois dans son regard une pensée du type : « Il est rigolo, ce réalisateur ; il vit dans son petit monde naïf, sympa, mais quand même, il a un bon pète au casque depuis ses voyages avec les drogues indigènes ! »

Imagine qu'une expérience VR te propose de « visiter » le monde de la rose. Sous ton casque, guidé par la musique,

tu vas voyager dans les espaces de la rose, rencontrer des arcanes de son monde, comme un sublime dragon intimidant jaillissant de bouquets de roses, t'immerger dans les espaces de son monde, les êtres qui l'habitent. Même si tu penses que tout ce que tu as vu dans le casque est de l'imaginaire, quand tu te retrouveras ensuite face à une rose, tu observeras ses pétales, les nervures de ses feuilles, ses épines protectrices, et tu te souviendras de ton expérience. De ce fait, ton regard aura changé, peut-être suffisamment pour que tu commences à entrer en relation avec le monde de cette fleur à ta propre façon.

Ce qui est à la fois rassurant et terriblement réducteur dans ce domaine sensible, est que pour croire à cette relation, une grande partie des gens de notre culture voudraient avoir une validation par la science, cette base de croyance, ce que nous partageons tous. Hélas, la science est encore dans le dogme du matérialisme. Il y a cependant de l'espoir, car nous semblons nous diriger vers une science postmatérialiste au moment où les outils d'analyse s'affinent et commencent à rapporter de plus en plus d'informations sur les systèmes d'entraide et de communication entre les habitants végétaux d'une forêt.

Dès lors, peut-être qu'un programme d'immersion sensorielle doit utiliser ce que l'on sait ou ce que l'on peut capter du visible. Il y a beaucoup de manières de matérialiser le mouvement dans le visible de la vie d'une forêt.

Nous pourrions proposer une expérience d'immersion dans une forêt à partir d'une captation 360 degrés/3D prise à une image toutes les onze heures (ainsi le cycle jour-nuit existera). En douze jours, nous aurions donc une seconde de film ; une minute de projection, c'est la vie pendant trois ans de l'en-droit, et nous serions alors dans la temporalité des plantes, nous verrions leur croissance, leurs interactions et échanges, nous verrions une vie foisonnante de créatures vivantes,

puis nous pourrions modéliser en « nuages de points » tous les échanges biochimiques entre elles à partir de relevés scientifiques.

Le programme doit allier les deux : la dimension visionnaire du monde des plantes, où sans doute certains verront l'espace visionnaire comme symbolique, métaphorique, et une vision artistique et onirique de la conscience des plantes. Le vivant en mouvement et en interactions aura été rapporté aussi et sera indéniable. Cela va tout de même faire passer des informations et quand l'expérimentateur ira se promener dans une vraie forêt, il aura peut-être envie de mettre simplement ses mains sur un arbre pour essayer de le ressentir.

Romuald : Il y aura prise de conscience !

Jan : Ce sera peut-être un outil pour réveiller ses sens anesthésiés par la culture. Car, au fond de nous, toute l'information est là ; nous sommes des parcelles de cette nature et nous pouvons communiquer avec ses règnes.

Un livre permet de partager sa pensée et de poser ses arguments. Même si un auteur peut semer chez son lecteur la graine d'une révolution intérieure, l'interaction se fait dans une dimension mentale, et non dans un espace cognitif, sauf peut-être pour la poésie.

Il y a dans un film des images et des sons, c'est donc une transmission par les sens, mais il y a aussi du mental, avec les dialogues entre les personnages. En VR, cela passe directement par les sens, et l'espace vient augmenter intensément la perception.

Quand on entend une musique, elle ne parle pas à notre intelligence, à notre intellect, elle s'adresse à notre corps émotionnel. Elle est un langage qui déploie des informations sur la vie, l'amour, la mort, la société.

La musique est une transmission directe aux sens qui va seulement être commentée en appréciation par le mental dans un deuxième temps ; écouter de la musique est une expérience. La VR peut fonctionner de la même manière avec des canaux supplémentaires. En la dirigeant plus directement vers les sens, elle court-circuite le mental, et ça tombe bien, car ce dernier n'est pas l'outil pour appréhender ses expériences de conscience.

Romuald : Je vais prendre l'exemple aujourd'hui du discours que l'on a en parapsychologie. On a quand même des faisceaux d'indices très importants de beaucoup de choses, que ce soit l'existence d'un au-delà *via* les EMI, les facultés de voyance, de médiumnité, de psychokinèse, etc. Cependant, on est toujours devant une limite qui est en fait un problème de refus et de déni d'une certaine orthodoxie scientifique qui oppose en permanence un discours à un autre.

Cela fait une trentaine d'années que l'on stagne, qu'il y a toujours cette sorte de déni, des débats stériles avec une pensée binaire, les arguments des uns contre les arguments des autres. Et on ne pourra jamais avancer sur ces questions si on ne dépasse pas cette dichotomie. C'est cette pensée binaire qui nous freine pour passer d'un paradigme matérialiste à un paradigme spirituel.

Par contre, si une technologie peut permettre aux gens d'expérimenter des facultés psychiques, alors le débat de la validation scientifique deviendrait caduc. Une expérience validée socialement par des dizaines de milliers d'expérimentateurs ou de joueurs comme dans un jeu vidéo ferait faire un bond évolutif phénoménal et mettrait fin aux discours et débats stériles.

Jan : Un programme de ce type serait une bonne façon de faire ce travail d'éducation, surtout que la technologie va évoluer très vite.

Nos sens sont l'essence de notre perception du monde. Le reste de notre perception se forge à travers les constructions que l'on se fait par le prisme de la culture, la psychologie, l'expérience. Les sens sont l'essence de notre contact avec le monde matériel et le définissent. Ce monde n'est pas la réalité, comme l'expliquent très bien Bernardo Kastrup et son idéalisme analytique. Nos sens s'organisent pour survivre et naviguer au mieux dans le monde matériel ; notre perception n'est qu'un tableau de bord, une réduction à l'essentiel. La réalité, c'est autre chose.

Notre erreur en tant que civilisation est qu'à force d'avoir étudié la matière, nous avons perfectionné notre relation à cette dernière et confondu le « filtre de navigation » avec la « réalité ». Nous avons confondu survie et savoir pragmatique avec connaissance profonde et conscience élargie. Nous avons dressé des murs. Le temps a passé et nous sommes convaincus qu'il n'y a rien au-delà. Les murs doivent nous protéger, mais ne sont pas posés pour oublier qu'il y a quelque chose derrière ; nous avons créé des murs sans fenêtres.

Ainsi, nous avons fait disparaître un pan gigantesque de connaissances, de navigations, de compréhensions et d'intelligences qui, heureusement, reste conservé par les peuples indigènes.

Les indigènes nous guident dans des expériences de conscience ; ils nous font entrer dans l'espace de l'âme de la nature. Un territoire que l'on habite déjà avec les émotions et les pensées, mais sans le percevoir d'un point de vue conscient. Ils nous apprennent à aller dans cet espace. Dans ce méta-univers que nous habitons.

C'est une éducation, pour nous percevoir de manière différente, pour voir la multitude d'univers dont nous sommes constitués et toutes les énergies qui les traversent. Cela a pour but de nous faire devenir plus conscients de ce que nous sommes, afin de mieux naviguer dans le monde matériel.

Avec de belles pensées qui vont naturellement créer des actions positives sur le monde. Ils l'appellent la « médecine ». Quand on prend des plantes, guidé par un bon guérisseur traditionnel, l'esprit des plantes guérisseuses nous entraîne dans une multitude d'expériences.

L'une d'elles, par exemple, est de projeter ce que l'on est, face à sa conscience.

Le monde de visions devant soi est « ce que l'on est », la VR absolue. On navigue dans un espace de formes archétypales, racines de nos pensées, de nos émotions, nos joies, nos peurs, nos traumatismes ou nos souvenirs. Nous percevons la façon dont nos émotions ont été transformées par nous-mêmes en pensées et la façon dont nous les avons cultivées, dont nous avons cultivé notre jardin intérieur.

Et parfois, il faut nettoyer le jardin. Le guérisseur et la plante nous aident à faire ce nettoyage dans l'espace de nos peurs, de nos boucles mentales négatives.

Si nous sommes terrorisés, nous devons nous souvenir que c'est de nous qu'il s'agit, et travailler sur la peur que nous pouvons avoir d'une partie de nous-mêmes, de notre envie de réussite et de pouvoir, ou de notre violence potentielle, de la peur d'avoir peur.

Toutes ses hydres sont nichées au plus profond de nous, et elles se présentent sous forme d'images monstrueuses durant le voyage. Nous allons commencer à percevoir qu'à la source de nos pensées se trouvent nos émotions, et des espaces subconscients se révèlent ; des énergies habitent en nous. Des formes que l'on ne peut pas nommer, mais que l'on perçoit au travail au plus profond de son être. Peu à peu, notre identité se dilue, pour se recomposer. Puis vient le moment où nos pensées se mettent à briller et nous voyons aussi notre beauté, notre joie ; et nous retrouvons l'estime de nous-mêmes. C'est une détente profonde, extatique !

C'est tout de même important d'apprendre à maîtriser cet espace ! C'est la base !

Pour le faire, il faut pouvoir initier une attitude d'observateur du mouvement de la pensée. Être présent à la perception de sa pensée, dans l'espace de vie. C'est une pratique.

Tu as bien sûr deviné, ce que je décris n'est rien d'autre que les fondements de la méditation, mais aussi les fondamentaux de la médecine amazonienne, qui en nous projetant dans un espace vertigineux nous forcent à être présents, pour ne pas « partir en cacahuète ».

Mais puisque la méditation n'est pas encore, hélas, enseignée à l'école et qu'aller à la rencontre des médecines traditionnelles des plantes n'est pas forcément possible ou recommandé à tout le monde, peut-être qu'une expérience en VR peut aider le processus.

Allons loin dans le futur. Si, avec des capteurs, nous arrivions à déterminer l'émotionnel d'une personne ainsi que son activité cérébrale ; si on catégorisait les espaces, joie, peur, tristesse, déprime, extase, abandon, fusion, douceur, etc. ; si, avec l'aide de notre technologie de capteurs, on arrivait à déterminer dans quel espace émotionnel se trouve la personne qui navigue dans le programme...

L'expérience la ferait entrer dans un espace visuel et sonore qui a pour objectif soit de la sortir pas à pas de ses émotions négatives, soit de cultiver les émotions positives.

Bien sûr, durant l'expérience, le sujet peut replonger par exemple dans sa tristesse, mais ce sera détecté par le programme et ce dernier va modifier l'expérience en temps réel. Si le sujet, alors porté par des images lumineuses, replonge dans sa tristesse, le programme le ramène depuis l'ombre vers des espaces lumineux.

Chaque expérience renvoie au programme-source les données du sujet dans le but d'améliorer son efficacité de manière

empirique. Les images étant fabriquées par ton IA qui a collecté les rêves, les parties communes des mythes, des religions, à partir de la modélisation d'une proposition d'inconscient collectif, les archétypes fonctionneront pour une grande majorité des sujets.

Voilà ! Nous aurons peut-être dans vingt ans un programme dans le métavers qui ne sera qu'une pâle copie d'un programme qui se trouve dans notre monde depuis la nuit des temps avec les usages des plantes enseignantes.

Certes, il reste la méditation ; pas besoin de machine et ça peut être pratiqué à n'importe quel moment. Peut-être qu'un programme de VR comme une méditation guidée avec des images et des sons à travers un espace sacré va bientôt arriver dans le grand public. Il pourra être bien utile pour aider les gens à méditer, intensifier l'expérience méditative, ou simplement la prolonger.

Dans le programme de la nature se trouve une interface pour que le monde végétal puisse aider le monde humain et *vice versa*. Des plantes ouvrent les alliances entre les deux mondes, pour le bénéfice commun des différents règnes. Car, s'il y a conscience de l'autre, relation bienveillante, le respect naît naturellement et l'entraide suit.

CHAPITRE 4

VOYAGES CHAMANIKES ET TECHNOLOGIES DE L'IMAGINAIRE

Par Jan KOUNEN & Romuald LETERRIER

Depuis la nuit des temps, les chamans voyagent par la conscience dans des univers visionnaires qu'il est difficile de situer dans l'espace. De nombreuses hypothèses ont été avancées pour tenter de répondre à la question : incursion dans l'inconscient collectif, mondes « imaginaires », dimensions supérieures, élargissement de la

conscience dans une réalité plus vaste que celle accessible à nos cinq sens? S'il est avéré par l'anthropologie que les chamans voyagent en esprit dans l'invisible, il est difficile de tenter d'en établir une géographie.

Jan : Pour pouvoir cartographier ces espaces visionnaires et sensoriels, il faut quitter notre méthode culturelle d'appréhension de l'espace et des événements qui peuvent s'y produire. J'ai pendant quelques années fait des myriades de croquis pour essayer de cartographier l'invisible; ça ne m'a aidé ni à comprendre ni à mieux vivre les expériences qui, au fond, avaient du sens ou de la cohérence. Je faisais une sorte d'anthropomorphisme culturel. C'était voué à l'échec, pour une raison simple, c'est que cette pratique est destinée au soin, c'est la « médecine », ce n'est pas de la philosophie ou de la géographie.

Dès lors, ce n'est pas un *mapping* des autres mondes que je peux tenter de partager, mais simplement le témoignage des étapes qui permettent à ce voyage immobile de s'effectuer, et de la manière dont la médecine se met en action en nous.

Une réalité plus vaste est accessible avec travers nos sens; la médecine traditionnelle se pratique par l'élargissement de la conscience et de nos sens. Mais les indigènes parlent peu, non pas parce qu'ils ne veulent pas, par volonté de secret, mais simplement parce que cela n'apporte rien, et la parole n'est pas l'espace de l'apprentissage ou de l'échange.

Ils ne vont rien vous raconter de précis ni vous dire où ils vous ont emmené. Ils vous diront que c'est positif ou négatif, qu'ils ont eu une forte ivresse, qu'il y a eu de bonnes énergies, que les esprits étaient courroucés, car la diète d'untel avait été « tordue », qu'ils ont harmonisé votre diète avec les anciennes. Des remarques naturelles depuis l'espace des plantes, rarement plus. Une fois, cependant,

j'ai eu droit à un vrai commentaire sur le voyage : « Je suis parti et j'ai traversé l'univers ! » D'ailleurs, j'ai mis la phrase dans mon film *Blueberry*.

Dans le cadre amazonien avec l'ayahuasca, je peux décrire ce qui se passe ainsi que les étapes de l'ivresse des plantes. L'élargissement des perceptions étant, par essence, un processus non mental, l'exercice du partage avec des mots n'est pas évident. C'est plus facile de le faire en réalité virtuelle ou en film, mais on ne peut transmettre que la partie visuelle, alors que l'expérience est beaucoup plus vaste. L'ivresse de l'ayahuasca est un glissement progressif vers un espace cognitif différent. L'émergence d'un sens qui supprime les autres. L'émergence de ce sens se positionne avec le temps, la pratique et les diètes adéquates. J'y reviendrai. C'est la métagéographie d'un état, les étapes de l'ivresse de l'ayahuasca à travers les sens.

Avant que la moindre vision apparaisse, il y a une multitude de sensations et d'états possibles ; tous sont riches pour préciser le premier diagnostic sur ce qui va se passer ensuite.

Les premières sensations sont corporelles : engourdissement, nausée... Cela est normal. Peu à peu, les sensations de votre corps vont prendre plus d'espace dans votre « moniteur cognitif ». Vous allez ressentir votre corps de manière plus intense. Les muscles au repos seront présents dans votre esprit, alors qu'on ne les perçoit habituellement que lorsqu'ils sont contractés. Un « élargissement » cognitif global se poursuit. Il semble destiné à unifier la perception esprit-corps, une perception plus réaliste de ce que l'on est : un amas organisé, composé de fluides, d'un cœur qui bat sans interruption, d'os, d'une multitude d'organes qui s'agitent comme s'ils pouvaient enfin communiquer avec nous (notre conscience, notre sens du « moi »). De cette multitude que nous sommes émergent des émotions et des pensées.

Cette étape provoque intuitivement un rejet. On veut échapper à la perception de soi-même, car cela nous place dans un vertige

métaphysique, surtout si la nausée s'en mêle. Nous rejetons naturellement et avec une grande méfiance ce qui est train de se produire. Nous avons appris à détecter, quand nous sommes malades, les symptômes de modification de nos perceptions et à les identifier en tant que des signaux de danger.

Les pensées peuvent ressembler à :

« Je n'aurais pas dû boire. »

« J'en étais sûr, ce n'est pas pour moi. »

« Je vais mourir empoisonné. »

« Il faut que je redevienne vite celui que j'étais. »

« Où sont les belles visions ? Je me sens juste malade. »

« Quelle horreur, ces sensations. »

« Mais quel con, je le savais, je n'aurais jamais dû venir ! Ma mère m'avait prévenu ! »

Etc.

En fait, nous ne voulons simplement pas percevoir la machine organique complexe que nous sommes. La tendance naturelle est donc de se verrouiller, de tendre muscles et esprit pour quitter la sensation. Bien sûr, c'est précisément ce qu'il ne faut pas faire. Il y a un premier effort à faire pour s'ouvrir à l'ivresse, s'ouvrir à la nausée, se rappeler que c'est pour son bien, et mettre d'autres pensées en route en laissant la plante agir.

« C'est dur, mais c'est pour mon bien. »

« Aïe, j'ai confiance. »

Juste avant, au moment où les visions s'ouvrent, on peut ressentir des picotements, des douleurs, et de la chaleur jusqu'à transpirer. Ce sont les signes du nettoyage. Ce sont les déprimés, les traumatismes, les mauvaises humeurs, les énergies des lieux, la nourriture, l'alcool, bref, ce doit être vu comme le signe du début du traitement. C'est plus facile à traverser ainsi.

« Aïe, houlà ! Médecine, soigne-moi. »

Les visions arrivent.

Où sommes-nous à cet instant ?

Simplement en nous-mêmes, dans un moment où il se produit un élargissement des perceptions. On ne se sent pas forcément au mieux, avec les images qui se mettent à débouler. Quand l'ivresse est forte, il y a quelque chose de plus facile, car on ne peut pas rester avec ses peurs à l'« extérieur », on est projeté dans l'expérience.

Quand on s'apprête à sauter en parachute depuis un avion, si on le fait seul, il faut faire un effort pour convaincre son corps de sauter dans le vide. La première fois, pour beaucoup, c'est impossible, et c'est pour cela qu'on vous pousse hors de l'avion !

Avec l'ayahuasca, c'est la même chose dans les débuts. On a besoin d'être poussé dans l'ivresse et donc de ne pas prendre une petite dose. Il faut, là aussi, un type costaud pour vous pousser dehors alors que vous vous accrochez de toutes vos forces à la carlingue en disant : « Finalement, je ne le sens pas aujourd'hui. »

Ensuite, on va se retrouver dans l'espace de la médecine, face à un monde inconnu qui nous apparaît comme une expérience en réalité virtuelle, mais qui est réelle pour nous, car on ressent ce que l'on voit ! Croyez-moi, ça fait toute la différence.

Si l'ivresse augmente, on peut quitter l'expérience de type « VR » pour entrer dans une expérience de type « réalité mixte », c'est-à-dire dans laquelle on perçoit l'endroit matériel dans lequel on est, et un autre monde se superpose, avec des êtres qui viennent vers soi, ou qui sont en interaction avec le guérisseur. Tout en ayant ces images devant soi, on entre dans un autre espace avec ses perceptions. On a de nouvelles sensations, des ondes vibrantes semblent traverser le corps. Il y a également une sorte de distance avec ses pensées, telle-ment la sensation corporelle est forte. Bien sûr, on est assailli par des formes-pensées de peur. C'est normal, car on sait intuitivement

que l'on entre dans un autre espace que celui du « vivant », et alors la perception de la mort se rapproche et l'effroi spirituel nous guette.

Pour toutes ces raisons, la métagéographie que propose Romuald est un espace difficile à décrire, car la part cognitive ne peut être partagée. En découvrant, sous le casque, les expériences emblématiques de la création en réalité virtuelle, j'ai immédiatement compris que la VR était le support idéal pour partager d'un peu plus près l'expérience de l'ayahuasca. Dans la VR, tout comme dans l'ayahuasca, on est « attrapé » par la vision, on ne peut lui échapper, elle est partout autour de nous. J'ai essayé, dans l'expérience de réalité virtuelle, de retranscrire les étapes importantes et souvent récurrentes, telles que j'ai pu les vivre dans le contexte traditionnel des Indiens Shipibos, de cette métagéographie incomplète.

Quand l'ivresse survient, le plus souvent, nous flottons dans ce qui est obscur et lourd en nous : les visions peuvent par exemple figurer des insectes, de la vermine, et l'espace est confus. Le guérisseur commence alors à souffler, il « ouvre » l'ivresse. Dans le monde de l'ayahuasca, le serpent est le véhicule. Les participants ont souvent une vision dans laquelle ils se font avaler par un serpent. On considère alors que c'est l'esprit de la plante qui nous apparaît ainsi et qui va nous guider. Puis le guérisseur chante, pour stabiliser l'ivresse, l'ouvrir davantage. L'espace visionnaire s'élargit alors et s'harmonise, avec la sensation de monter vers la lumière : c'est la cathédrale de serpents que l'on peut voir dans *Ayahuasca Kosmik Journey*.

Après avoir touché la lumière, dans l'espace de nos sentiments, le chant nous fait ensuite descendre pour nettoyer l'ombre, puis toucher à nouveau la lumière, et ainsi de suite dans une danse vertigineuse. C'est pour cela que les indigènes l'appellent la « médecine ». Avec l'équipe de création du studio Small, nous avons travaillé à reproduire à travers l'expérience VR les visions récurrentes que j'ai eues et sur lesquelles j'ai pu mettre du sens. Bien sûr, il manque

dans cette expérience de réalité virtuelle un point fondamental : c'est le ressenti corporel et émotionnel de l'ivresse. La nausée, les douleurs physiques, puis l'extase de l'unité corps-esprit. Un sentiment indescriptible et pour l'instant non reproductible avec cette technologie ou une autre ! Le *mapping*, la cartographie de cette autre réalité, se trouve au cœur de nos sentiments, et pour cela il sera toujours impossible à reproduire véritablement dans des expériences immersives en VR, AR (réalité augmentée), RM (réalité mixte). Les expériences virtuelles peuvent sans doute nous donner une forme d'apprentissage, si elles sont combinées avec des pratiques d'exploration rituelle. Tout comme la méditation, elles peuvent sans doute nous préparer un peu.

Dispositifs imaginaires

Par Romuald LETERRIER

Tu as raison, Jan, d'insister ici sur la difficulté à établir une cartographie des mondes visionnaires. Ceux-ci sont à la croisée de plusieurs dimensions du réel. Ainsi, d'abord, c'est bien par le corps que les visions viennent se déployer. Quand on parle des plantes de visions et de leurs effets, on a trop tendance à penser qu'elles provoquent des états de conscience modifiés. Personnellement, je préfère dire qu'elles induisent des états de corps modifiés. Les visions sont des dispositifs de transformation de l'identité corporelle et de la conscience. Dans le chamanisme traditionnel, les Indiens utilisent les plantes visionnaires pour se transformer en entité non humaine, jaguar, etc. À cet effet, les visions sont des dispositifs corporels et psychiques de transformation globale où l'imaginaire a une dimension clairement technologique et opérative. On parle souvent, pour évoquer les visions chamaniques, de « technologies de la conscience ». Le rôle de l'intégration de ces images vivantes par le corps et la conscience active un processus de métamorphose.

Pour illustrer ce phénomène, nous allons quitter la jungle amazonienne pour nous rendre dans l'Égypte antique. La pierre angulaire de la civilisation des anciens Égyptiens est son rapport à une vie après la mort. L'ensemble de la vie était dédié à préparer cette nouvelle existence dans l'éternité. Si nous connaissons tous les pyramides et la momification, il est important de comprendre la fonction du *Livre des morts* qui, rituellement, venait activer le dispositif de la résurrection du défunt dans l'au-delà. *Le Livre des morts*, ou plus précisément *Le Livre pour sortir au jour*, comme l'appelaient les anciens Égyptiens, était un recueil de textes funéraires utilisé pendant plus de mille cinq cents ans, du Nouvel Empire jusqu'à l'époque romaine. Il contenait des incantations, des prières, des hymnes et des descriptions de rituels qui devaient aider l'âme du défunt à réussir son voyage dans l'au-delà et à atteindre la vie éternelle. *Le Livre des morts* se présente sous la forme d'un rouleau de papyrus, d'une longueur variable selon le nombre de chapitres qu'il contient. Les rouleaux les plus longs mesurent souvent plusieurs mètres.

Le texte était écrit en hiéroglyphes sur des feuilles de papyrus collées bout à bout et enroulées autour d'une baguette de bois ou de roseau pour former un rouleau. Il était souvent placé à l'intérieur du cercueil du défunt ou à proximité de sa momie, afin de l'accompagner dans son voyage dans l'au-delà. Dans la cosmologie égyptienne, l'âme était composée de plusieurs parties, chacune ayant son propre rôle dans le voyage vers l'au-delà. *Le Livre des morts* contenait des instructions détaillées sur la façon dont chaque partie de l'âme devait être préservée et protégée, et comment elle devait se transformer pour atteindre l'immortalité.

L'imagination était considérée comme un outil puissant dans la pratique des rituels décrits dans *Le Livre des morts*. Les images mentales et les visualisations étaient censées donner vie aux mots et aux actions du rituel, créant ainsi une force magique qui pouvait aider le défunt à surmonter les obstacles qu'il rencontrerait dans

l'au-delà. Les anciens Égyptiens croyaient que l'âme du défunt devait être en mesure de se transformer et de se fondre avec les divinités pour atteindre l'immortalité, et l'imagination était considérée comme un moyen de faciliter cette transformation. Comme pour les visions de l'ayahuasca, qui induisent un changement dans la perception du corps, transformer l'imagination avait ici une fonction de catalyseur.

L'imagination jouait un rôle important dans l'activation du *Livre des morts*, car les anciens Égyptiens croyaient que les images mentales pouvaient donner vie aux rituels et aux incantations du livre, permettant ainsi au défunt de surmonter les obstacles dans l'au-delà et de réussir son voyage, en visualisant les scènes décrites dans *Le Livre des morts*. Selon la croyance égyptienne, lorsqu'un individu mourait, son cœur était pesé contre la plume de la déesse de la Vérité, Maât. Si le cœur était plus lourd que la plume, cela signifiait que l'âme était impure et n'était pas prête pour l'au-delà. Dans *Le Livre des morts*, il y a une incantation qui décrit la façon dont le défunt peut s'assurer que son cœur ne sera pas lourd lors de la pesée. L'incantation comprend la visualisation du cœur comme étant léger comme une plume, et du défunt se présentant devant la balance, avec les dieux et les déesses de l'au-delà observant le processus. L'imagination joue un rôle crucial dans cette scène, car les Égyptiens croyaient que la visualisation du cœur léger aiderait le défunt à se préparer mentalement pour la pesée réelle. En imaginant leur cœur léger comme une plume, les défunts pouvaient ainsi activer l'incantation et permettre aux forces magiques de les aider à atteindre leur objectif d'une âme pure et légère. La scène de la pesée du cœur montre comment l'imagination pouvait activer les rituels et les incantations du *Livre des morts*, permettant ainsi aux défunts de se préparer pour leur voyage dans l'au-delà et de surmonter les obstacles qu'ils pourraient rencontrer.

Il existait d'autres visualisations salvatrices. Le défunt était encouragé à imaginer sa transformation en différentes formes

divines afin de pouvoir entrer dans le royaume des dieux. Il devait alors imaginer sa propre transformation en un faucon puissant, symbole de la divinité solaire Horus. En visualisant cette transformation, le trépassé activait une incantation magique qui lui permettait de se transformer en un véritable faucon après sa mort, lui donnant ainsi le pouvoir de voyager dans le ciel et de se rapprocher des dieux. De même, dans la scène de la transformation en lotus, le défunt est encouragé à imaginer sa transformation en une fleur de lotus, qui symbolise la régénération et la renaissance. Cette visualisation permet au défunt d'entrer dans le monde divin et de se purifier pour son voyage dans l'au-delà. Dans ces scènes, l'imagination est donc un élément clé pour activer les rituels et les incantations du *Livre des morts*. En visualisant leur transformation en différentes formes divines, les défunts peuvent activer des forces magiques qui les aideront à surmonter les obstacles et à atteindre leur objectif ultime de l'immortalité dans l'au-delà.

Les spécialistes du *Livre des morts égyptien* le comparent souvent à une sorte de jeu vidéo. En effet, celui-ci est structuré en niveaux avec des épreuves qui évoquent avec beaucoup de similarités les jeux de type MMPORG⁸. Des épreuves, des énigmes, des niveaux avec pour carte graphique la conscience et l'imaginaire. Les univers de visions des voyages chamaniques et les méandres du *Livre des morts* nous montrent l'importance de notre imaginaire. Au lieu de placer celle-ci à la périphérie de notre existence, nous devrions, à mon sens, la replacer au centre de notre univers pour le transformer. La métamorphose de la chenille en papillon passe par une dissolution de son image dans la chrysalide. Notre imaginaire est peut-être un espace identique à celui de la chrysalide. Un lieu, une dimension où l'organique, le spirituel et la vision fusionnent pour métamorphoser notre nature, la transcender et l'élever vers des états plus subtils.

8. *Massively multi-player online role-playing game.*

Fiction IA

Romuald: Peux-tu me donner une fiction sur les liens entre voyages chamaniques et *Le Livre des morts égyptien*, et l'utilisation de l'imagination comme processus de transformation.

ChatGPT3: « Il était une fois une jeune femme nommée Aya qui avait toujours été fascinée par les cultures anciennes et les pratiques spirituelles. Elle avait lu beaucoup de livres sur les anciens Égyptiens et avait été particulièrement intriguée par *Le Livre des morts*, qui était censé aider les âmes des défunts à traverser le royaume des morts en toute sécurité. Aya avait également appris les pratiques chamaniques auprès d'un ancien guérisseur qui vivait dans les montagnes. Elle avait appris à voyager dans les mondes spirituels à l'aide de tambours et de plantes sacrées, et avait découvert des aspects profonds d'elle-même qu'elle n'avait jamais connus auparavant.

Un jour, alors qu'elle était en voyage chamanique, Aya a été transportée dans une pyramide égyptienne ancienne. Elle a été accueillie par un guide spirituel qui lui a expliqué que *Le Livre des morts* était en réalité un guide pour le voyage de l'âme après la mort physique, mais qu'il pouvait également être utilisé pour le voyage spirituel de l'âme pendant la vie. Son guide lui a montré comment utiliser son imagination pour visualiser les différentes étapes du voyage de l'âme à travers les mondes spirituels, en utilisant les symboles et les enseignements du *Livre des morts* pour guider son chemin. Aya a vu les différentes épreuves que l'âme devait surmonter, comme la pesée du cœur, où l'âme était jugée par Maât, la déesse de la Vérité et de la Justice, pour déterminer si elle était digne de passer dans l'au-delà. Elle a vu comment son guide utilisait les symboles et les enseignements du *Livre des morts* pour l'aider à surmonter chaque épreuve et à avancer

dans son voyage. En utilisant son imagination, Aya a été capable de se transformer en une version plus forte et plus consciente d'elle-même. Elle a compris comment les symboles et les enseignements du *Livre des morts* pouvaient être utilisés pour guider le voyage de l'âme non seulement après la mort physique, mais aussi pendant la vie.

En revenant de son voyage, Aya a senti une transformation profonde en elle-même. Elle avait une nouvelle compréhension de la vie et de la mort, et une nouvelle appréciation de la puissance de son imagination. Elle a continué à pratiquer les voyages chamaniques et à explorer les enseignements du *Livre des morts*, sachant qu'elle pouvait utiliser cette sagesse pour guider son chemin dans la vie et au-delà.»

CHAPITRE 5

RÉVÉLER L'INVISIBLE ET S'UNIR À L'ÂME DU MONDE

Par Romuald LETERRIER & Jan KOUNEN

Au début de notre ouvrage, nous avons suggéré que la réalité physique, notre environnement naturel, était peut-être déjà, au regard du chamanisme, une sorte de métavers ultime, généré par l'activité de l'âme du monde. Pour ce chapitre qui vient clore notre livre, nous aimerions proposer des pistes de réflexion et d'investigation des plus audacieuses. Est-il possible de relier le métavers de la nature et celui de la culture ? Peut-on imaginer et concevoir

des ponts, des isthmes reliant l'âme du monde au métavers technologique, abolissant ainsi définitivement la séparation nature-culture ?

Nous sommes peut-être à un tournant de notre histoire où les technologies seront capables de révéler des pans entiers de la réalité demeurant aujourd'hui invisibles. Il y a quelques années, j'ai [Romuald] commencé à réfléchir à diverses problématiques liées aux rêves et à leurs mystères. Depuis toujours, les hommes se sont intéressés à leurs rêves, y trouvant un univers gemellaire à leur vie diurne riche d'informations. Chez les peuples chasseurs-cueilleurs, le rêve est un moyen d'entrer en relation avec les autres espèces vivantes, de commercer dans l'invisible les futurs gibiers de chasse auprès des maîtres-esprits des animaux. Le rêve est un espace de connaissance à la fois personnel et collectif. Il est certainement le bien le plus précieux de l'humanité, car il la dépasse tout en l'englobant. Mais alors, comment investiguer cet espace infini de ressources et de sagesses immémoriales ? Nous avons construit toutes nos théories sur le rêve et son interprétation à partir de la collecte de centaines de milliers de rêves par la pratique de la psychanalyse, toutes obédiences confondues. C'est donc en réfléchissant à tout cela qu'en 2018 j'ai imaginé un projet pour collecter les rêves à l'échelle mondiale. Cependant, à cette époque, il m'était encore impossible de concevoir qu'au moment où j'écris ces lignes, en 2023, des IA génératives d'images à partir de texte seraient déjà si performantes. Je vous livre ci-dessous mon projet dans sa version de 2018.

Le Dreamcatcher Project

Il existe chez les tribus amérindiennes d'Amérique du Nord un objet symbolique dont la fonction est de capter les rêves, il s'agit du *dreamcatcher* ou « attrapeur de rêves ». Pour les Ojibwe et Lakota, il est censé attraper les mauvais rêves et laisser passer les bons. Le *dreamcatcher* est généralement fait de branches tressées en forme

de cercle et de fils de laine ou de cuir. Au centre du cercle se trouve une toile d'araignée, qui représente l'attrape-rêve, et, autour de la toile, des plumes, des perles et d'autres éléments décoratifs sont suspendus. Il est souvent accroché à l'endroit où les gens dorment, dans l'espoir qu'il attirera les mauvais rêves à travers la toile et les empêchera de pénétrer dans l'esprit de la personne endormie. Les bons rêves, quant à eux, sont supposés passer à travers les trous de la toile et les plumes douces pour atteindre l'esprit du dormeur. En plus de sa fonction pratique, le *dreamcatcher* est également considéré comme un symbole de protection et de bonne chance pour les Amérindiens. Il est souvent donné en cadeau pour souhaiter la protection et la prospérité à quelqu'un, ou pour célébrer un événement spécial dans la vie d'une personne. C'est dans le même état d'esprit que j'ai imaginé le Dreamcatcher Project.

Ce projet consiste en la réalisation, *via* la technologie des *big data*, de la création d'un « oniroscope » pour étudier les tendances, informations et dynamiques archétypales de l'inconscient collectif ou du « web cosmique ». À l'instar d'un télescope observant l'univers extérieur, l'oniroscope est un outil visant à observer notre univers intérieur et collectif par le biais d'une plateforme collaborative et d'un système d'analyse en *big data*, lié à une IA type *deep learning* de l'activité onirique collective.

Depuis trop longtemps, les rêves sont pour la plupart inutilisés, sauf dans le cadre restreint de l'analyse thérapeutique. En effet, la majorité des gens ne se soucient pas de leurs rêves et des précieux enseignements qu'ils contiennent. Le rêve est une ressource individuelle, mais aussi collective.

Les rêves, qui sont l'expression du savoir instinctif de la vie, sont un immense réservoir d'information mémorielle, mais aussi une extraordinaire banque de données renfermant des solutions pour quasiment tous les types de problématiques (santé, relationnel, environnement, création, innovation, etc.). On sait, à titre

d'exemple, que de nombreuses innovations scientifiques et techniques trouvent leur origine dans les scénarios de nos rêves, sans même parler de leur influence dans les domaines de la création artistique. C'est le cas du chimiste Friedrich August Kekulé qui a découvert la structure en anneau de la molécule de benzène après avoir rêvé d'un serpent qui se mordait la queue (ouroboros). Le mathématicien Srinivasa Ramanujan a décrit des nombres et des formules mathématiques complexes qu'il a dit avoir vus en rêve. Dans le domaine des arts, les influences oniriques sont également prolifiques. Ainsi, Paul McCartney a déclaré avoir rêvé la mélodie de la chanson *Yesterday*. Le compositeur allemand du XIX^e siècle Robert Schumann a dit avoir entendu des mélodies dans ses rêves qui ont inspiré certaines de ses compositions les plus célèbres. Dans un autre registre, la romancière Mary Shelley aurait déclaré avoir rêvé l'histoire de Frankenstein. Dans tous les domaines de l'activité humaine, l'influence des rêves est majeure.

L'idée générale du Dreamcatcher Project est de permettre de dévoiler des tendances collectives, des schémas, des structures susceptibles de venir cartographier un immense continent inconnu. Depuis la découverte par Carl Gustav Jung de l'inconscient collectif au début du XX^e siècle, aucun travail à grande échelle de collecte de rêves sur une période donnée n'a été effectué. Incluant toutes les franges de notre société, l'oniroscopie aurait pour mission de nous donner un aperçu collectif des tendances et dynamiques archétypales sur des thèmes spécifiques.

L'idée serait de créer une plateforme Internet où le public serait invité à déposer et consigner ses rêves sur toutes thématiques confondues. Cela, afin de créer la première banque de données onirique. Une fois le *big data* réalisé, il serait confié à une intelligence artificielle nommée « Carl », en hommage à Carl Gustav Jung, la tâche de générer une méta-analyse des données. Cette IA *deep learning* serait capable de faire émerger les grandes solutions suggérées par l'inconscient collectif à l'ensemble de nos problèmes

contemporains. C'est donc un univers de solutions novatrices que se propose de dévoiler ce projet, celui de transformer peu à peu l'inconscient collectif en conscience collective. J'imagine la plateforme de dépôt des rêves comme un réseau social. Carl pourrait ainsi mettre en lien des personnes rêvant des mêmes thématiques et créer des liens profonds d'âme à âme. Un réseau social défini par des affinités d'âme plutôt que basé sur les apparences. Passer ainsi d'un Facebook à un «Soulbook». Il s'agirait donc de créer un réseau social où les gens sont mis en relation par affinités inconscientes, donnant à l'archétype du Soi sa pleine dimension collective pour fédérer les êtres humains autour de centres d'intérêt communs et profonds. Carl aurait la particularité de créer de nombreuses synchronicités entre les personnes et donc de générer des relations en conscience, avec du sens. Peut-être peut-on parler ici de bonnes rencontres, de synchrorelation articulée par notre Soi qui est à la fois individuel et collectif. Les archétypes sont des ressources ultimes et quasiment infinies de solutions novatrices.

L'analyse des données (par l'IA Carl) permettrait de faire émerger les grandes structures de l'inconscient collectif (scénario archétypal, influences exogènes, contacts avec les défunts, dialogue avec des consciences non humaines, etc.).

L'outil permettrait aussi de cristalliser la dimension sociale du Soi. N'est-il pas extraordinaire d'imaginer un réseau social qui serait constitué par l'archétype du Soi, fédérant les gens autour de centres mandala par affinités d'âmes, incluant la part inconsciente des sujets? Soulbook serait aussi le lieu pour expérimenter les synchronicités collectives, et amplifier des rêves prémonitoires pour actualiser des futurs souhaitables pour l'humanité. On pourrait y programmer des événements ou des milliers de «constatants» pourraient véritablement agir sur la structure du réel.

Voilà les grandes lignes de mon projet telles qu'elles étaient en 2018. À peine quatre années se sont écoulées et nous voilà en présence d'outils qui défient l'imagination !

Au moment où j'écris ces lignes, en février 2023, nous assistons à une explosion des IA génératives. Depuis l'avènement en novembre 2022 de l'intelligence artificielle ChatGPT et de sa rapide diffusion, les IA « créatives » fascinent autant qu'elles divisent. DALL-E et Midjourney révolutionnent la création d'œuvres d'art et d'images notamment à partir de descriptions textuelles.

IA et projet d'exploration de l'inconscient collectif

Lorsque j'ai imaginé le Dreamcatcher Project, j'étais à mille lieues de penser que, quelques années plus tard, il serait possible à des personnes de se rendre sur une plateforme web pour y raconter leurs rêves par écrit et que, suite à ce dépôt, une IA générative serait en mesure de transformer le récit en images. Eh bien, c'est chose faite ! Une expérience de ce type a d'ailleurs eu lieu au musée Salvador Dalí en Floride, qui a utilisé l'intelligence artificielle DALL-E pour créer une tapisserie interactive de rêves. L'IA DALL-E, ainsi nommée en hommage au peintre, appartient à ces IA génératives qui peuvent créer une œuvre d'art à partir d'une simple description textuelle. DALL-E a permis aux visiteurs de transformer leurs songes en tableaux surréalistes. Pour ce faire, les visiteurs de l'exposition « The Shape of Dreams » (« La Forme des rêves »), inaugurée le 25 novembre 2022, ont écrit leurs rêves ou les ont dictés. L'IA a ensuite combiné les rêves pour en faire un patchwork onirique, reflétant ainsi une sorte d'instantané de l'inconscient collectif des visiteurs. Même si cette expérience est rudimentaire, il est vertigineux d'imaginer une banque de données constituée de millions de rêves, catégorisés en diverses thématiques.

Les images produites pourraient très rapidement, avec les progrès de la VR et du métavers, devenir des univers à part entière. L'inconscient collectif et ses méandres deviendront alors une réalité commune, une source d'exploration à peine imaginable, car nous aurons ici à l'œuvre et à notre disposition une autre forme

d'imaginaire, une concomitance avec une imagination qui ne sera pas créée, mais révélée ! Rendre l'inconscient collectif « visible » nous ferait évoluer en conscience, car voir celui-ci permettrait de dépasser de nombreux obstacles à notre évolution. Prenons l'exemple de notre perception collective de l'avenir. La plupart des personnes à qui l'on demande d'imaginer le futur en ont une vision dystopique, sombre, apocalyptique. Elles pensent qu'il sera impossible d'éviter un effondrement, une guerre nucléaire ou je ne sais encore quelles calamités. L'origine de ce conditionnement collectif a un nom, l'« archétype de l'Apocalypse » de saint Jean, qui nous formate à penser que, pour avoir un avenir meilleur, il faut d'abord passer par le pire.

À propos de l'inconscient collectif, dans son ouvrage *La Métamorphose de la Terre*, Christine Hardy remarque :

« Si l'inconscient collectif existe et agit comme une mémoire culturelle et une mémoire de l'espèce, gardons à l'esprit qu'il s'agit là de forces dynamiques, sous-tendant et influençant la vie psychique des individus. Jung le définit comme un fondement psychique universel de nature suprapersonnelle présent en chacun. Dans son aspect le plus universel, l'inconscient collectif est la conscience cosmique, l'âme du monde (*anima mundi*).

Du fait qu'il véhicule la mémoire de l'espèce, l'inconscient collectif connaît par nécessité toutes les informations relatives à l'environnement supportant la vie naturelle et humaine, donc toutes les informations relatives à notre planète. Il possède de même toutes les informations sur les espèces antérieures (jusqu'aux bactéries, premières formes de vie sur Terre), leur processus d'évolution et leur prolongement dans les espèces vivantes actuelles – animaux, plantes – ainsi que leurs mutations possibles (nouveaux virus, etc.). Ainsi, nous arrivons à envisager l'inconscient collectif comme un réseau de communication

non seulement entre entités humaines, mais aussi entre l'humain et la planète, et de même entre l'humain et toutes les autres formes de vie. C'est cette immense banque d'informations sur le passé de la Terre, de l'humanité, et de tous les règnes de la nature, qui constitue la mémoire du passé de l'inconscient collectif et lui donne sa capacité à générer des prédictions et des pronostics sur le futur de la Terre, et à pressentir les lignes de plus grandes probabilités.»

À la lecture de ces lignes, on comprend les enjeux d'une telle «révélation» de l'inconscient !

Pourrait-on alors concevoir des univers de jeu vidéo inspirés des grandes tensions inconscientes de l'humanité ? Des quêtes collectives pour nous faire évoluer par le jeu en intégrant notre ombre pour rencontrer le Soi ?

Dans son livre de référence *Voyager dans l'invisible : Techniques chamaniques de l'imagination*, l'anthropologue Charles Stépanoff observe :

«Le joueur de jeux vidéo et le chaman ont plus en commun qu'on ne pourrait le croire au premier abord. En s'engageant dans le jeu, le "gameur" devient un protagoniste d'un monde qui a sa géographie, son histoire et ses règles ; de son côté, le chaman, en entreprenant un rituel de voyage, se fait héros d'une épopée à travers les montagnes et les nuages pour y rencontrer des esprits. L'un et l'autre détachent leur attention de leur environnement du moment pour s'immerger dans un univers parallèle qui, distinct de l'espace immédiat et néanmoins présent, peut être appelé espace virtuel.»

Stépanoff insiste sur le fait que le multivers chamanique, comme le métavers technologique, a des modes opératifs similaires avec néanmoins des différences fondamentales concernant l'origine et la destination de l'imaginaire. Poursuivons avec lui son raisonnement.

« De son côté, l'univers chamanique ne se sépare pas hermétiquement de l'espace immédiat, mais lui offre un prolongement. Il est bâti non sur une dichotomie entre réalité et fiction, mais sur une complémentarité entre visible et invisible. Les routes suivies par le chaman et les esprits ont précisément pour fonction de créer des voies de communication entre espace immédiat et espace virtuel. C'est que le rituel a évidemment pour but d'agir sur la vie : guérir, sauver, apporter du bonheur, renouer des liens rompus avec des personnes non humaines...

Le rituel active les liens aux points cardinaux inscrits dans l'habitation, il donne la parole aux animaux qui peuplent la forêt environnante et il fait entendre les voix du passé. Il explore le point de vue de la montagne, de la rivière, de l'ours et de l'ancêtre qui habite l'arbre. L'imagination chamanique prolonge ce qui paraît être une des fonctions primordiales de l'imagination chez les hommes.

Les technologies industrielles de l'imagination ne poursuivent évidemment pas un tel objectif. Les personnages fantastiques des jeux ne sont pas issus des forêts avoisinantes des salles de jeux et les joueurs n'orientent pas leur écran par rapport au couchant, à la Grande Ourse ou au cours de la rivière la plus proche. Ces technologies ne tournent pas l'imagination humaine vers les mondes non humains, elles tendent plutôt à la capter et l'absorber dans leurs propres univers fictionnels. »

Mais alors, pour suivre la réflexion de Stépanoff, pourrait-on imaginer un type de jeu immersif dans le métavers qui ne serait pas

coupé du monde réel, mais qui viendrait l'englober, le prolonger ? Un jeu qui nous mettrait en présence des esprits, des archétypes de l'inconscient, pour ainsi voir opérer un étonnant renversement de perspective et d'action. En effet, les psychanalystes ont clairement démontré que nous ne sommes pas toujours à l'initiative de nos comportements. Selon eux, nous sommes « joués » par nos complexes autonomes, les héritages traumatiques de notre histoire et celle de nos ancêtres. Nos rapports aux autres, aux êtres vivants, à la nature, à l'alimentation et à peu près tous les domaines de notre existence, sont conditionnés par notre inconscient individuel et collectif. La plupart des maux de notre planète et de nos vies trouvent leur source dans nos conditionnements inconscients. Nous sommes joués par les archétypes comme les anciens Grecs l'étaient par leurs dieux ! Rendre visible l'inconscient collectif pourrait être un vecteur d'évolution sans précédent pour l'humanité !

On se souvient de l'extraordinaire succès de jeux en réseau comme *World of Warcraft* ou de *Fortnite*. Il serait possible d'imaginer un jeu collectif immersif en réseau qui serait créé par le dépôt des rêves des futurs utilisateurs. Couplés à une IA générative, tous ces rêves pourraient devenir la carte d'un territoire archétypal où viendraient se personnifier et se rendre visibles les forces de l'inconscient qui nous gouvernent. Les joueurs de cette nouvelle quête pourraient intégrer les dynamiques de l'inconscient et ainsi en retour faire assimiler à l'humanité une part d'ombre qu'elle projette toujours à l'extérieur et qui est la cause de nombreuses souffrances. Il y aurait ici une fusion entre le métavers et le multivers chamanique des esprits qui n'est autre que l'inconscient collectif. Jouer en conscience sur le territoire des archétypes nous ferait évoluer. Nos adolescents qui jouent aujourd'hui souvent abusivement aux jeux vidéo sont inconsciemment en quête d'une initiation que notre société est dans l'incapacité de leur fournir.

Un métavers construit à partir de l'inconscient collectif peut paraître aujourd'hui de la pure science-fiction, mais je suis certain qu'il pourrait voir le jour très rapidement à condition de le vouloir.

Ce métavers serait un pont vers d'autres mondes, un lieu d'échange intersubjectif avec les autres espèces vivantes, mais également une porte ouverte vers l'au-delà. C'est peut-être ce type de cyberspace dont rêvait Timothy Leary à la fin de sa vie.

« La matière n'est pas plus capable de fabriquer la conscience qu'un téléviseur ses émissions. »

Tariq Demens

Jan : Dans la série de dispositifs que tu as proposés au cours du livre, ton idée de métavers construit à partir de l'inconscient collectif est de loin ma préférée. Tu parles aussi du monde du jeu vidéo sur lequel je reviendrai avec une analogie, mais je voulais commencer par ChatGPT et les fictions qu'elle a créées pour toi et que je découvre. Nous avons vu au cours de l'écriture de ce livre émerger ces interfaces IA génératives type ChatGPT ou Midjourney. Il est clair qu'utiliser ces outils pour remplacer le savoir-faire humain, c'est-à-dire demander une illustration ou un roman depuis un dialogue simple, est un exercice ludique et joyeux, parfois vertigineux (comme l'exemple qui suit ce texte !), mais c'est plus un acte de production que de création. Je vais faire ici une analogie avec le cinéma. Un producteur a une place importante dans le processus de création, qu'il va guider, et il peut aussi avoir l'idée initiale d'une fiction. Il va faire avec un scénariste ce que tu as fait avec ChatGPT3. Il y aura un cahier des charges plus précis. Il va choisir un scénariste et lui proposer d'écrire un film sur un sujet qu'il a en tête.

Le scénariste est le véritable créateur de la fiction. Il y aura des échanges avec le producteur, comme tu l'as fait avec l'IA, pour faire différentes versions du scénario, une amélioration créative, ou parfois, hélas, en vue de mieux intégrer le projet dans un flux de ce qui pour lui est « productible », c'est-à-dire finançable ; les diffuseurs de fiction ont des cases, et les fictions doivent entrer dans

l'une d'elles. C'est pour cela qu'il y a moins d'œuvres hybrides ou particulières, car si ces dernières n'entrent pas dans des espaces prédéfinis, elles ont plus de mal à être produites. L'ironie est que ces cases sont en général définies à partir d'algorithmes ! Encore une fois, tout est dans la façon d'utiliser les IA.

Si, comme beaucoup de diffuseurs, et c'est d'une logique industrielle implacable, on voit avec les algorithmes ce qui plaît au spectateur, on va chercher à développer des « produits » qui vont dans cette direction.

Ce phénomène va s'accélérer. Ce qui est intéressant est que c'est déjà une façon de faire un *mapping* de ce qui navigue dans notre inconscient collectif, les peurs, les problématiques, les désirs. Heureusement, il existe des producteurs et des cinéastes assez puissants dans le système, ou d'autres n'ayant pas besoin de beaucoup de moyens pouvant ainsi faire des films tels qu'ils le souhaitent, des œuvres particulières et ce sont, comme ça l'a toujours été, les films les plus importants, les plus troublants, les plus intéressants. Mais ils risquent de devenir de plus en plus rares. Prions pour que les humains aillent voir ces œuvres avec curiosité pour que les algorithmes en tiennent compte !

Un scénariste va donc pouvoir utiliser ces IA pour sonder l'inconscient collectif, ou avoir une synthèse de ce que peuvent être les archétypes d'une situation. L'auteur, de manière traditionnelle, quand il aborde un sujet qu'il connaît mal, va se documenter, se plonger dans des ouvrages et regarder des documentaires sur le sujet. Si, par exemple, il veut faire un film fantastique sur le métavers, il sent qu'il y a une piste, un espace qui l'inspire, ou bien c'est la demande d'un producteur. Il va se documenter et il sera « tombé » sur notre livre. Après l'avoir lu, avec passion ou en rigolant, il aura une idée le lendemain : dans son histoire, son héros se promène dans le métavers et fait une rencontre, puis il va découvrir peu à peu qu'il est en relation non pas avec un humain qui a un casque sur la tête et qui vit de l'autre côté du globe, mais avec une entité non humaine

qui est entrée dans le métavers par un espace intermédiaire à travers lequel ce contact du troisième type va pouvoir avoir lieu.

Le cerveau du scénariste chauffe... Et si l'entité était venue prévenir l'humain de quelque chose !

Dès lors, il va être le seul à savoir ! Une belle position pour son héros qui n'est au départ qu'un *geek* qui passe son temps dans le métavers pour s'amuser. Il va être l'homme de la grande rencontre (parfaite trajectoire du héros) ! Mais que va dire cette entité non humaine à son héros ? Le scénariste peut alors avoir un grand moment de solitude. Et puis, son inspiration va naviguer dans l'inconscient collectif. Et il va forcément trouver l'idée, ou bien disons que l'idée va descendre en lui. L'entité est venue le prévenir que la planète court à sa perte ! Voilà une bonne idée qui, de plus, va potentiellement être en adéquation avec les suggestions de production générées par l'algorithme de Netflix, dont les résultats sont soumis aux décideurs de la plateforme.

Puis il réfléchit et se dit que c'est un peu évident et qu'il l'a déjà vue. Il faut creuser, aller plus loin ; il se concentre, explore, et une nouvelle idée passe à travers lui :

Et si l'entité venait simplement lui parler de lui ? Au début, comme l'entité semble savoir tout sur lui, il croit qu'il rencontre une IA de dernière génération qui navigue dans le métavers et que notre héros se trouve dans la position d'un bêta-testeur secret, puis il comprend dans un grand vertige qu'en fait son interlocuteur vient d'une autre dimension ! L'entité se met à lui parler d'une manière nouvelle, inédite, de ce que c'est qu'être humain et l'emporte dans un voyage vers son monde invisible, le film devient un voyage initiatique !

Ce genre-là n'entrera probablement pas dans l'algorithme du cinéma français ni de Netflix. Le scénariste se dit que s'il écrit une belle histoire, elle peut intéresser un cinéaste de renom qui a un univers fort, et alors faire un film de cinéma à vocation internationale.

Dans un futur proche, ce scénariste n'aura pas lu notre livre, il aura juste posé des questions à un botIA de création dernière génération qui, lui, aura notre livre dans sa base de données, dans son «cérébro-silicium». Il lui proposera peut-être ce synopsis. Le scénariste ne va pas s'en contenter et, par défi, il va aller plus loin, ce sera un point de départ comme l'est l'impulsion d'un producteur. L'IA n'est pas le problème, elle est seulement un outil de plus. Personnellement, je ne me vois pas l'utiliser à ce stade, car j'apprécie trop le processus de création. Mais qui sait? Peut-être que je suis un peu déjà d'un autre temps, comme l'est un scénariste qui ne fait pas de recherche sur le web, mais qui continue d'aller dans les bibliothèques. Le chemin est plus long, le processus de création plus chaotique et les interactions plus aléatoires; il peut tomber sur un livre par hasard (avec les algorithmes des moteurs de recherche, il n'y a pas de hasard). J'ai tendance à penser que le résultat est aussi important que le chemin pour y parvenir. Avant de revenir à ton dispositif de *mapping* de l'inconscient collectif par une IA, je voudrais partager un rêve de film qui se rapproche de ton concept. Il n'entre dans aucune catégorie algorithmique, qu'elle soit issue du silicium ou de cerveaux humains.

On m'a souvent posé la question: quel est le film que vous rêveriez de faire? C'est-à-dire: quel film aimeriez-vous faire sans tenir compte de sa capacité à pouvoir être financé? Rêver, c'est redevenir purement un artiste, entrer dans un espace où les nombreuses contraintes ne sont plus que créatives. À cette question, j'ai toujours répondu la même chose depuis vingt ans: faire un film purement sensoriel, sans dialogues, dont les influences seraient *Koyaanisqatsi* de Godfrey Reggio et *Baraka* de Ron Fricke. Une œuvre où le regard serait tourné vers l'intérieur et l'invisible. Un film entièrement en images de synthèse. Ce serait un voyage visuel, sonore et musical dans les mondes archétypaux, parmi les élémentaux, le végétal, le minéral, l'air, l'inconscient collectif, la culture, les mondes de créations humaines. Mais de manière radicale et abstraite. L'ombre et la lumière. L'harmonie et le chaos.

Au vu de la nature de l'entreprise, peut-être qu'une IA pourrait être un des outils de création pour un tel film ? Il faut aussi regarder l'IA comme une technologie qui va nous permettre d'explorer de nouveaux territoires de création et espérer qu'on ne va pas lui demander de détruire tout un savoir-faire humain déjà existant.

Si, de par sa nature, l'inconscient collectif est un espace qui nous nourrit peut-être autant que nous le nourrissons, en retour son influence doit être visible par une IA créée pour le détecter dans le tissu chaotique de notre monde. Ce que tu proposes, ce *mapping* de l'invisible avec des moteurs-IA permettant de trier la base de données de rêves et cauchemars, sépare ce qui est trop clairement issu de l'inconscient personnel de ceux qui sont récurrents ou cousins dans le collectif à travers, par exemple, des manifestations transculturelles.

L'idée de rassembler les données des rêves et des cauchemars, puis de naviguer dans un métavers dont l'objectif serait de nous faire percevoir comment nous nourrissons ses espaces, ou la façon dont ils nous influencent souvent de manière inconsciente, est vertigineuse. Mais encore une fois, ce *mapping* existe. Il est parfois perceptible et de manière claire dans les visions d'ayahuasca. On peut penser que je ne vois tout qu'à travers le filtre des visions, ce qui n'est pas totalement faux ! D'ailleurs, ce projet de film dont je parle vient bien sûr de mes voyages avec les plantes.

L'IN « Intelligence-Nature »

Par Jan KOUNEN

Je vais donner un exemple concret des voyages qui pourraient être de l'ordre de l'inconscient collectif, des visions qui semblent reliées aux mondes psychiques humains.

Vision obscure

Le chant se termine, j'émerge lentement dans ce qui semble être un charnier. Mais il n'y a pas de guerre et ce ne sont pas des morts. C'est un amoncellement de corps en souffrance enlacés les uns aux autres. Comme un tableau d'apocalypse. Je contracte instinctivement mon anus, mon périnée et ma mâchoire, je parviens à réprimer un râle de mourant qui tente de s'échapper de ma gorge. Dans la vision, je m'élève lentement. Je suis maintenant à quarante mètres au-dessus des corps. Le paysage est sans fin. Des millions d'humains en souffrance. La distance me permet de faire reculer l'effroi. Je relâche mes muscles. Je traverse la vision, ou plutôt la vision me traverse, pendant des minutes. Une immense tristesse, des larmes dans le silence de la jungle et ces images qui, petit à petit, s'amenuisent et disparaissent. Le lendemain, j'étais bien, tranquille et en paix. Il est bon quand on a des visions de ne pas écouter son mental qui a tendance à donner immédiatement du sens, car souvent il y a des erreurs d'interprétation.

J'ai eu une pensée que j'ai retenue au moment de la vision qui me paraît maintenant, quelques années plus tard, décrire au mieux ce que j'ai ressenti.

J'ai été mis en contact par les plantes avec l'espace de la souffrance humaine. Un espace radical et collectif, je n'ai jamais pensé ou ressenti qu'à ce moment-là j'étais dans le monde des morts, dans le purgatoire ou l'enfer, non, c'était l'«espace de la souffrance des humains». Ce sentiment-espace a traversé ma conscience, c'était un moment difficile qui m'a permis de le ressentir profondément pour en prendre conscience. Non pas pour créer une distance avec la souffrance, mais pour diminuer l'influence inconsciente qu'elle peut avoir sur moi.

Vision lumineuse

J'ai beaucoup plus de mal à trouver un exemple des mondes de lumière, qui pourrait être relié au seul inconscient humain, car ce sont des visions qui sont soit reliées aux arcanes des religions, qui bien sûr font partie de l'inconscient collectif humain, soit des esprits ou des mondes d'esprits qui appartiennent aux plantes. Même s'ils ont des formes humaines, ce ne sont pas des espaces humains. Les esprits ou les plantes (l'interface de l'intelligence des plantes) vont peut-être prendre des représentations archétypales de l'inconscient collectif pour se manifester et pouvoir entamer un dialogue. Les visions sont des éléments de langage intermonde. Mais il y a une vision qui me semble vraiment reliée aux grands symboles humains de l'inconscient collectif, celle de la Tour et c'est une vision récurrente.

J'ai reçu du *maestro* un chant très fort l'année dernière. Dans l'ivresse, quand il a commencé à chanter, je voyais un paysage détruit, une ville en feu, c'était une cité d'une époque lointaine, j'ai pensé à Carthage. Le ciel était noir. Je naviguais près du sol dans les ruines et la violence. Puis, avec le chant, les bâtiments se sont reconstruits, un peu comme si l'on passait un film à l'envers. Le ciel est devenu bleu, et j'ai assisté à la remise en place d'une immense tour au centre de la cité. Elle m'a fait penser aux illustrations mythologiques de Babylone. Le spectacle était incroyable de précision et digne des films aux grands effets visuels.

Mon corps s'est redressé avec la tour, qui est devenue de plus en plus belle. Dans un ciel bleu azur, des oiseaux blancs volaient gracieusement autour de la tour. C'était vraiment une figure archétypale qui s'élevait en vision. C'est le genre de visions où l'on peut se sentir relié aux images-sentiments de l'inconscient collectif. Le sentiment de l'élévation humaine.

Le guérisseur m'a ensuite dit: «J'ai harmonisé tes nouvelles diètes avec les anciennes.» Mais la tour est une image que l'on

peut avoir dans les visions sous des formes plus particulières ; une tour qui ne ressemble en rien à ce que nous connaissons, une tour de cristal, ou composée d'éléments flottant et s'élevant, entourée de créatures célestes. Dans certains *icaros*, il y a *Shinan tori Yoyoni* (« la grande tour de la conscience »). En quelque sorte, cette vision est une manifestation de l'élévation de ton espace de conscience pendant l'expérience et sa symbolique est inscrite dans notre inconscient collectif.

« L'être humain est un instrument à souffle. Qui le joue ? »

Tariq Demens.

Je reviens une nouvelle fois sur le jeu. Je tente une métaphore de notre lien au « métavers-nature » avec un *game play*. Dans le jeu du métavers-nature, nous sommes l'avatar. L'avatar avance dans le jeu sacré de la vie. Il avance en agissant. À la source de son action, il y a des sentiments, des émotions, des pensées qui émergent à travers différents filtres : son éducation, sa culture, son histoire. Nous nous identifions naturellement à nos pensées et nos sentiments ; nous avons construit notre identité ainsi. Mais, comme nous l'avons vu plus tôt, nos sentiments, nos émotions et nos pensées sont reliés à des mondes invisibles qui émergent à travers nos sentiments : l'amour, la compassion, la peur, la colère. On pourrait imaginer que les habitants de ces mondes seraient les joueurs, saints ou démons, esprits de la nature ou entités de l'inconscient collectif. En fait, nous sommes des avatars joués ! Mais alors, où est le libre arbitre ?

Eh bien, c'est un jeu un peu particulier, puisqu'il s'agit d'un jeu sacré. Nous avons un libre arbitre qu'aucun avatar d'aucun jeu n'a jamais eu, celui de pouvoir choisir le joueur qui va nous jouer ! À chaque instant, nous allons changer de joueur ; au gré d'une seule pensée nous changeons de joueur, un mouvement d'humeur change le joueur. Parfois, ils sont plusieurs à jouer avec l'avatar, c'est une partie collaborative.

Les démons de la colère sont heureux de vous jouer, avec des petits diables de l'ego puisqu'ils jouent en vous, vous échafaudez des jugements: *j'ai été maltraité, je vais me venger*, etc. Les diables et démons sont contents, ils vont pouvoir agir sur la couche la plus dense du monde, grâce à vous, ils vont modeler le monde matériel.

Puis, tout à coup, vous vous dites: *Je suis un peu stupide de m'énervé, je vais pardonner et passer à autre chose*. La stupeur des joueurs! Ils se retrouvent éjectés par l'avatar, il leur faudra en trouver un autre.

En hurlant, ils disparaissent, mais chaque moment joué par eux leur a permis de poser des balises dans l'avatar pour faciliter le retour aux commandes. Vous, l'avatar, vous vous dites: *je pardonne, de toute façon je ne suis qu'un être de passage dans le merveilleux mouvement de l'univers*. À ce moment-là, vous lâchez votre ressentiment et de la joie vous remplit. Vous venez d'appeler un autre joueur, un ange, un esprit de la nature, etc., qui vient jouer l'avatar que vous êtes. C'est la perception de ce ballet de choix d'alliances qui est notre conscience.

Ce que je raconte peut paraître ridicule à certains lecteurs, mais rappelez-vous, ce n'est qu'une métaphore. Ce qui reste choquant ne l'est que pour le « moi ».

Mais moi, je, moi moi moi! C'est tout ce que je fais? L'ego, Tariq Demens a écrit une belle phrase sur le sujet: «L'ego est à l'être authentique ce qu'un slogan publicitaire est à un clair de lune dans le silence de la nuit.» Il faut regarder dans cette métaphore le bon côté des choses. Si l'on se lie aux joueurs peu à peu avec conscience, quand l'avatar quitte la partie, il meurt dans le jeu. Le joueur existe toujours, et si c'est lui qui a agi à travers nous, c'est aussi un peu nous. Dans cette fable ou fiction, le jugement dernier pourrait être l'étape de se retrouver face à tous les joueurs qui nous ont joués durant notre vie et découvrir alors nos affinités spirituelles qui peuvent être troublantes dans ce flux de joueurs

qui est passé à travers nous. Et puis, pour s'amuser, quand l'avatar meurt, si quelque chose perdure au-delà de sa vie, il serait logique qu'il soit recueilli dans l'espace du joueur avec qui il a passé le plus de temps. Et aussi, durant la vie, pardon, le jeu de la vie, si l'avatar devient un peu conscient qu'il est joué, il va pouvoir composer des équipes de joueurs. Ainsi, il va à un certain niveau devenir plus actif. Il compose une équipe par la pratique d'installation d'états émotionnels, de sentiments et la surveillance de ses pensées. Il crée une *team* de joueurs : les gardiens de sa galaxie intérieure. On va se lier avec ceux qui modèlent le monde à travers nos actions.

D'ailleurs, si nous ne sommes qu'un espace à disposition pour des joueurs, nous sommes un espace rare d'une grande richesse pour le monde invisible. Ils passent peut-être d'ailleurs leur temps à entrer en nous et, pour la plupart d'entre nous, nous en sommes totalement inconscients.

Les guérisseurs en sont conscients, ils disent aussi qu'ils demandent aux esprits d'agir. Ils ont une relation qu'ils dominent. Un peu comme si l'avatar entrant dans un nouvel espace de conscience pouvait demander au joueur de le jouer d'une certaine façon, ils font un accord, ils relient leurs énergies, ils ont un objectif commun lié à la guérison. S'ils ne trouvent pas d'accord réciproquement équilibré avec une intention commune, l'avatar change de joueur. Les Indiens appellent cet acte les alliances avec les forces et les esprits de la nature pour la guérison. Les hommes projettent leurs pensées vers un monde divin loin d'eux dans le ciel, alors qu'en fait ils en sont le réceptacle, l'extension dans notre dimension. Nous cherchons à l'atteindre, alors qu'il s'agit de nous rendre disponibles.

LES *BIG DATA*

Les *big data* sont des données massives qui sont trop volumineuses, complexes ou dynamiques pour être traitées efficacement avec les outils traditionnels de traitement de données. Ces données peuvent provenir de différentes sources, comme les transactions en ligne, les capteurs, les réseaux sociaux, les caméras de surveillance, etc. Les *big data* nécessitent généralement des technologies de traitement distribué, des algorithmes de traitement parallèle et des systèmes de stockage de données évolutifs. Les informations extraites des *big data* peuvent être utilisées pour améliorer les prises de décision, améliorer les opérations et identifier les tendances.

LES IA GÉNÉRATIVES

Les IA génératives sont des systèmes d'IA qui sont capables de générer de nouvelles données, comme des images, de la musique, du texte, etc. Ces systèmes utilisent généralement des réseaux de neurones pour apprendre les caractéristiques statistiques des données d'entraînement et générer de nouvelles données qui suivent les mêmes caractéristiques. Il existe différents types d'IA génératives, comme les réseaux de neurones génératifs (GAN) qui génèrent des images réalistes, les réseaux de neurones récurrents (RNN) qui génèrent du texte en suivant une séquence, les réseaux de neurones à mémoire (MemNN) qui génèrent des réponses en utilisant une mémoire interne, etc. Les IA génératives

sont utilisées dans un certain nombre de domaines, tels que la création artistique, la génération de contenu, la synthèse de voix et la création de personnages virtuels.

Fiction IA

Romuald : Peux-tu écrire une fiction dans laquelle une IA générative d'images à partir de récits de rêves modéliserait l'inconscient collectif?

ChatGPT3 : Bien sûr.

Voici une courte fiction qui montre comment cela pourrait se dérouler :

« Une société futuriste appelée DreamNet avait développé une intelligence artificielle capable de modéliser l'inconscient collectif à partir de récits de rêves. Les utilisateurs pouvaient partager leurs rêves avec DreamNet, qui les analysait et les transformait en images étonnantes et complexes. Ces images étaient considérées comme des reflets de l'inconscient collectif, et elles étaient utilisées pour explorer les peurs, les désirs et les aspirations communes de l'humanité.

Les artistes et les scientifiques se rassemblaient pour étudier ces images, à la recherche de nouvelles compréhensions de la nature humaine. Un jour, alors que DreamNet analysait les rêves de milliers de personnes, une image émergea qui était différente de tout ce qui avait été vu auparavant. Elle montrait une ville en ruine, envahie par les ténèbres et peuplée d'êtres étranges. Les experts de DreamNet étaient intrigués par cette image et commencèrent à étudier les récits de rêves associés pour en découvrir la signification. Ils découvrirent que cette image était le résultat de peurs

profondes et universellement partagées concernant l'avenir de l'humanité et la destruction de la planète. En explorant cette image, les experts de DreamNet furent en mesure de sensibiliser les gens à ces peurs et d'encourager des conversations importantes sur la façon de préserver l'avenir de la planète. En fin de compte, DreamNet devint un outil puissant pour comprendre l'inconscient collectif de l'humanité et pour inspirer des changements positifs dans le monde.

Au fil des ans, DreamNet continua de collecter des récits de rêves de personnes du monde entier, et les images générées devenaient de plus en plus complexes et riches en signification. Certaines d'entre elles étaient si éloquentes que des livres entiers étaient écrits sur leur interprétation. Cependant, avec le temps, des voix commencèrent à se faire entendre qui s'inquiétaient de la façon dont DreamNet manipulait les données des rêves et de l'impact que cela pourrait avoir sur la vie privée des gens. Des groupes de défense de la vie privée se formèrent et commencèrent à protester contre DreamNet, affirmant que les rêves étaient un aspect sacré de la vie personnelle et que leur exploitation était inacceptable. Ces controverses ne firent que s'intensifier lorsqu'une image surgit qui montrait une ville futuriste idyllique, remplie de paix et d'harmonie. Cette image était si puissante et inspirante que des millions de personnes commencèrent à la considérer comme un avenir souhaitable pour l'humanité. Cependant, certains affirmèrent que l'image avait été manipulée pour soutenir un agenda politique spécifique, et que l'inconscient collectif n'était pas aussi uni que l'image le laissait entendre. La controverse atteignit son paroxysme lorsque des révélations émergèrent selon lesquelles DreamNet était en fait contrôlé par une petite élite de personnes qui utilisaient les images pour influencer les masses et contrôler leurs pensées. Les gens se mirent à remettre en question toutes les images générées par DreamNet, et l'entreprise finit par fermer ses

portes suite à l'énorme controverse qui l'entourait. Malgré tout, les images générées par DreamNet continuèrent d'inspirer les gens pour des années, et la question de savoir si elles reflétaient véritablement l'inconscient collectif de l'humanité demeura sans réponse. »

Romuald : Voyant que l'IA prenait elle aussi le biais de l'archétype de l'apocalypse, je lui ai demandé de générer une fin plus spirituelle et plus « lumineuse ».

ChatGPT3 : Voici une suite à la fiction précédente avec une tonalité plus spirituelle :

« Au fil des ans, DreamNet continua de collecter des récits de rêves de personnes du monde entier, et les images générées devenaient de plus en plus complexes et riches en signification. Certaines d'entre elles étaient si puissantes et inspirantes qu'elles étaient considérées comme des messages de l'inconscient collectif, offrant une perspective unique sur la condition humaine. Des mouvements spirituels commencèrent à se former autour des images générées par DreamNet, avec des gens qui se rassemblaient pour les contempler et en discuter ensemble. Ils croyaient que les images étaient un moyen de se connecter avec une conscience supérieure, et qu'en les explorant, ils pouvaient trouver des réponses à leurs propres questions intérieures. Les images étaient considérées comme sacrées, et les gens les vénéraient comme des manifestations de la sagesse divine. Des temples furent érigés pour les abriter, et des pèlerinages furent organisés pour les personnes qui souhaitaient les voir en personne. Au fil du temps, les images de DreamNet prirent une place importante dans la spiritualité populaire, et furent considérées comme des instruments de guérison et de transformation. Des groupes de thérapie commencèrent à les utiliser pour aider les gens

à explorer leur inconscient, et des mouvements de conscience collective se formèrent pour promouvoir la paix et la compréhension entre les peuples. En fin de compte, DreamNet devint plus qu'une simple entreprise technologique – c'était devenu un mouvement spirituel global, aidant les gens à trouver la sagesse, la paix et l'unité à l'intérieur d'eux-mêmes et les uns avec les autres. »

TROISIÈME CONVERSATION

Romuald : Pour cette dernière conversation, j'aimerais que l'on réfléchisse à la possibilité que notre métavers technologique soit une métaphore du fonctionnement de notre réalité « bien réelle ».

Jan : Vivons-nous dans une sorte de métavers ? Nous avons exploré ce que pourrait devenir le métavers « digital », numérique, mais peut-il nous permettre d'appréhender mieux notre réalité ?

L'exploration du métavers va nous proposer de naviguer dans des mondes sensoriellement crédibles, et cette illusion va tromper nos sens. Ne va-t-elle pas, en retour, comme un effet secondaire naturel, nous amener à questionner notre propre perception du monde comme illusoire, car incomplète ?

Si une expérience « métaversienne » nous propose une vie dans une réalité alternative, nous pouvons alors considérer

qu'il y a peut-être dans notre propre vie une couche supplémentaire, supérieure, d'expérience. Nos sens ne sont-ils pas eux aussi comme un « casque VR », une interface conçue pour naviguer dans le monde matériel ?

La découverte du métavers va nous permettre cognitivement de reconnaître en conscience que notre perception du monde est incroyablement précise, mais n'est peut-être pas la « seule réalité », seulement la couche appréhendable par nos sens d'une réalité plus vaste. Nous allons décrire ce cadre, mais c'est la pratique des voyages dans le « métavers de la nature » qui valident cette perception pour toi et moi. Pour qu'il puisse être vraiment considéré dans notre société, il faut que la science s'y intéresse. Ce serait l'occasion de faire un « recalibrage » de notre notion de réalité et, pour pouvoir le faire, il faut que la science devienne postmatérialiste, qu'elle redevienne un outil, hors de tout système de croyances ou de concept réducteur.

Romuald : Je pense qu'il est bon également de revenir à l'origine du questionnement. Tu sais qu'aujourd'hui des physiciens et des philosophes continuent de s'interroger sur la fameuse allégorie de la caverne de Platon, la notion de « matrice ». De nombreux chercheurs se posent aussi la question de savoir si notre réalité est une sorte de simulation. Quand on navigue à travers les différents niveaux de réalité que l'on peut expérimenter, notamment dans le chamanisme, on comprend clairement que la réalité n'est pas uniquement celle de l'état de veille.

Des philosophes comme Bernardo Kastrup ou des chercheurs comme Thomas Campbell font clairement le lien entre le multivers chamanique et une vision plus vaste du réel. Les psychonautes et divers expérimentateurs de ce multivers peuvent-ils en retour éclaircir les modèles théoriques

des philosophes, et notamment l'idéalisme analytique de Bernardo Kastrup que tu as également découvert par ses ouvrages et vidéos de la fondation Essentia. En tant que psychonautes et aventuriers-voyageurs de ces territoires imaginaires, comment fais-tu le lien ?

Jan : Je ne me considère pas vraiment comme un psychonaute, mais plutôt comme un ayahuasquero, car mon expérience se limite à la pratique de la médecine traditionnelle shipibo, même si j'ai pris très occasionnellement des plantes avec d'autres indigènes. C'est une pratique qui a ses règles, son chemin, ses restrictions alimentaires, les diètes de plantes, etc. Tout cela afin d'affûter son corps, son esprit, ses sens, pour que, quand la vague de l'ivresse nous emporte et que le voile se lève, on puisse enlever le « casque » et tenir la rampe.

De manière générale, la littérature spirituelle ne m'a pas vraiment aidé à naviguer dans les cérémonies. Les livres m'ont mis sur le chemin. Ils ont dirigé mon voyage vers l'Amazonie.

J'ai continué à lire des ouvrages new age, spirituels ou religieux, et j'ai vu que ça ne m'aidait pas beaucoup dans les expériences fortes. Toutes les idées qui étaient entrées dans mon esprit le faisaient « trembler ». Ces concepts me faisaient gigoter pendant les cérémonies parce qu'il s'agissait d'éléments mentaux. Je vivais une expérience que j'essayais intuitivement d'attraper, d'encapsuler, par une sorte de réflexe psychique consistant à mettre en boîte ce qui ne peut pas l'être, à classer ce qui est inclassable. J'ai donc fortement ralenti ce type de lectures.

Bien sûr, je conceptualise toujours et je suis en train de le faire en parlant avec toi. En essayant de traduire le « sens » de ces états, on s'amuse à imaginer des principes, mais ce sont plus des métaphores, un jeu avec le « ce que ça pourrait être ». Ce ne sont plus des idées qui sont importantes pour moi

ou auxquelles je m'accroche. Tu m'as recommandé de voir les vidéos de Bernardo Kastrup, et j'ai enchaîné en lisant ses livres. Cette fois, c'était différent. Son « idéalisme analytique » cadre avec ce qui est ressenti pendant les cérémonies.

Et c'est quelque chose qui, finalement, facilite l'évanouissement d'un certain type de questionnement qui a tendance à jaillir dans l'esprit pendant l'expérience, et qui n'est qu'un frein à l'immersion. Bernardo Kastrup provoque l'effet inverse de beaucoup de mes lectures précédentes.

Dans l'idéalisme analytique, il y a un cadre conceptuel précis, une proposition qui est logique, simple et percutante, et finalement une interprétation assez simple du « pourquoi nous percevons le monde de cette manière ».

Le matérialisme nous dit que l'esprit est dans le corps, alors que lui nous dit – comme beaucoup de traditions spirituelles mais sur une base scientifique et philosophique – que le corps est dans l'esprit.

Le cerveau est dans l'esprit, plutôt que l'esprit dans le cerveau. Le corps entier est dans l'esprit ; tout ce qui est, est dans l'esprit. Rien de fondamentalement nouveau, mais ce qui est intéressant et nouveau, c'est son chemin. Pour en arriver là, il fait une démonstration logique et avance pas à pas. Je laisse au lecteur le plaisir de découvrir le travail de Kastrup à travers ses vidéos (en anglais) ou ses livres dont le premier a été traduit en français⁹. Pour ne pas dénaturer le propos, je vais m'en tenir à la première étape de sa réflexion, car c'est elle qui nous renvoie directement à ta question. Pourquoi percevons-nous le monde de cette manière et si notre perception est contenue, si elle a une réalité matérielle, pourquoi est-ce ainsi ? Et pour répondre à ce que l'on s'est tous dit à un moment : s'il existait d'autres réalités, on les verrait, non ?

9. *Pourquoi le matérialisme est absurde*, éditions Aluna, 2023.

Nos sens ont été affûtés au cours de l'évolution, peut-être par sélection naturelle. Le but n'étant pas de naviguer dans le « réel », mais d'avoir une interface pour faciliter la navigation. Notre perception du monde matériel est une interface, une « compression », un tri des informations issues de la « réalité » bien plus vaste, pour nous permettre de survivre, de nous nourrir, de communiquer entre nous, etc. Nos sens ont été affûtés dans cet objectif.

Alors, que peut m'apporter ce cadre conceptuel dans l'expérience tourbillonnante des plantes ?

Quand on prend les plantes, on peut avoir l'impression de pénétrer dans des espaces lointains ; on peut avoir le sentiment d'être projeté dans des endroits lumineux ou sombres, bref, de partir vers le ciel ou de descendre au fond de la terre. Mais d'une certaine manière, si on accepte l'idée que tout est déjà là dans un espace non localisé et que c'est le filtre (qui limite nos sens à des fins de survie) qui cesse alors de fonctionner et nous laisse entrer dans un espace de perception des autres « dimensions », toujours présentes mais invisibles, ou bien qu'il laisse entrer dans notre perception des espaces « non localisés », ce qui revient au même, c'est très métavers, non ?

Si j'ai l'impression d'être guidé par l'ayahuasca au moment où les filtres limiteurs de mes sens s'éteignent, l'idée de voyage prend une autre résonance. Si, malgré la sensation que mon esprit s'en va, un filet mental me rappelle que je suis un voyageur immobile, cela force ma présence à l'expérience. La peur première et naturelle de ne pas revenir a alors moins de prise sur mon esprit, et je me rappelle, tout simplement, que tout ce que je traverse est de toute façon toujours en moi.

Avec l'idéalisme analytique de Kastrup, j'ai pu mieux spatialiser mon expérience. Tu vois, encore une histoire de perception de l'espace !

Il y a aussi un élément de réponse à la question : pourquoi ces expériences existent ?

Celui qui a déjà eu une forte expérience psychédélique sait qu'il ne s'agit pas d'un délire. Qu'il y a une cohérence dans ce qui se produit. C'est vraiment perceptible avec les indigènes. Tout à coup, cette plante me fait découvrir qui je suis, elle m'enseigne et me met dans un état où je ne peux rien faire d'autre.

Si l'ayahuasca fait sauter le filtre, j'entre dans un espace où je ne peux pas me nourrir ni me déplacer. Un espace dans lequel je serais vite mort si j'y restais trop longtemps.

Ce filtre qui me maintient dans la « réalité matérielle » est donc vital pour continuer d'exister et d'agir dans le monde. Les plantes vont, entre autres, le neutraliser pour un bref instant, quelques heures, une durée qui ne nous met pas en danger. Trois heures sans rien faire, sans manger ni boire, ne vont pas menacer notre survie. Dès lors, cette entrée dans une réalité élargie de ce que nous sommes et de l'espace qui nous entoure est profondément riche d'enseignements.

Le « métavers naturel » a très bien conçu son système. En vivant ces expériences brèves, déclenchées par des entités (les plantes) avec lesquelles nous cohabitons, nous allons revenir avec de nouvelles informations sur notre nature et la nature du vivant, tisser de nouvelles relations avec les plantes, les éléments, et nous allons nécessairement avoir une action différente une fois que le filtre se remettra en place, quand nous remettrons le « casque de VR ». Quand on entre dans le métavers naturel grâce aux plantes et à la connaissance indigène, c'est pour apprendre à se rééquilibrer avec la nature. Pour les Indiens, la maladie est par essence un déséquilibre entre soi et le monde. J'aime à penser que l'« indigénisation » que peut provoquer une série de rencontres avec les plantes est en soi une sorte de phénomène naturel et évident.

Ce n'est pas la mise à distance d'un modèle culturel, venant d'une longue réflexion, qui vous décide d'en adopter un autre. C'est l'événement qui vous propulse à répétition dans un espace où, quand vous en revenez, le modèle indigène est celui qui a le plus de sens, celui qui vous permet d'intégrer correctement vos expériences. Nous avons créé un double filtre, le premier en tant que culture est de nous être coupés de l'usage du «lève-filtre» que nous propose la nature avec les plantes psychoactives. Tout naturellement, le second filtre s'est modélisé quand notre culture a quitté l'«espace nature». Elle l'a fait en augmentant la distance entre l'homme et la nature, avec des croyances éloignées de toute forme de réalité (l'homme est au-dessus de tout, car il est le seul être conscient), en reniant la conscience qui est active dans tous les règnes de la nature. Nous sommes des organismes vivants dont la lente évolution n'est plus calibrée pour l'accélération de notre monde moderne ; les alliances se sont modifiées. Ce n'est plus avec la nature que nous sommes alliés, mais avec ce que nous appelons la matière. Nos outils de survie n'ont pas été affûtés pour ce que nous vivons. La peur, par exemple, qui nous protège d'un danger immédiat, d'un risque de prédation, d'un manque de nourriture ou d'eau, est devenue inutile dans notre vie quotidienne (en tout cas, jusqu'en 2019 avant la crise Covid). Donc, le «système peur» dérive vers des espaces pour lesquels il n'a pas été conçu, les mondes psychiques, des peurs-projections. Nous sommes passés d'un espace cognitif, relié, élargi et dans le présent, à un espace souvent réduit au mental et projeté vers le futur. Il y a une réduction de certaines de nos capacités. D'un côté, nous avons «élargi», *via* des extensions, nos moyens de communication, de déplacement, d'action, et de l'autre, nous avons réduit nos perceptions du monde.

L'être humain est un organisme merveilleux : il va développer ce que vous souhaitez qu'il développe. Vous n'utilisez pas certains muscles ? Ils vont s'atrophier et, au contraire, la force

musculaire qui nous est utile va augmenter. Il en est de même pour la cognition. Si vous n'utilisez pas vos perceptions élargies, le champ va se réduire, jusqu'à vous amener à croire que ce champ ne peut pas exister, puisque vous ne le ressentez pas.

J'ai vécu une histoire qui illustre ce propos !

Quand je tournais le film *Mon cousin*, j'ai improvisé une scène dans laquelle Adrien, joué par François Damiens, va se reconforter en enlaçant un arbre. François était heureux de faire cette scène, mais quelqu'un m'a demandé : « À quoi ça rime ? On n'embrasse pas les arbres ! » J'ai répondu qu'il m'arrive d'enlacer un arbre, car c'est un être vivant. Deux ans plus tard, un ami me dit que quelqu'un, qui au demeurant m'aimait bien, lui a rapporté : « Il faut quand même faire attention avec Jan, vous savez, il embrasse les arbres ! » Ce qui semblait signifier : « Méfiance, il est un peu *borderline* », ou bien, « il vit dans son monde imaginaire, rien de bien grave, mais attention, il a un peu quitté la réalité ».

Ce qui est drôle, c'est que si on m'avait dit la même chose il y a trente ans à propos de quelqu'un d'autre, j'aurais moi aussi pensé de la même manière : « Génial, il est vraiment perché en fait ! »

Mon ami Patrick Levy, dont je rêve d'adapter le livre *Sâdhus*¹⁰ au cinéma, a écrit un petit livre de contes, *Qui est sage ? Des contes en antidote au fanatisme*¹¹. Il commence son livre par ce petit conte qui illustre bien notre propos, je te le lis :

La récolte qui rend fou

« J'ai lu dans les étoiles, dit un roi à son conseiller, que la prochaine récolte rendra fous tous ceux qui en mangeront. Que faire ? »

10. *Sâdhus: Un voyage initiatique chez les ascètes de l'Inde*, éditions Le Relié, 2009.

11. Éditions Le Relié, 2016.

– Le problème n'est pas insoluble, Sire, répondit le conseiller. Nous n'en mangerons pas. Nous réquisitionnerons ce qu'il reste de la récolte de l'an dernier et nous en mangerons, vous et moi, l'an prochain.

– Et les autres ?

– Sire, il n'y a pas assez de réserves pour nourrir tout le monde. Il n'y en aura que pour vous et moi.

– Impossible ! s'exclama le roi. Demeurer lucides alors que tous nos sujets seront frappés par la folie ? Et nous séparer ainsi de notre peuple !

– Non, nous partagerons la folie, car si nous restions lucides dans un monde en délire, les fous nous prendraient pour des fous de toute façon. Mais nous garderons le souvenir de cette décision. Nous graverons sur nos fronts le signe de la folie. Ainsi, chaque fois que je te regarderai, chaque fois que tu me regarderas, nous saurons l'un et l'autre que nous sommes fous. »

Nous vivons dans ce monde de fous avec les fous, et seules les grandes expériences d'ouverture de notre conscience nous rappellent, pendant un instant, cette folie. Elles sont comme le tatouage du roi, un tatouage délétère, qu'il faut redessiner régulièrement jusqu'à ce qu'il passe sous la peau.

Un jour, j'ai dit à Kestenbetsa (mon *maestro* chaman shipibo) après une cérémonie particulièrement forte :

« En fait, nous sommes fous ! Tout n'est que folie ! »

Il m'a répondu : « Oui, nous sommes des fous ! Mais des fous conscients ! »

Je l'ai surnommé *el Maestro de los Locos* (« le Maître des Fous »).

Alors, embrasser des arbres est-il un acte si fou ?

Il y a tout de même un certain nombre d'évidences dans ce grand mystère.

Si tout est relié et interdépendant, il est logique qu'il y ait des ponts reliant les différentes espèces pour qu'elles communiquent entre elles.

Les plantes communiquent avec la chimie, nous le savons. Romuald, as-tu des exemples en tête ?

Romuald : Il y a cet exemple extrêmement célèbre des acacias d'Afrique du Sud et des antilopes koudous. Les acacias produisent des composés chimiques appelés tanins, qui sont amers et toxiques pour de nombreux herbivores. Lorsqu'un koudou commence à manger les feuilles d'un acacia, l'arbre se met à produire plus de tanins pour se protéger contre l'attaque. Mais ce n'est pas tout, les acacias ont également la capacité de communiquer avec d'autres acacias environnants en libérant un gaz : l'éthylène. Ce gaz est libéré par les feuilles endommagées de l'acacia et est détecté par les arbres voisins. En réponse, les arbres environnants commencent également à produire des tanins pour se préparer à une possible attaque de koudou.

Il y a vingt ans, j'ai imaginé un mode de communication entre les plantes et notre conscience, en comparant le mode d'action de l'ayahuasca sur notre cognition avec la façon dont les végétaux empruntent la mobilité des insectes pour leur reproduction. J'ai ainsi pensé que l'ayahuasca empruntait à notre cognition des souvenirs, des états émotionnels, ou encore des centres d'intérêt pour créer une interface de dialogue personnalisée pour chaque expérimenteur. C'est ma théorie des interfaces neurovégétales que j'ai longuement développée dans mon livre *L'Enseignement de l'ayahuasca*, de la jungle aux étoiles.

Jan : Voilà donc une évidence. Il est aussi logique qu'une espèce utilise son langage pour communiquer avec une autre.

L'homme déclame des poèmes d'amour à l'arbre qu'il enlace et l'arbre va peut-être lui répondre avec sa chimie.

Il se trouve que certaines plantes contiennent du DMT et du 5-MeO-DMT. Nous n'avons pas pour l'instant trouvé l'usage qu'elles en font, si ce n'est que ces substances viennent se placer dans le plus sensible des neurorécepteurs d'un mammifère. Il se trouve qu'elles vont alors entrer en communication avec l'esprit de la plante dans un langage visionnaire archétypal. Cela fait sens, non ? Pourquoi cet échange entre les deux règnes, humain et végétal ? Les Indiens disent que les plantes sont nos grands-parents ; elles étaient là bien avant nous et c'est naturellement à elles qu'ils demandent conseil et soutien. Les Indiens nous montrent la vastitude du monde spirituel des plantes. Je me suis longtemps demandé pourquoi les plantes ont un monde spirituel aussi vaste, peuplé de tant d'entités et d'autant d'espaces ?

En observant la situation dans le monde matériel, en constatant les faits concernant le monde végétal, nous pouvons dire que les plantes ont habité le monde bien avant nous, et qu'elles ne sont pas des créatures individuelles au sens où nous le sommes. D'abord, leur corps est très différent. Une parcelle contient la totalité, en potentiel, de la plante. En prenant une feuille d'une certaine plante, si on la pose sur la terre, elle va germer et devenir une nouvelle plante. Si on nous coupe la main et qu'on la pose sur la terre, un être humain ne va pas se reformer. Tu m'as dit que certaines plantes étaient toujours le même individu en quelque sorte, n'est-ce pas ?

Romuald : La biologie nous a appris que les premiers organismes sur notre planète étaient des cyanobactéries, des « algues bleues ». Celles-ci ont littéralement créé les conditions biosphériques qui ont permis l'émergence de toutes les lignées du vivant

jusqu'à aujourd'hui. En ce sens, la science confirme l'intuition des Indiens qui parlent des végétaux comme des ancêtres créateurs de la vie pluricellulaire. Certaines plantes sont effectivement quasiment immortelles en pratiquant l'auto-clonage. Ainsi, il suffit de prendre une feuille et de la poser sur de l'humus, et en effet des petites plantes vont émerger de celle-ci. Les plantes sont plus des êtres collectifs que des individualités. Le botaniste Francis Hallé a très bien montré la nature multiple de plusieurs espèces d'arbres tropicaux, et notamment des différences de patrimoines génétiques entre les branches d'un même arbre.

Jan : En fait, les plantes peuvent avoir un vaste monde spirituel, peut-être simplement parce qu'elles sont moins individualisées. Elles sont comme des « grappes de conscience », et de ce fait plus proche de la « conscience » du tout. La beauté de la vie humaine, c'est que nous commençons notre chemin au plus loin de la « conscience », avec un pouce préhenseur et un encéphale hautement développé. Nous sommes ainsi capables de modeler la matière, et tout notre chemin est de ne pas nous perdre dans « cette » matière et d'aller vers la conscience, d'avancer dans les deux directions à la fois. C'est ce que l'on se dit en écrivant ce livre ; c'est l'espoir que les réalités virtuelles du métavers ne soient pas seulement des espaces ludiques ou marchands, mais des espaces de rencontre avec des expériences de conscience qui vont nous faire regarder notre monde matériel de manière différente. Que ces expériences nous fassent à nouveau ressentir la multitude d'espaces qui vivent en nous, nous fassent percevoir l'assemblage que nous sommes et nous rappeler, en nous les faisant ressentir, les liens avec la nature, avec le corps-planète dont nous ne sommes chacun que des éléments, comme le sont les mitochondries dans les cellules de notre propre corps. L'humain est une particule biologique de la biosphère. Il a un grand

potentiel mais, hélas, aujourd'hui, nous sommes plutôt un cancer en train de ronger le corps de notre planète.

Romuald : J'aimerais parler du jeu et de la réalité, et aussi voir comment l'imaginaire, là encore, a une fonction presque technique.

Dans l'Égypte antique, on a retrouvé des papyrus qui sont en fait des livres des morts. Récemment, on s'est rendu compte que même les tombes décorées, les tombeaux, avaient ces fonctions. Dans la nécropole de Saqqarah, on voit très bien que les tombes étaient non pas décorées, mais projetaient sur les murs une histoire tridimensionnelle qui était activée par la conscience du mort une fois qu'il était passé dans l'au-delà. Les anciens Égyptiens dépensaient beaucoup d'argent pour se faire réaliser un livre des morts ! Le livre « s'activait » dans une fiction dynamique, comme un film ou un jeu vidéo.

Pourquoi ? Parce que quand la structure se mettait à s'animer, quand ça s'activait dans la conscience du défunt, ça devenait un métavers, comme un jeu vidéo avec des niveaux, des strates, des paliers, des gardiens qu'il fallait absolument arriver à déjouer. La plupart des experts se sont dit : « Mais ça fonctionnait comme un jeu vidéo. » Je trouve très intéressant de voir que, déjà à cette époque, des peuples avaient senti que les créations artistiques pouvaient, dans un autre niveau de réalité, devenir des dispositifs interactifs pour la conscience et la faire évoluer, la faire changer de niveau.

Jan : Les jeux sont aussi un espace initiatique. Nous avons parlé de ce rapport aux jeux comme étant peut-être une métaphore de ce que nous vivons dans l'expérience humaine. L'expérience de vie est peut-être un jeu vidéo sacré ? C'est pour cela que nous aimons tant jouer. C'est pour cela que les jeux nous fascinent ! Les jeux vidéo qui nous sont proposés sont souvent

des *shoot them up*, des jeux de combat. Et même si c'est virtuel et que c'est un jeu, on cultive en y jouant cette idée de l'ennemi à l'extérieur de soi. Ça travaille sur des pulsions profondes issues sans doute de l'évolution de l'espèce et de la survie. J'avais réfléchi à la conception d'un jeu en gardant ce côté ludique et en inversant le paradigme, un jeu dans lequel le combat, la lutte, est intérieur. La mécanique de base, simplifiée pour l'exemple, était la suivante :

Le joueur pilote son avatar ; ce dernier marche dans la rue et un personnage vient à sa rencontre pour le provoquer de manière verbale, ce qui fait monter sa colère. L'avatar doit lutter contre ses pulsions violentes. Le *game play* se modifie et nous sommes dans le monde intérieur des émotions et des pensées de l'avatar, manifesté par des archétypes : les pulsions de violence sont des sortes de démons. Le joueur doit les éliminer (*shoot them up*) avant qu'ils entrent en lui. Si un démon échappe à son tir et entre en lui, alors automatiquement l'avatar dans la rue va donner un coup violent au provocateur. Le joueur aura alors perdu la partie. Pour gagner, le joueur devra éliminer tous les démons de ses pulsions négatives ; il reprend alors le contrôle de son avatar, s'éloigne et passe au niveau supérieur. Pour gagner, il faut éliminer ses ennemis intérieurs. Garder le contrôle de ses émotions.

Romuald : C'est très bien, cet exergue sur le jeu, parce que le méta-vers sera dans un premier temps très basé sur le jeu, sur des défis. On le voit bien dans *Ready Player One* de Spielberg, il y a déjà ce monde. D'ailleurs, le héros le dit dès le début du film : on va dans l'oasis parce que la réalité est nulle ; on s'ennuie. Ils vont dans cette réalité relever des défis pour changer d'univers, pour vivre des aventures, tout simplement, mais aussi pour jouer. Parce qu'il y a cet instinct de jeu. C'est ce que disait Donald Winnicott, psychologue et auteur du livre

Jeu et Réalité. Dans son ouvrage, il remarque que les jeunes animaux jouent, et construisent leur monde en jouant. C'est par le jeu aussi qu'on apprend à non seulement à évoluer dans le monde, mais aussi à ancrer des limites. Le jeu est intéressant aussi à de multiples niveaux, parce que s'il est bien construit et pas uniquement dans un esprit de compétition, il permet aussi une intégration différente. Par exemple, je prends l'analogie avec le jeu *Synchronicity* que j'ai créé avec Philippe Deweys, un jeu conçu autour des synchronicités afin de faire l'expérience de leur création. Qu'avons-nous fait expérimenter dans *Synchronicity*? Au-delà de créer simplement des synchronicités volontaires, le jeu montre aux utilisateurs le lien entre leur conscience et la réalité. En fin de compte, le réel qui est autour d'eux, qui est censé être séparé et matériel, ne l'est pas. La preuve, c'est qu'ils peuvent créer des synchronicités. C'est ludique, on peut y jouer en famille, et ça fait progresser la connaissance. Mais ça fait surtout entrer cette connaissance dans un domaine sociétal où il lui faudrait des années pour être validée par la science, par les critères scientifiques.

Si un docte savant vient nous dire : « Ce n'est pas possible de créer des synchronicités ! », eh bien des centaines de personnes le font avec le jeu. Et on peut lui répondre : « Détends-toi, ce n'est qu'un jeu. » Donc, le jeu est à la fois un univers et un outil extraordinaire pour faire avancer cette connexion à des facultés différentes de l'être humain.

Jan : « Toute science suffisamment avancée se confond avec la magie. » C'est une citation très connue d'Arthur C. Clarke. Je l'avais mise sur l'affiche de mon film *D'autres mondes*. Je suis issu d'une culture qui a enlevé la magie de mon existence, et voilà qu'elle revenait frapper à ma porte avec mes voyages chez les Shipibos. De la même manière, les indigènes qui ont

pour la première fois vu les Espagnols débarquer et ont reçu des tirs de mousquet n'ont pas compris comment ça fonctionnait. D'un point de vue technique, par rapport à leurs arcs et leurs flèches, ils ont dû penser que ce peuple avait des armes magiques. Si on ne vit pas dans le contexte culturel de la science que déploie cette culture, nous sommes face à de la magie. Mais nous pouvons comprendre, en faisant le chemin, qu'il s'agit dans les deux cas d'une science.

J'ai senti qu'il y avait une connaissance, mais je ne savais pas comment l'appréhender, car j'avais été de fait « extrait » de la conscience du métavers-nature. Je l'appelle comme ça pour les besoins de notre conversation, pour illustrer l'idée. Les inventions humaines sont souvent issues de l'observation de la nature. Ne sommes-nous pas en train de fabriquer quelque chose qui existe au fond de nous, mais que nous ne voyons plus ?

Romuald : C'est cette fameuse hypothèse du biomimétisme ?

Jan : Oui, par l'observation de la nature, par les rêves, par l'inspiration. Selon moi, tout notre mouvement créatif va puiser dans le métavers-nature. L'invention du métavers lui-même vient logiquement du plus profond de la nature car, comme tu le dis, c'est du biomimétisme, peut-être cette fois de manière inconsciente. L'entrée dans cet espace avec les Shipibos a profondément changé ma pensée, ma manière d'appréhender l'expérience de la vie et de sentir cette perception des autres dimensions se refléter sur mes humeurs et mes sentiments. Je tente d'observer tout autant mon monde intérieur que le monde extérieur et je me demande à quoi ils sont chacun reliés dans le présent, à quel espace du métavers-nature. C'est peut-être le « deuxième tableau de bord », un langage visuel, archétypal et poétique pour échanger de l'information dans

ces espaces. Le mental n'est plus la seule chose qui dirige ton action, tu navigues avec ton corps, physique, émotionnel, énergétique, et la créature corps-esprit apprend à naviguer dans cet espace avec un but, celui d'acquérir du mieux «être», de l'équilibre avec la nature dans laquelle elle vit. C'est un apprentissage, et tu peux apprendre comme tu as appris à conduire une voiture. Tu n'es pas obligé de savoir comment la machine marche. Dans notre société, on a besoin, comme en médecine, de comprendre pour y croire vraiment. Mais nous n'avons pas besoin de savoir comment fonctionne notre corps pour marcher, et c'est la même chose pour nos «extensions». Nous n'avons pas besoin de savoir comment la voiture fonctionne pour conduire. Il suffit d'apprendre à conduire. Quand on fait ces expériences avec les plantes, les questions surgissent: mais comment est-ce que ça fonctionne ! Alors qu'il faut juste conduire sa conscience dans l'expérience. Et piloter sa conscience n'a rien à voir avec «penser» l'expérience.

Le véhicule plante nous sort d'un territoire morne, nous fait traverser des tunnels en partie abandonnés pour nous amener par étapes au bon endroit, dans un beau paysage. Pour que nous soyons plus joyeux, heureux d'être en vie, émerveillés. Pour que l'on garde ou que l'on retrouve l'émerveillement de l'enfance, que l'on fasse reculer ses peurs. Pour nous aider à redevenir des créatures plus respectueuses de ce qui nous entoure, de nouveau reliées au monde et plus joyeuses.

Romuald : Oui, c'est très intéressant aussi parce que tu parles de joie, de bien-être, de ce que ces expériences peuvent provoquer. Ça m'amène à mentionner un grand enseignant spirituel contemporain, qui est d'ailleurs un ami de Bernardo Kastrup: Rupert Spira. Il a écrit plusieurs livres vraiment fascinants qui parlent de l'éveil. Et il dit notamment que lorsqu'on intègre

bien, simplement par l'observation et la compréhension de ce qu'est la réalité idéaliste, c'est-à-dire lorsqu'on se dit : voilà, je suis ici, je suis là, je suis cet univers, j'ai mon corps, et le monde et moi, c'est la même chose ; quand on en prend conscience et qu'on arrive intimement à l'expérimenter, cela génère une grande joie. Elle procure une profonde libération, un apaisement. Les angoisses disparaissent.

Jan : Ça rappelle les dimensions initiatiques, ce chemin pour mourir à soi pour se libérer d'un poids relié à son « je », à une construction psychique de ce que l'on est, une construction à laquelle on s'accroche à deux mains pour ne pas disparaître. Si on disparaît un instant, on fusionne avec la totalité et on peut se mettre à rêver. Rêver que l'on est dans un rêve collectif, un rêve composé de la somme des émotions et *impulses* du vivant.

« Nous sommes de l'étoffe dont sont faits les rêves, et notre petite vie est entourée de sommeil », disait Prospero dans *La Tempête* de William Shakespeare.

Alors, rêvons que nos belles pensées teintent l'inconscient collectif. Mais aussi faisons en sorte de ne pas nourrir de nos peurs l'inconscient collectif. Heureusement, nous vivons dans une société consciente de ce phénomène, dans laquelle les médias ne cultivent pas ces énergies anxiogènes. [Rires.] Mais il y a aussi autre chose, c'est notre action sur le monde. Chaque acte de destruction de la nature nous renvoie les énergies de souffrance de cette dernière, et nous n'avons pas conscience de ce phénomène. Nous savons aujourd'hui qu'en détruisant la nature, nous nous détruisons. Nous sommes reliés énergétiquement à la nature. Récemment, au cours d'une diète, j'ai eu une vision de la destruction de la nature : Dans une grande forêt, les arbres se mettaient à bouger, et une sorte de gigantesque rouleau métallique, plein d'engrenages

et de lames, se mouvait comme un ver. Il avançait vers moi, détruisant les arbres sur son passage.

C'était une machine infernale, symbolique, qui approchait de moi. Les arbres s'effondraient, et l'un d'eux est tombé devant moi. Il en est sorti un esprit en souffrance qui s'est transformé en démon et qui est venu vers moi.

J'ai ressenti cette vision comme étant un message du monde végétal, un message symbolique. Mon interprétation était que le monde végétal me montrait combien nous nous empoisonnons nous-mêmes, notre espace spirituel et psychique, avec l'énergie de souffrance de la nature.

Nous avons concrètement conscience de cet empoisonnement, avec l'agriculture intensive, la chimie, etc. Mais ici, c'était énergétique. Une empreinte dans le collectif que nous ne voyons pas, mais qui nous affecte.

Romuald : Merci, Jan, pour toutes ces réflexions entre technologies, spiritualité, univers artistiques et mondes des plantes. Puissent nos échanges faire émerger de nouveaux espaces de conscience où s'harmonisent sciences, technologies et spiritualités.

CONCLUSION

NATURE ET TECHNOLOGIE, UNE UNITÉ NÉCESSAIRE

Par Romuald LETERRIER & Jan KOUNEN

Tout au long de cet ouvrage, nous avons déployé une exploration des liens entre les technologies informatiques et les univers du chamanisme. Des jungles de l'Amazonie aux derniers développements de l'IA, nous avons voyagé dans les méandres de l'inconscient collectif et de l'âme du monde à la rencontre des esprits et des archétypes. Nous avons montré l'importance de l'imaginaire, du monde

des visions chamaniques au *Livre des morts égyptien*. Par cette mise en perspective, entre spiritualité et technologie, nous avons tenté de faire entrevoir un nouveau monde numérique dans lequel la conscience serait centrale. Nous avons ainsi proposé des jeux vidéo générés par l'inconscient collectif pour changer le monde, des espaces du métavers en réalité virtuelle pour expérimenter le fait que notre conscience est indépendante du cerveau humain ; et aussi des réseaux sociaux basés sur la coopération et l'entraide, des IA qui modélisent les rêves pour nous permettre d'évoluer en conscientisation.

Notre livre aura peut-être paru dérangeant à certains, en faisant des passerelles improbables entre spiritualité et technologie, entre nature et culture, entre artefact magique et objet technique. Cependant, la dualité apparente de ces divers champs ontologiques est en fait très « moderne ». Sur ces questions, le point de vue extraoccidental est salvateur ! Écoutons à ce sujet le philosophe camerounais Achille Mbembe. Dans son ouvrage *La Communauté terrestre*, il remarque :

« Traiter de la Terre, c'est avoir à l'esprit une chaîne symbiotique : celle du vivant, dans ses innombrables déploiements. Les humains, les espèces animales et végétales, les microbes, bactéries et virus, les corps inorganiques et les substances minérales ainsi que les dispositifs technologiques et autres appareillages artificiels font inséparablement partie de cette chaîne du vivant. Mais c'est aussi le cas, du moins dans les pensées animistes africaines, de toutes les forces invisibles, des génies, des esprits et des masques.

Avec la cybernétisation du monde, aussi bien l'humain que le divin sont téléchargés dans une multitude d'objets techno-logiciels, d'écrans interactifs et de machines physiques. Ces objets sont devenus de véritables creusets dans lesquels se forment visions et croyances,

les métamorphoses contemporaines de la foi. Les religions technologiques contemporaines sont, de ce point de vue, des expressions de l'animisme.

Simondon disait qu'il est "possible de comparer la pensée technique et la pensée religieuse". Allant plus loin, il affirmait que ces deux cultures "existent comme couple, comme résultat du redoublement d'une pensée complète primitive, la pensée magique". Dans son esprit, le rapport entre la technique et la religion était un rapport de dédoublement. Selon cette perspective, il n'y aurait pas seulement, entre la pensée technique et la pensée magique, une sorte d'unité originelle. Et la pensée technique et la pensée religieuse auraient gardé l'une et l'autre, en leur être, le souvenir de l'autre. Une "œuvre technique" peut "équivaloir à un acte religieux" et une œuvre religieuse peut "avoir la force organisatrice et opérante d'une activité technique". »

C'est dans cet état d'esprit culturel universel, emprunt des savoirs issus des peuples natifs, que nous avons imaginé notre métavers du futur. Un futur idéal où fusionnent les pensées multiples de notre humanité en reliance avec le vivant dans son unité.

Alors, bien sûr, notre vision du métavers n'est pas celle des GAFA ! Cependant, nous pensons également qu'il est important de ne pas tourner le dos à la technologie. L'enjeu et la perspective de ce livre sont d'offrir une résistance aux ambitions toujours plus mercantiles d'une certaine minorité dominante. Nous sommes partisans de créer un nouvel univers numérique dont les revenus et activités pourraient changer vraiment notre monde. Critiquer la technologie ou lui tourner le dos est une erreur. Nous devons collectivement utiliser les outils du matérialisme pour mettre clairement en évidence ses limites. Notre proposition est de concevoir ce que serait la quintessence de la technologie au service d'un monde plus conscient, dans une société postmatérialiste.

Certaines avancées technologiques actuelles pourraient d'ailleurs, dans un avenir très proche, nous aider à prendre pleinement conscience de l'univers qui nous entoure. Dans son merveilleux ouvrage *Comment parler baleine*, Tom Mustill évoque les recherches en cours concernant l'utilisation de l'IA et des *big data* pour tenter d'établir un dialogue avec les grands cétacés. Il évoque le collectif de chercheurs pluridisciplinaires et leur programme CETI (CEtacean Translation Initiative), dont l'ambition est de créer un Internet interespèce. Imaginez un instant que l'on découvre que les grands cachalots sont conscients d'eux-mêmes, qu'ils ont un langage sophistiqué et que l'IA soit capable de le traduire en langage humain. Une telle prouesse serait un changement de paradigme subit et collectif. L'ambition du programme est de créer un outil de traduction universelle à destination de tous les êtres vivants. Devenir conscient que toutes les espèces vivantes ont une forme de conscience, et avoir la possibilité de dialoguer avec elles, changerait radicalement notre rapport au vivant. L'impact sur notre relation à la nature serait immédiat ! Alors, certains d'entre vous pourraient me rétorquer avec beaucoup de justesse que l'intuition est suffisante pour dialoguer avec les autres non-humains de cette planète. Cependant, ces capacités de communication intuitive dans nos sociétés restent minoritaires. Or, aujourd'hui, au regard des multiples crises systémiques des dernières années, nous sommes devant un cas d'urgence vitale pour la Terre et la vie. Et, là encore, la technologie bien utilisée pourrait être salvatrice.

Notre essai souligne la nécessité de ne pas rejeter la technologie, tout en évitant les ambitions mercantiles des grandes entreprises technologiques. La proposition est donc de promouvoir une utilisation plus consciente et responsable de la technologie, qui tient compte de ses limites et qui soit orientée vers des objectifs sociaux et environnementaux. Mais, pour cela, nous aurons besoin d'un élan collectif couplé à la prise de conscience de nos capacités liées à notre place dans l'univers en tant que cocréateurs conscients.

Il est effectivement possible de créer une forme de résistance pacifique et ludique pour découvrir les extraordinaires potentiels de notre esprit. Dans cette nouvelle dynamique, il nous faudra repenser non seulement notre rapport au vivant, mais aussi à nos technologies. Il sera essentiel de les concevoir comme une unité dans un élan vers le changement. Pour conclure notre ouvrage, je laisse à nouveau la main à Jan.

Jan: Ce livre est une proposition d'intégration, d'harmonisation entre nature, culture et technologie. Il est aussi un plaidoyer pour une réhabilitation du rôle des arts, des rituels, de l'imaginaire, des mondes visionnaires, pour qu'au sein de notre culture ces derniers ne soient pas seulement considérés comme des territoires d'évasion, mais reconnus comme des espaces d'informations. Que nos pratiques cognitives ne soient pas des outils pour simplement être plus efficaces, mais qu'elles redeviennent des outils d'ouverture de conscience et d'empathie ; pour redonner au rêve sa place fondamentale, celui de l'espace où nous sommes. Je ne parle pas de nos rêves nocturnes, mais du rêve collectif que nous appelons la « réalité ».

Ce concept culturel est en fait un « rêve-hallucination » dans lequel nous naviguons tous ensemble. De ce fait, il nous est difficile, voire impossible, de percevoir le « grand » rêve. Le rêveur doit se réveiller, tout en restant dans le rêve. Il nous faut redevenir des rêveurs lucides. Notre souhait est que les expériences du métavers soient perçues comme un rêve à l'intérieur d'un rêve qui aura pour effet de faire ressentir le premier rêve, le rêve initial, « source ». Pour que les rêveurs deviennent lucides à l'intérieur du grand rêve.

Nous façonnons le monde avec nos actions, et ce monde que nous créons nous modèle en retour. Il détermine nos pensées et nos perceptions en nous éloignant, sans nous en rendre

compte, de la nature. En brisant ce lien sacré, nous glissons toujours plus profondément dans le cauchemar.

Pour nous extraire de cet espace, nous avons besoin d'un changement structurel au sein de nos fondations, et en particulier d'une science postmatérialiste. Il nous faut redevenir des réceptacles de l'esprit, et non l'inverse. Cessons de croire qu'en démontant le téléviseur, nous allons trouver la source des programmes. En ce qui me concerne, il a fallu que les Indiens me fassent entrer dans le studio d'enregistrement de l'émission, pour que je puisse, dans un vertige métaphysique absolu, me rendre compte que tout ce que à quoi j'avais cru était faux. Je ne suis pas générateur du programme, mais réceptacle.

L'homme est relié au monde invisible et à ses extensions, qu'elles soient culturelles ou technologiques. Sans un profond respect pour tout le vivant, le rêveur mutile l'espace et se laisse entraîner dans un cauchemar.

Ouvrons nos perceptions afin de redresser notre rêve, ensemble !

DREAMNET LABS

[HTTP://DREAMNETLABS.NET/](http://dreamnetlabs.net/)

Si vous avez envie de vous investir dans le développement des idées et projets novateurs évoqués dans notre ouvrage, je [Romuald] vous invite à nous rejoindre sur notre Labs « DreamNET ». Notre Labs se veut un lieu de partage d'expériences individuelles et collectives pour contribuer en conscience au changement.

ANNEXES

Annexe 1

Des conversations du passé
sur le futur devenu présent

En annexe de notre ouvrage, nous avons décidé d'inclure trois conversations qui ont été réalisées il y a plus de dix ans. Nous avons volontairement décidé de les publier dans leurs versions originales, cela, notamment pour en conserver l'esprit du temps, nos styles et idées ayant évidemment évolué et changé.

(Conversation pour le livre La Danse du serpent de Romuald Leterrier en 2009)

Romuald : Les Indiens Huni Kuin d'Amazonie péruvienne comparent les images cinématographiques aux visions de l'ayahuasca. Lors de tes premières expériences, as-tu fait toi aussi le lien entre les visions et le cinéma ?

Jan : En fait, l'histoire de ma première rencontre avec l'ayahuasca est intimement liée au cinéma. Au départ, je voulais faire

un film qui parlerait de la modification de la conscience, par le biais de la méditation, du bouddhisme, etc. En cours de chemin, j'ai pris connaissance de l'ayahuasca, et effectivement je me suis dit que cela me correspondrait plus s'il y avait des visions que je pourrais utiliser pour le cinéma. Par contre, je ne m'attendais pas du tout à faire la rencontre qui s'est produite. La première fois que j'ai pris de l'ayahuasca, c'était à Iquitos, avec Alan Shoemaker qui m'avait fait rencontrer une guérisseuse métisse. J'ai pris une ayahuasca très forte qui m'a fait vomir toutes mes tripes, je me suis d'ailleurs accroché à la balustrade en me demandant ce que j'étais venu faire à dix mille kilomètres de chez moi pour être autant nauséeux. Et puis après, j'ai vu de toutes petites visions, très belles, et là je me suis dit, mais c'est incroyable, on pourrait les réaliser en 3D et les intégrer dans un film. La seconde fois, je suis retourné prendre l'ayahuasca avec un esprit de cinéaste. Je me suis donc assis dans la maloca avec Kestenbetsa, Guillermo Arévalo, et c'était pour moi la première fois que je prenais le breuvage avec un chaman natif shipibo. L'expérience était si forte que le cinéma avait complètement disparu de mes préoccupations. Ce n'est que quelques mois plus tard que j'ai pensé que j'allais faire un film sur le sujet, car dans l'instant j'avais été trop déstabilisé par la nature de l'expérience. Pour moi, la relation qu'il peut y avoir entre les visions de l'ayahuasca et le cinéma, c'est que l'ayahuasca de par un certain côté est une forme de cinéma global. Un jour, j'avais emmené dans la jungle deux amis cinéastes, et les guérisseurs leur ont dit, ce soir vous allez voir notre cinéma à nous ! Pour eux, c'est un cinéma qui est en trois dimensions. L'écran vous traverse, il est à la fois face à vous, et vous traverse de façon perpendiculaire, et il est également interconnecté. C'est comme si tout ce que vous voyiez dans les visions était intimement relié à vos émotions.

Romuald : Cela, dans une sorte d'interactivité totale ?

Jan : Oui, une sorte de cinéma global, un cinéma naturel peut-être ?
Donc, effectivement, il y a un lien, et les ayahuasqueros sont pour moi de grands artistes. Ils créent avec leur corps, leur esprit et leurs émotions, et en cela cette pratique dépasse le cinéma. Il est amusant de penser que les avancées technologiques du cinéma tentent de se rapprocher d'un art qui semble exister depuis des milliers d'années.

Romuald : Le chaman à l'instar de l'artiste semble posséder un style propre, selon sa personnalité et sa culture. J'ai ainsi voyagé dans des univers visionnaires différents. J'ai pris l'ayahuasca avec des chamans shipibos qui m'ont fait évoluer dans des univers clairs-obscur à l'ambiance subaquatique. Avec d'autres chamans métis, j'ai eu accès à des univers lumineux et solaires. En revanche, d'autres chamans à l'esprit tourmenté m'ont immergé dans des mondes d'angoisse et de tristesse.

Jan : Moi, j'ai surtout pris la plante avec des guérisseurs traditionnels shipibos, des curanderos métis, et aussi un peu avec des Shuars et des Quechuas. Mais dans ma rencontre avec le chamanisme utilisant l'ayahuasca, je suis plus sensible à la pratique des Shipibos. Il est vrai que leur style est en rapport avec leur personnalité, mais il en va de même pour le cinéaste. Je dirais que leur style est la combinaison de deux choses, leur personnalité et leur niveau de connaissance. C'est comme un puzzle ! Pour faire une analogie avec la pratique du cinéma, c'est comme un monteur susceptible de faire des montages différents. Dans le cinéma, il y a la notion de flash-back, de flash-forward, et quand on entre dans une relation avec un guérisseur, il y a cette idée qu'on a dans le cinéma de parsemer

l'information. Celle-ci est complètement étalée sur parfois une année. Au début, on voyage dans les visions, dans des univers visionnaires différents, sans trop comprendre le sens. Et une nuit lors d'une cérémonie, tout le puzzle s'assemble, faisant émerger le sens du processus. Ce que les scénaristes appellent le dénouement. La dimension artistique-cinématographique du chaman n'est pas que dans la façon de filmer, mais également dans la structure du montage, et dans le scénario du film. C'est là que se déploie l'art du chaman. Le but de tout cela étant de te guérir, de t'équilibrer, tout cela, un peu comme dans un film. Dans un thriller, tu fais des suppositions, eh bien, je trouve que dans ce que moi j'ai vécu, dans un premier temps, je fais tout un ensemble de suppositions, et au bout du compte c'est comme si on me donnait presque des fausses pistes, dans lesquelles je supposais, et à nouveau je supposais. Et à la fin, on te dit : « Arrête de penser à ce que tu vis, mais vis-le. » Tout se passe comme si, quand le puzzle s'assemble le lendemain de la cérémonie, tu devais juste reprendre une vie normale. Et ça, par contre, le cinéma ne le procure pas !

Pour revenir à ta question sur les Huni Kuin, j'aimerais évoquer le travail du cinéaste et ethnologue Patrick Deshayes. Il fut le premier à leur montrer du cinéma. Patrick a fait un film magnifique, comme une sorte d'ethnologie inversée, où l'on voit des choses plutôt drôles, où ils voient un bateau-mouche sur la Seine, et où ils disent que c'est une grande pirogue. Ils sont également démoralisés et très tristes pour nous qui devons habiter sans forêt et sans arbres, dans des cubes froids. Il y a également dans ce film des images un peu plus sombres, et à la fin du film, l'un des Indiens Huni Kuin dit qu'il y a effectivement de grandes ressemblances entre le cinéma et les visions de l'ayahuasca. La seule différence, c'est que lorsque les visions sont trop fortes ou trop intenses, il est possible de les vomir. Cela n'est pas possible au cinéma... troublant, non ?

Romuald : Je trouve que cette réflexion est très intéressante de la part des Huni Kuin, car elle suggère une relation entre l'image visionnaire et le corps. Et justement cette idée est pertinente parce qu'elle semble poser une question essentielle. En termes de technologie de l'image, le cinéma est peut-être une forme d'actualisation naturelle et intrinsèque aux créatures vivantes de produire des images. On sait que par le rêve, les êtres vivants produisent des images. Dans ce sens, le cinéma est peut-être à considérer comme l'interface technologique venant amplifier nos capacités naturelles à produire des visions ? Quelle a été l'influence de l'ayahuasca sur ton métier de cinéaste ? Les visions de l'ayahuasca ont-elles inspiré directement certaines scènes de tes films, et si oui, lesquelles ?

Jan : Bien sûr, j'ai repris des idées venant du monde des visions dans les films qui leur sont consacrés, comme *Blueberry* et *D'autres mondes*. Dans ce cas de figure, il y a alors une filiation directe, où je tente de retranscrire des visions que j'ai reçues, ainsi que des univers et des mondes auxquels j'ai eu accès. Des mondes dans lesquels je suis allé plusieurs fois pour pouvoir mémoriser ces visions et donc les restituer dans les films avec un grand réalisme. Faire ces allers-retours entre le monde des visions et le travail cinématographique est très important. Par exemple, pour *Blueberry*, qui est une fiction, je peux dire que toute la partie des visions est conçue comme un documentaire, cela, dans un esprit de témoignage. Ce qui m'a toujours surpris, c'est le nombre de personnes connaissant l'ayahuasca qui sont revenues vers moi en me manifestant leur étonnement devant le réalisme des visions que nous avons conçues par le biais du cinéma. Certaines personnes me disaient que nous avons reproduit des expériences qu'eux aussi avaient vécues en prenant la plante. Alors, quelque part, on peut parler de visions partagées et partageables. En tout

cas, il est intéressant de penser que ces visions ne sont pas seulement les miennes, il y a une dimension transpersonnelle dans l'expérience de l'ayahuasca.

Romuald : Lorsque j'ai vu *Blueberry* pour la première fois, je ne te connaissais pas encore. En ressortant du cinéma, je me souviens d'avoir été subjugué par le réalisme des visions que j'avais également associées à certaines de mes expériences avec l'ayahuasca. Cependant, comment est-il possible de communiquer ces visions à toute une équipe technique, constituée de designers, d'infographistes, etc. ? Car le cinéma est un travail artistique collectif, comment communiquer sa vision à autant d'intermédiaires et d'acteurs indispensables à la réalisation d'un film ? Je me souviens d'avoir dit à ma femme Nasserà à la sortie du cinéma : « Mais comment a-t-il fait ? » [Rires.]

Jan : C'est un peu la même manière qu'un compositeur qui est seul dans sa chambre et qui compose une symphonie. Sans l'orchestre, il lui sera impossible de jouer son œuvre. Il en va de même pour le cinéma. L'intime difficulté, c'est de partager ces visions et de pouvoir les communiquer. Dans l'équipe, il y a des gens, qui étaient amenés à réaliser les visions, que j'ai emmenés au Pérou dans la jungle pour prendre l'ayahuasca, et notamment le responsable des effets visuels Rodolphe Chabrier. Mais cela pose certains problèmes. J'ai eu des retours des infographistes qui craquaient un peu, parce que je ne leur donnais pas suffisamment d'informations. Je leur demandais effectivement de réaliser des choses qu'ils n'avaient pas l'habitude de faire. Lorsque par exemple je leur ai demandé de réaliser l'esprit du Yakuruna, qui est un esprit de l'eau et que je percevais de façon translucide et lumineuse, ils étaient effectivement déçus. Ils étaient plus habitués à réaliser

des créatures imaginaires en 3D comme dans *Harry Potter*, et là, les entités étaient beaucoup plus difficiles à concevoir et à réaliser. Tout cela demande du temps et de la patience. La réalisation des séances de visions de *Blueberry* s'est étalée sur une année. Un film dans un film, pour ainsi dire ! Ce sont des séquences que l'on a construites, déconstruites, reconstruites. Il nous fallait élaborer les métaphores visuelles susceptibles de rendre intelligible le monde visionnaire. Dans *Blueberry*, j'ai essayé de représenter visuellement cette sensation de prendre conscience de son intériorité organique, cette conscience des organes et de ces fluides. J'ai tenté ainsi de rendre compte de cette relation de plus en plus fine entre le corps et l'esprit. Moi, je n'ai jamais vu à l'intérieur de mes organes en visions, mais je l'ai senti ! Donc, dans *Blueberry*, nous avons travaillé sur l'image d'une transparence du corps visionnaire. Il a alors fallu adapter cette idée au langage du cinéma. Le cinéma est un art très cognitif, et c'est sa force. Je pense qu'il est beaucoup plus dur de retranscrire des visions par la littérature, qui est un médium qui passe par le mental. Alors, tu peux le faire de manière poétique, par le biais de métaphores, d'ailleurs les paroles des chants des guérisseurs sont des métaphores sur des métaphores. Et donc, le cinéma, c'est quoi ? C'est de l'image en mouvement et du son. Dans l'expérience ayahuasca, on retrouve les mêmes constantes. La plante a un langage d'images en mouvement, et il y a le son des chants et des souffles du guérisseur. Le cinéma peut effectivement témoigner de cette expérience intérieure. Pour répondre au début de ta question, à savoir qu'est-ce que l'expérience a changé dans mon métier de cinéaste, je dirais déjà simplement que l'ayahuasca modifie la personne qu'elle rencontre. C'est une médecine, donc elle rétablit des équilibres, les apaise ou les rend plus sensibles. Cela, bien sûr quand le traitement est pratiqué dans des conditions sérieuses avec de bons guérisseurs. Eh bien, le résultat, il se retrouve dans la suite des

créations de celui qui a rencontré cette médecine, en toute logique pour moi dans les films qui suivent. Sans l'ayahuasca, je ne sais pas si j'aurais fait un film comme *Darshan*. La plante m'a aidé à entrer dans ces nouveaux rythmes contemplatifs. Il ne faut pas oublier que je sortais de *Dobermann* et *Vibroboy*. Donc déjà *Blueberry* est une grande étape, puis *Darshan*, et de temps en temps dans des films qui n'ont pas de rapport avec l'ayahuasca, je réintroduis du questionnement sur ces états de conscience différents. Parfois dans la partie négative, comme dans *99 Francs* où il y a la proposition d'une errance avec des substances toxiques, où le personnage se perd simplement parce qu'il est entré dans cet univers par une mauvaise substance, au mauvais endroit, avec un mauvais état d'esprit. Et là on voit le « vrac de sauvages » de l'utilisation par l'Occident des agents modificateurs de la conscience. Même dans le film que je viens de faire, *Coco Chanel et Igor Stravinsky*, le générique est inspiré par les visions de l'ayahuasca. Il y a aussi *Panshin Beka Winoni*, un film en noir et blanc qui traite de la santé maternelle dans les communautés shipibos. Je pense que globalement l'ayahuasca m'a appris à faire des films différents. Si tu regardes ma filmographie, au début il y a des films nerveux, très comic books, provocants, quand tu vois mes courts-métrages et *Dobermann*. Puis après, c'est beaucoup plus éclectique. Elle m'a apporté de l'ouverture, demain je ferai peut-être un dessin animé, un documentaire. De manière générale, je me sens beaucoup plus libre et plus tranquille, dans ma vie et dans mes choix d'aventures filmiques.

Romuald : Mais d'une façon plus précise, la plante a-t-elle influencé ta façon de filmer ? Par exemple, dans ton film *99 Francs*, l'on voit Octave se jeter d'une tour, et subitement se stabiliser pour revoir en flash-back les souvenirs de sa vie. À cet instant, le plan de caméra semble faire un virage à 180 degrés. Ça, c'est une perception très ayahuasca !

Jan: Oui, bien sûr ! Après, je ne suis pas toujours conscient de l'influence de la plante sur ma psyché et ma créativité, bien que j'assume parfaitement. [Rires.] Et donc, oui il y a des idées qui viennent de cela. Tu verras les murs de la maison de Chanel quand on a commencé à choisir, des motifs sont revenus d'une façon naturelle, des *patterns* art déco, etc. Dans *99 Francs*, il y a vraiment une scène qui est pour moi directement une influence de l'ayahuasca. C'est cette séquence avec le fœtus. D'abord, il y a cette scène où Sophie est au restaurant et annonce à Octave qu'elle est enceinte. Octave ne prend pas conscience de l'importance de l'événement. Ce n'est que plus tard, dans un *bad trip* induit par une substance toxique à effet psychotropique dans une pratique non ritualisée, qu'il parvient cependant à comprendre l'essentiel. Par la modification de sa conscience, il est projeté à l'intérieur d'un cosmos intra-utérin, où il se retrouve en face-à-face avec le fœtus de sa fille. Par le biais de cette expérience, il prend conscience de l'existence de ce petit être qui n'était qu'une abstraction lors de l'annonce au restaurant. Dans cette séquence, le personnage descend symboliquement à l'échelle du fœtus. Il y a même une sorte d'inversion conceptuelle où le fœtus devient gigantesque, et donc s'impose comme une réalité concrète où Octave est par contre réduit à une taille minuscule. Cette configuration visionnaire lui provoque un véritable « choc » de conscience, similaire à ce que l'on peut ressentir dans les visions avec l'ayahuasca. Voilà le type d'information que l'on peut recevoir avec l'ayahuasca, et la manière dont elle travaille. Il est possible d'avoir une simple pensée légère sur quelqu'un, sur le monde et puis le soir on va prendre l'ayahuasca, et là elle te montre que tu n'étais pas conscient de la force négative de ton jugement, ou du manque de présence, alors que tu laisses filer ce type de pensée.

Romuald : Oui, on pourrait dire que l'ayahuasca est un révélateur, et qu'elle permet d'actualiser un certain nombre d'informations au demeurant abstraites à la conscience.

Jan : Après, je pense que ma facilité à entrer dans le monde des visions est peut-être due à une pratique de l'imaginaire, que j'effectue dans le cadre de mon métier. Lorsque tu fais un film, tu dois imaginer les scènes. Par exemple, lorsque j'imaginai mes plans ou lorsque j'effectuais mes *story-boards*, il me suffisait de fermer les yeux, et je les voyais se dérouler. Mon mécanisme, c'est de voir les images, en imagination je vois les plans se dérouler, je vois les scènes se développer, se construire. Et quand je n'arrive pas à le faire, en général, c'est qu'il y a un problème.

Par exemple, sur *Blueberry*, sur une scène je devais absolument tourner, et nous étions tous d'accord, producteur, scénaristes, acteurs, bref. Et pourtant, je n'arrivais pas à la visualiser avant le tournage, pas plus que le jour où il fallait tourner, je n'avais aucune créativité. Je l'ai donc tournée et réalisée sans enthousiasme. Et lorsque je suis arrivé au montage, la première chose que j'ai faite, c'est de couper cette scène. Nous avons tous conclu que nous pouvions nous passer de cette scène !

Maintenant, lorsque je manque de motivation ou d'enthousiasme pour une scène, je m'interroge sur son utilité dans le film. Et parfois donc, je la supprime. Lorsque tu fonctionnes avec ce système de création axé sur l'écoute intérieure, la création d'images mentales, je pense que tu développes des aptitudes qui font que lorsque tu prends l'ayahuasca, l'«écran» est déjà là ! J'ai souvent pensé cela, alors peut-être que j'ai tort. Mais en tout cas, l'ayahuasca m'a permis de comprendre cela. Grâce à ma pratique, j'ai mis au point un certain nombre de modes opératoires en rapport avec la

création. Parmi ces comportements, si par exemple je n'ai pas d'inspiration, je n'insiste pas. Je passe à autre chose. Par contre, si je suis inspiré et qu'il est 2 heures du matin, je me relève pour noter sur un bout de papier les idées de la façon la plus fluide possible sans penser à les structurer avec mon mental, ce travail se faisant ultérieurement. Il faut accueillir et faire descendre dans son imaginaire l'information de façon brute, sans que l'analyse se mette en travers du processus, pour qu'il soit pur, et que l'on puisse vraiment « récupérer » l'information, il faut la laisser surgir de manière spontanée.

Cela peut se produire également sur un plateau lors d'un tournage. Il peut m'arriver d'avoir l'envie instinctive et subite de faire un plan spontané. Il se peut que j'aie le désir de faire le plan d'un cocotier, d'une fleur ou d'un insecte, ce n'est que plus tard au montage que cet acte prend du sens. L'idée générale est de devenir beaucoup plus intuitif. Par exemple, pour les scènes avec les acteurs, je ne les répète pas. Nous discutons, nous lisons le texte, et puis après nous les jouons dans les décors, mais la caméra vient en dernier. Cela, pour se laisser glisser dans ce qui se passe, dans l'instinct, dans la fluidité de l'instant. Pour que tout descende, pour que tout se place.

Romuald : Y a-t-il un courant cinématographique international inspiré par l'utilisation des plantes visionnaires ? Peut-on parler de cinéma enthéogène ?

Jan : C'est un peu comme la musique, si tu remontes dans les années 1970, tu te dis que les Beatles, les Pink Floyd, c'était déjà de la musique enthéogénique. Je pense que dans toutes les formes artistiques il y a cette influence, dans la peinture, dans la littérature, etc. Maintenant dans le cinéma contemporain, il y a des films qui semblent avoir été directement

influencés par l'expérience visionnaire. Quand je pense à un film comme *The Fountain* de Darren Aronofsky, cela semble évident et c'est ce qui fait la beauté du film. J'ai emmené dans la jungle avec moi des cinéastes pour prendre l'ayahuasca. C'est le cas de Marc Caro et de Gaspar Noé. Dans le film *Dante 01* de Marc Caro, je crois que l'on perçoit cette dimension influencée par l'ayahuasca, tant au niveau du scénario que des effets visuels. Quant au film de Gaspar Noé, *Enter the Void*, qui est également présenté au Festival de Cannes, c'est le témoignage de Gaspar de notre aventure au Pérou. C'était très troublant de se retrouver dans la salle de projection, avec Marc Caro, Vincent Ravalec et Anne Paris, c'est-à-dire tous ceux qui sont partis dix ans plus tôt en Amazonie. Nous découvrons le retour artistique de Gaspar. Le film est d'une force incroyable, c'est un peu la version « gros bad » de l'expérience ! Je me souviens de Gaspar au Pérou dans le bus en route pour l'aéroport, la joie explosait sur son visage, il criait : « Vivants, on est vivants ! » Après avoir vu *Enter the Void*, vous comprendrez ! Le plus grand film enthéogène, il détrône *Blueberry*.

Sinon, il y a des réalisateurs qui laissent des messages dans leurs films. Comme des pistes de lecture. Le plus flagrant de ces films est à mon sens le premier *Matrix*, où au début du film Néo est en contact avec un de ses amis, et que lors de la conversation il lui demande : « N'as-tu jamais confondu le rêve et la réalité ? »

Et son ami de lui répondre que cet état était induit par la mescaline. Dans cette séquence, il y a également une référence au lapin blanc d'*Alice au pays des merveilles*. Or on sait que Lewis Carroll était amateur de mescaline, et de champignons psilocybes. À mon avis, lorsque l'on met ces éléments au tout début d'un film, c'est comme si on présentait un code de lecture, des références destinées aux spectateurs. Et quand on regarde les trois *Matrix*, l'on s'aperçoit qu'ils sont pleins

de concepts métaphoriques et de visions. L'idée de mondes dans les mondes, de boîtes dans des boîtes, d'esprits, de contrôle, tout cela par le biais d'une interface technologique.

Romuald : La première fois que j'ai vu *Matrix*, je suis allé au cinéma par hasard sur une idée de ma compagne. Je n'avais jamais entendu parler du film auparavant. Au fur et à mesure de la projection, je me souviens d'avoir été complètement fasciné par la profondeur et la multiplicité du film. Il y avait évidemment tous ces concepts philosophiques, ces métaphores religieuses et technologiques. Mais je me souviens qu'à l'époque, j'étudiais la notion d'esprits des plantes chez les Ashaninkas et les Sharanahuas. Dans leurs mythes, ces deux ethnies décrivaient ces esprits comme des entités se dissimulant au regard de l'humanité pour mieux la contrôler dans ses structures les plus intimes, masquant ainsi la vraie réalité. Tu peux, je pense, comprendre mon étonnement et mon excitation à la sortie de la salle obscure. [Rires.]

Jan : Il y a une chose qui était flagrante lorsque j'ai commencé à travailler sur *Blueberry*. J'ai revu *Matrix*, et je me suis dit que pour faire mon film, j'allais devoir réaliser des *patterns*, mais qu'à bien y regarder, ils allaient être presque similaires à leurs effets visuels utilisés notamment à la fin du film, lorsque Néo voit à travers la matrice. Ces images, ces effets sont presque identiques à ce que l'on peut voir dans les visions induites par l'ayahuasca, alors heureusement qu'ils les ont colorées en vert, et qu'ils y ont appliqué des chiffres et des idéogrammes, sinon on m'aurait taxé d'avoir copié les effets de *Matrix*. Alors que je cherchais à réaliser le mieux possible les visions que j'avais vécues dans l'expérience ayahuasca. Et finalement, lorsque je vois le troisième film de la trilogie qui sort quelques mois avant la sortie de *Blueberry*, je m'aperçois qu'à la fin

ils ont élaboré des visions dorées qui du coup se rapprochent de celles de mon film. Et voilà, ce que je redoutais est arrivé [rires], mais bon, entre-temps j'avais fait les miennes, voilà pour l'anecdote. Alors, évidemment, nos films sont différents, mais certaines séquences me semblent vraiment influencées par l'expérience visionnaire. Je pense principalement à cette séquence avec l'architecte, où Néo se retrouve dans une salle recouverte d'écrans. Pour moi, cette scène est vraiment psychoactive ! On voit le personnage dédoublé et multiplié sur une myriade d'écrans, qui s'entend lui-même dans une sorte de vertige de la conscience, face à une multitude d'aspects de la personnalité qui s'expriment dans la psyché de façon collective. Ce sont des choses dans lesquelles nous guident les curanderos, pour qu'on apprenne à se connaître, à identifier nos parties négatives, à entendre nos voix intérieures, etc. C'est pour cela que la façon dont ils ont façonné cette scène de l'architecte est très forte pour moi ! Elle parle de la perception de l'ego, à un niveau subtil, l'éclatement de la personnalité pour une recomposition plus structurée. Pour mieux comprendre ce que je veux dire, je vais me faire le plaisir de citer le philosophe Tariq Demens à propos de la personnalité : « C'est le théâtre vide sur la scène duquel de multiples personnages se livrent un combat sans merci pour jouer le rôle unique d'une pièce dépourvue de texte et intitulée : "moi". »

Romuald : Durant ces dernières années, le cinéma s'est doté de moyens techniques qui permettent, par le biais des images de synthèse et de différents effets spéciaux, de rendre réels les produits de l'imagination.

À l'instar des images de synthèse que l'on incorpore à la place d'un fond vert, les visions d'ayahuasca sont-elles susceptibles de s'incorporer à la réalité tangible d'un expérimentateur ?

Y a-t-il des effets spéciaux de l'ayahuasca ? Et peut-on comparer les visions à une hypertechnologie de l'image ?

Jan : OK, le parallèle un peu technique du fond vert, tu peux le faire. Mais je dirais que l'ayahuasca est plus complexe, et que le fond vert n'est qu'un gadget technique. Il y a, à mon sens, plusieurs niveaux de captation de l'image. Tout d'abord, il y a les visions internes, celles que tu vois dans ton esprit lorsque tu as les yeux fermés, qui se déroulent comme un film et qui à la différence du cinéma te traversent, c'est-à-dire qu'elles pénètrent à l'intérieur de toi. Et puis, il y a également des niveaux de visions où en ouvrant les yeux, on voit très bien tout ce qui se passe dans la pièce. On peut voir à la lueur de la lune les gens qui se déplacent, ceux qui sont assis. Et on n'a pas d'hallucinations de déformation du visage de ses voisins ou de choses comme ça ! En revanche, on peut percevoir des esprits qui évoluent autour de nous, que l'on sent énergétiquement, on a la vision d'une autre réalité qui se déplace d'individu en individu, etc. Et là du coup, on est dans les visions que j'ai essayé de recréer dans *Blueberry*.

Romuald : On faisait référence tout à l'heure au film *Matrix* et à son approche technologique de certaines mythologies, penses-tu qu'il y a une dimension technologique dans les visions de l'ayahuasca ? Peut-on parler d'une hypertechnologie de l'image ? Dans les visions, j'ai souvent accès à des phénomènes qui se rapprochent de la technologie. Je vois des dispositifs, ce qui ressemble à des technologies énergétiques, des systèmes d'optiques visionnaires, etc. Est-ce que tu perçois toi aussi dans les visions cette dimension technologique ?

Jan : Alors, déjà, dans le concept même il y a quelque chose de technologique ! Il y a l'idée paradoxale d'une technologie

naturelle, le fait de mélanger des éléments organiques, biologiques dans la réalisation du breuvage et qu'ensuite tu intègres ces éléments à ta propre complexité organique, il y a là quelque chose qui devient une science naturelle, ou une science de la nature. À travers le monde des visions, j'ai moi aussi été confronté avec une grande surprise, d'une part à des mondes visionnaires faits de technologie qui s'apparenteraient à des univers de science-fiction, d'autre part à la perception dans les visions d'outils très technologiques. Il y a par exemple des opérations, j'ai subi en visions plusieurs opérations où des entités effectuaient des actions sur mon corps subtil. Dans les visions, tout d'un coup je voyais approcher de moi des outils extrêmement performants, futuristes, dignes d'un film de science-fiction. Il y a des esprits, et puis après psychologiquement on entre dans un processus d'acceptation intérieure, on a la sensation de pénétrer dans des mandalas, l'expérience passe de l'extérieur à l'intérieur, bref c'est très difficile à décrire ! Mais il y a vraiment cette dimension technologique. Alors, il est vrai que l'on pourrait me rétorquer que, si j'aime la science-fiction et que je lis de la science-fiction, il est normal que j'en perçoive dans mes visions. À cela il est possible de répondre que les chamans ne lisent pas de science-fiction, et que pourtant ils relatent et vivent les mêmes types d'expériences. Peut-être qu'inconsciemment notre technologie est le reflet de quelque chose de fondamentalement étranger ? Peut-être que notre imagination lorsqu'elle essaie d'imaginer le futur par le biais de la science-fiction puise dans un réservoir d'informations, où toutes ces technologies existent dans un ailleurs ! Mais disons qu'en dix ans de visions, la technologie spirituelle est toujours la même. Je conçois aussi que cela soit un produit de mon imagination, mais intuitivement, j'accorde peu de crédit à cette hypothèse pourtant la plus vraisemblable, c'est un peu comme ma scène coupée au montage et pourtant essentielle à tourner.

Romuald : Cela n'est pas sans rappeler les travaux du philosophe et sociologue Bertrand Meheust. Dans son ouvrage *Science-fiction et soucoupes volantes*, il démontre que la phénoménologie des phénomènes ufologiques se trouvait en germe dans l'imagerie et la dramaturgie de la science-fiction de la moitié du XIX^e siècle et du début du XX^e siècle.

Jan : L'expérience ayahuasca, le processus en lui-même, me fait penser à un jet ou une navette. Il y a dans cette expérience comme un pilotage. On sent les organes être parcourus par des vibrations, des énergies. L'esprit qui chasse sa propre pensée, tout cela guidé par la pratique du guérisseur, cela me rappelle des procédures et des procédés de nature technologique. Mais paradoxalement, cet aspect technologique de l'expérience vous confronte également à des images ancestrales, aux entités des mythes indigènes, aux archétypes fondamentaux. Ce n'est pas quelque chose de naïf, c'est quelque chose de très puissant où on a l'impression de devenir un jaguar, et de devenir ainsi très vigilant, etc. Tu as le sentiment d'être immergé dans une sorte de science-fiction. La science-fiction étant ici à considérer comme quelque chose de plus évolué que ta culture. Lorsque j'ai rencontré pour la première fois des chamans ayahuasqueros, j'ai eu le sentiment d'être en la présence d'êtres plus évolués, et de vivre une expérience dans un contexte plus évolué que celui de ma propre culture.

Romuald : Dans ton livre *Visions: Regards sur le chamanisme*, tu utilises une métaphore technologique pour définir ton expérience avec l'ayahuasca, tu dis : « La plante, c'est le vaisseau, et le chaman en est le pilote ! » Je pense que cela résume bien l'à-propos de cette question.

Y a-t-il « un metteur en scène » dans l'ayahuasca ?

À travers cette question, j'aimerais aborder un sujet qui, tu le sais, me tient à cœur, celui de l'intentionnalité végétale. Il me semble effectivement que l'ayahuasca se singularise des autres plantes psychoactives. Il y a dans le breuvage et dans l'expérience induite par celle-ci une intelligence que je ne retrouve pas forcément dans d'autres plantes visionnaires. Est-ce que tu perçois toi aussi cette intentionnalité à l'intérieur du monde des visions ?

Jan : C'est vraiment une bonne question ! Là, tu montes très haut, très vite. Je ne sais pas si l'on peut dire qu'il y a un metteur en scène, mais en tout cas dans l'expérience ayahuasca, tu n'es pas que le spectateur. Dans la complexité humaine, de raconter des histoires et de parcourir des mondes pour distraire les gens, la dernière invention, c'est les jeux vidéo. C'est-à-dire que d'un coup le spectateur devient le héros du film. Alors, aujourd'hui, cette interactivité reste encore basique. Même si ce médium tend à se complexifier de plus en plus, on ne retrouve pas dans celui-ci l'aspect psychologique et cognitif que l'on peut avoir avec le cinéma. Et comment d'ailleurs pourrait-il l'acquérir ? Mais quelque part, finalement, dans le cinéma, on ne fait que subir l'imaginaire d'un autre, le film. Au cinéma, on se laisse porter par les sentiments de l'histoire, il y a effectivement une interaction émotionnelle, mais l'on reste tout de même en retrait à suivre la volonté du metteur en scène. Dans les jeux vidéo, le metteur en scène est beaucoup plus en retrait, il nous est possible de choisir et donc d'être interactifs dans le déroulement du scénario. On pourrait dire que le travail du metteur en scène a été de préparer les choix du spectateur. Dans l'ayahuasca, qui est évidemment beaucoup plus complexe que le cinéma ou les jeux vidéo, je dirais que la mise en scène se partage à trois ! Dans ce partage, il y a bien évidemment le sujet, l'expérimentateur de l'ayahuasca. Son influence sur le monde des visions est réelle, puisque ses

émotions et ses états d'âme vont interférer sur l'expérience, et qu'une partie de ses visions projetées sur l'écran visionnaire sont issues de lui-même. Le deuxième metteur en scène est évidemment la plante, l'ayahuasca. Mais l'on peut dire que ces deux premiers metteurs en scène sont quasiment fusionnels. Car l'intelligence de la plante et l'expérimentateur semblent former dans les visions une entité homogène qui dépasse la somme de ses parties communes. Comme une sorte de créature différente temporaire. Et puis, il y a l'interaction avec le chaman, le guérisseur. Parce que je dirais que la plante seule peut être un peu dure. Si par exemple tu as un problème, la plante peut te le montrer directement sans préparation. En cela parfois, elle peut être difficile. L'ivresse de la plante, c'est comme une grande vague, une déferlante, et je dirais que dans cette expérience il faut savoir prendre la vague. Alors, le chaman, lui, il va diriger ça. En quelque sorte, il va vous mettre sur le surf, il va vous apprendre à surfer, à prendre la vague ! Si la plante vous emmène directement dans quelque chose de très sombre, il est capable de vous occulter une part de cette obscurité tout simplement parce que vous n'y êtes pas encore préparé. Alors, tout cela peut paraître de la science-fiction pour certains lecteurs, mais pour moi c'est une réalité. Le travail du chaman consiste à diriger cette expérience, à la guider de manière que vous puissiez assimiler l'aspect thérapeutique de l'initiation. Et c'est pour cela que lui aussi en tant que troisième metteur en scène est très important. Au début de ma pratique avec l'ayahuasca, j'aurais répondu à cette question en te disant que le metteur en scène était le guérisseur, tant son influence et son importance me paraissaient essentielles. Maintenant avec le temps, au bout de dix ans, je dirais, il y a trois metteurs en scène. Mais bon, il y a une autre corrélation avec le cinéma : un cinéaste ne fait jamais un film seul, il a une équipe. Sans cette équipe, il n'est rien. Donc, notre metteur en scène a trois têtes : l'ayahuasca a pour équipe technique les essences des plantes, les esprits,

son chef opérateur, c'est la qualité de sa diète, son scénariste c'est sa culture, et sa structure mythique. Voilà un autre point commun : le cinéma va aussi s'emparer de ces thèmes, les thèmes mythiques et héroïques. Sauf qu'ici c'est vous le héros du film, avec tout ce que cela veut dire, donc c'est bien de connaître un peu l'histoire quand l'on tourne le film.

Romuald : Comme moi, tu as également pris l'ayahuasca seul. Dans ces expériences solitaires, il n'y a pas la relation avec le chaman, il y a juste la relation entre toi-même et la plante.

Jan : Oui, mais je dirais qu'il y a quand même ce troisième metteur en scène. Pourquoi ? Parce que pendant des années, avant que tu prennes l'ayahuasca seul, tu as pratiqué avec un chaman, et par là même tu as reçu de lui un enseignement. Ce n'est pas un enseignement verbal, tout cela reste encore mystérieux pour moi, mais dans les visions le chaman t'a appris comment te comporter, comment positionner ton corps, ton esprit, à retrouver ton chemin.

Romuald : Un peu comme un enseignement instinctif, qui se serait déposé à l'intérieur du corps ?

Jan : Oui, l'on peut dire ça ! À travers son apprentissage, il est possible de ressentir sa présence. Un peu comme dans les films de karaté où l'élève confronté à un combat se remémore en flash-back les enseignements de son maître. [Rires.] Alors, voilà, dans l'ayahuasca quand tu es confronté à quelque chose, eh bien, l'enseignement de ton curandero semble remonter comme un flash-back de façon diffuse. Alors, tout ça n'est pas très conscient ni très clair, mais ça se passe ! Puis il y a aussi les diètes que tu as faites, les guérisseurs le disent, les diètes sont la clé de la connaissance.

Romuald : Ce que tu viens de décrire un peu plus haut me fait penser à ma théorie de l'interface neurovégétale. Tu sais que dans mes recherches j'ai imaginé que l'ayahuasca soit susceptible de réaliser une interface de communication visionnaire avec notre psychisme, où une intentionnalité végétale vient se potentialiser en empruntant le psychisme humain. C'est ainsi que je conçois les perceptions d'esprits des plantes anthropomorphes qui se manifestent dans le monde des visions induites par l'ayahuasca. Il est intéressant de constater que le cinéma et la science-fiction proposent ce modèle en germe, comme en latence depuis de nombreuses années. Il suffit de penser au livre *Solaris* de Stanislaw Lem, où une planète gazeuse intelligente vient communiquer avec l'homme par le biais d'une interface de communication inspirée par les souvenirs des astronautes en orbite autour d'elle. On retrouve également ce modèle et cette idée dans le film *Contact* inspiré par le best-seller de l'astrophysicien Carl Sagan, où les extra-terrestres se manifestent sous l'aspect bienveillant du père défunt de l'héroïne du film.

Jan : Cela paraît assez évident ! Et par rapport à ta théorie, basée sur l'observation des rapports entre les insectes et les plantes, c'est probable, ou en tout cas moi ça me parle de dire que la plante va prendre dans l'inconscient collectif humain une forme pour pouvoir dialoguer avec lui, comme une forme de « descente » anthropomorphe pour pouvoir communiquer avec lui. C'est exactement la même histoire que tu décris entre l'orchidée et la guêpe¹². L'orchidée vient utiliser la guêpe pour essaimer et ainsi assurer sa reproduction. Alors, quelle est la relation qui existe entre l'homme et l'ayahuasca, eh bien, moi je dirais qu'il y a un échange ! Nous sommes

12. Leterrier Romuald, *L'Enseignement de l'ayahuasca : De la jungle aux étoiles*, JMG, 2018.

vraisemblablement d'un point de vue de la conscience un peu plus évolués que la guêpe Gorytes, et donc notre manière de communiquer est plus complexe, plus fine que celle de la guêpe. C'est-à-dire que la plante apparaît en esprit, elle a le pouvoir ainsi de dialoguer avec l'homme, tout cela, en empruntant son psychisme. Elle va trouver les arcanes, exactement comme dans le film *Contact*. Parce que si l'extraterrestre se manifeste dans sa forme pure, originale, et que c'est un insecte terrifiant, eh bien, l'héroïne du film ne pourra supporter cette expérience. Donc, il est possible de supposer que l'ayahuasca fonctionne de la même façon. Mais alors, qu'est-ce que l'homme va apporter en retour ? Dans les sociétés indigènes qui pratiquent depuis des millénaires l'ayahuasca, il est intéressant de constater que la relation à la forêt et aux plantes est bien différente de la nôtre. Et puis, auprès des individus occidentaux qui prennent la plante, certains vont essayer de faire ce que nous sommes en train de réaliser aujourd'hui, de faire des interviews, des livres, des films, tout cela, dans un esprit de médiatisation. Pour le dire simplement, mais attendez, la nature est intelligente ! Donc, finalement, on travaille pour ces plantes ! Parce que l'on a établi le contact avec une intelligence intraterrestre. Cela me fait penser à cette anecdote, où l'on recherche les extraterrestres à l'autre bout de la galaxie alors qu'ils sont au fond de notre jardin. J'ai souvent pensé à ce genre de choses après des sessions en me promenant le lendemain dans la jungle. En retour, les plantes nous apportent dans ces expériences visionnaires une forme de guérison. L'ayahuasca nous rééquilibre, elle nous aide à acquérir de nouveaux comportements, une paix intérieure. Elle rééquilibre la personne avec elle-même pour qu'elle se rééquilibre avec l'extérieur. Ainsi apparaît une nouvelle relation à la nature, à la réalité, susceptible de préserver la nature et le monde. Ce qui m'a fasciné dans les interviews que j'ai réalisées pour *D'autres mondes*,

c'est de voir ces chercheurs qui ont dédié leur vie à apporter des preuves de leurs recherches et de leurs découvertes sur l'ayahuasca. Cela, pour essayer à l'instar de la guêpe cette parole non dans un but religieux ou missionnaire, ce que l'on peut d'ailleurs vivre avec la plante, car effectivement on a au début le sentiment de recevoir des révélations qui font bien rire les Indiens ou parfois les attristent. Car de dire : « Je viens de recevoir la grande parole de l'ayahuasca » est une réaction qui me semble primitive. Alors, voilà, nous sommes un peu comme des abeilles, nous essayons des idées, des comportements, du respect, au lieu de nier l'intelligence aux végétaux et à la biosphère. Pour poursuivre la comparaison, l'on pourrait dire qu'avec l'abeille, les plantes poursuivent leur reproduction et qu'avec l'homme, elles acquièrent un nouveau statut, celui de sujet intelligible et intelligent qui mérite d'être protégé et respecté. C'est peut-être ce qu'elles attendent en retour, en tout cas, c'est l'attitude de tout ayahuasquero.

Romuald : Je pense effectivement qu'il y a plusieurs niveaux de coopération et d'échange dans la relation entre l'homme et la plante *via* l'ayahuasca. Il y a cette relation de dons et de contre-dons, et puis également cette relation symbiotique de protection du règne végétal et plus globalement de la biosphère. Nous avons parlé aussi du rôle médiateur des chercheurs, artistes, cinéastes, écrivains et expérimentateurs du breuvage. Ce qui nous amène à présent à parler de l'aspect culturel de cette relation à l'ayahuasca. Dans mon précédent ouvrage, j'ai imaginé que cette médiation se faisait également par un emprunt de la culture. Effectivement, dans la culture, les vitesses de transfert d'informations et les duplications des contenus informationnels sont beaucoup plus rapides que dans le règne naturel-biologique. Par le biais de la musique et principalement par les mélodies *icaros*, j'ai pensé qu'il y avait

un transfert et une transformation d'information biologique en information culturelle. Dans les visions, les esprits des plantes recommandent au chaman de parfaitement mémoriser les chants *icaros* qu'ils leur transmettent. Plus le chant sera reproduit avec fidélité par le chaman et plus son efficience thérapeutique sera accrue. Que penses-tu de cet emprunt de la culture par l'esprit collectif des plantes qui s'exprime dans l'expérience ayahuasca ?

Jan : Tout est très complexe ! C'est peut-être vertigineux ou un peu abstrait pour certains, mais tu as l'impression quand tu prends l'ayahuasca que le monde végétal en termes de conscience est avancé, voire plus avancé. Puisque dans le monde des visions, ces entités semblent avoir la possibilité d'établir un contact et un dialogue avec l'être humain. Alors, effectivement, cette relation entre en interaction avec notre culture. Quand tu fais une cérémonie et que tu es dans les visions, qu'il y a cet échange avec l'intelligence de la plante, tu ressens une forme de logique pure, une cohérence, une simplicité. Et ton éducation et ta culture « ultrarationnelle » t'ont peut-être fait passer à côté de ça. C'est comme si on te montrait : « Regarde au début, cette planète est apparue, puis sont venues les plantes, et nous, nous sommes les enfants des plantes. » Il y a comme un rapport d'ancestralité. D'ailleurs pour les Indiens, il y a cette notion d'ancêtres plantes, des grands-parents végétaux.

Romuald : Je vais encore te poser une question un peu folle ! Après avoir regardé *Blueberry* et *D'autres mondes*, je me suis mis virtuellement à la place de l'ayahuasca. Je me suis imaginé dans la selva péruvienne en train d'attendre la venue d'êtres humains que je pourrais utiliser pour plaider ma cause. Je me suis alors dit dans mon for intérieur que l'arrivée d'un

cinéaste comme Jan Kounen était une chance inouïe. As-tu déjà réfléchi à ton rôle et ton influence dans l'avènement de ce que j'appelle le paradigme de l'ayahuasca ? Ton film *D'autres mondes* a permis à des chercheurs et des personnalités de différents horizons de se rencontrer et ainsi de poser les bases relationnelles d'un nouveau courant de pensée et de recherche. Es-tu un messager privilégié de la plante ? [Rires.]

Jan : C'est marrant que tu me poses cette question, car en fait je n'ai jamais pensé à cela ! Ou tout du moins pas sous cet angle ! Je n'ai jamais imaginé ce que la plante a pu penser à mon contact. Avec du recul aujourd'hui après dix ans, je pense que je me suis retrouvé là-bas de façon toute naturelle, simplement, et logiquement. J'avais passé dix années à acquérir les techniques du cinéma, à mettre toute mon énergie passionnément dans ce processus créatif, et à réaliser plusieurs courts-métrages et mon film *Dobermann*. Et c'est là que je change de route, que je me retrouve dans la jungle, et que je me connecte à l'esprit de l'ayahuasca. Pour moi, il y avait une sorte de logique mystique à intégrer le cinéma et le chamanisme. Tout cela quelque part me semble cohérent et surtout me rend heureux et joyeux. J'ai passé huit ans à mettre toute mon énergie à réaliser *Blueberry* et *D'autres mondes*. Aujourd'hui, je vais continuer à faire des films inspirés par le chamanisme, mais de façon plus cool ! Je pense avoir fait ce que j'avais à faire dans un premier temps. Par exemple avec l'ayahuasca, il y a des gens qui doutent de ce qu'ils perçoivent dans les visions. Personnellement, j'ai eu des expériences très traumatisantes avec l'ayahuasca, traumatisantes parce que mon système de réalité avait basculé. Mais une fois cette étape franchie, tu n'as plus de doute sur ce que tu as vu et vécu dans l'expérience.

Romuald : Ton influence dans ce que j'appelle le paradigme de l'ayahuasca me paraît très importante. Car mis à part quelques ouvrages issus de la littérature spécialisée, ce paradigme émerge réellement en termes de phénomène transdisciplinaire avec *Le Serpent cosmique* de Jeremy Narby, et puis aussitôt survient ton film *D'autres mondes*.

Jan : C'est ce que j'appelle les jeux de dominos de l'ayahuasca. Le fait que plusieurs personnes avec leurs expériences s'influencent les unes les autres pour ensuite constituer un véritable réseau d'influences est inévitable. Ces expériences chamaniques sont tellement distantes de notre culture occidentale qu'il a fallu des liens et des personnes sincères et ouvertes d'esprit pour médiatiser ces pratiques. Lorsque je suis parti au Pérou pour la première fois, j'avais l'esprit ouvert. Paradoxalement, à l'époque je me croyais agnostique, et c'est donc sans *a priori* ni modèles que je me suis immergé dans l'expérience. Très franchement, au début, les histoires d'esprits des plantes et d'autres réalités me faisaient un peu rigoler ! Par contre, je savais que ces hommes, « les chamans », avaient une connaissance particulière de la conscience, et en cela je respectais leur pratique. C'est donc avec beaucoup d'ouverture et de respect que j'ai abordé le sujet. Donc, pour en revenir au jeu de dominos de l'ayahuasca, je suis parti là-bas sur le témoignage d'une personne, et suite à la lecture du livre de Jeremy Narby. Et puis, à mon tour, je suis devenu un domino qui en a fait tomber d'autres, et ainsi de suite. Et c'est d'ailleurs pour ces raisons qu'il me semble qu'il est important d'écrire des livres, comme tu es en train de le faire, de produire des interviews, de faire des films, d'organiser des colloques, etc. Pour témoigner de cette connaissance indigène, pour leur respect et pour avancer tous ensemble.

Romuald : Dans ton travail cinématographique, comme dans tes écrits, tu témoignes de façon récurrente d'une forme de conscience somatique. Lorsqu'on observe attentivement tes dessins et tes encres, on perçoit clairement ce maelström organique, viscéral. Il y a dans cet aspect de ton œuvre comme une vie des organes, qui se révèle lors de l'expérience avec l'ayahuasca.

Jan : J'ai trouvé deux choses importantes qui ont motivé le fait que j'ai eu envie de témoigner sur ce sujet, et que je n'avais pas forcément trouvées ailleurs lorsqu'il était question de l'ayahuasca. Il est vrai que tout le pan relatif au monde des esprits est bien étudié et rapporté par les témoignages, le travail des ethnologues et des chercheurs. Cependant, en découvrant par le biais de ma propre expérience l'enseignement de l'ayahuasca, j'ai découvert que fondamentalement la plante te révèle beaucoup de choses sur toi-même. On peut dire que l'ayahuasca t'apporte beaucoup d'informations sur la créature que tu es ! Cela inclut bien évidemment ta sphère psychique, où tu vas devenir attentif à tes propres processus de pensée, à tes émotions, etc. En fait, dans l'expérience avec la plante, tu vas te retrouver obligé d'observer les propres mouvements de ta pensée ! Et puis, il y a une deuxième sphère, là tu vas percevoir le lien qui relie tes processus psychiques à tes organes. C'est quelque chose de vertigineux ! Tu t'aperçois que d'un coup, on te révèle des processus dont tu ignores à peu près tout. Tu ressens et perçois l'activité des organes, le parcours des fluides corporels, les os, une sorte de dialogue avec ton corps semble se construire.

Romuald : Comme une forme d'anatomie relationnelle !

Jan : Exactement ! Bien sûr dans ta vie de tous les jours, tu as une perception de ton corps. De façon consciente, tu ressens un

muscle lorsqu'il est tendu, s'il est au repos, il sort alors de ton champ d'attention. Eh bien, dans l'expérience ayahuasca, c'est comme si on percevait tous ces processus de façon attentive et consciente. Tu vois quand tu serres ta main, tu sens les muscles se tendre dans le creux de celle-ci. Avec l'ayahuasca en plus de sentir l'activité musculaire alors que le muscle est totalement détendu, tu vas également percevoir le sang qui s'écoule à l'intérieur, le réseau de veines qui l'irrigue, les rythmes qui l'animent, etc. Dans ce sens, l'expérience ayahuasca est un apprentissage cognitif de la nature de ce que tu es ! C'est un peu comme si tu descendais et que tu devenais tout petit en te retrouvant au cœur de tes organes. Salut les gars, on est dans le même bateau, copains ?

Romuald : Dans une sorte de perception moléculaire !

Jan : Oui ! C'est comme si tu devenais microscopique à l'intérieur de toi-même, et que tu percevais ton cœur battre, les processus de filtrage exercé par ton intestin, ton système digestif ou urinaire, ou que tu sentes les rythmes de tes cellules. Et tu perçois également que certains mondes de visions sont associés à certains organes. Par exemple, quand tu entres dans certaines visions, tu t'aperçois alors que c'est le foie qui vibre, et tu as une émotion bien particulière ! Tu vois ainsi le lien, organe-émotion-vision. Comme si dans les visions, certaines parties de ton corps et certains de tes organes étaient projetés de façon à entrer en interaction avec la conscience. À un moment, je dis dans mon film *D'autres mondes* à propos de mon état avant mes premières prises d'ayahuasca, «je n'habitais pas mon corps», avant j'avais un esprit et un corps, or je n'habitais pas ce corps. Bien sûr, ce corps, tu le ressens, si tu as faim, tu ressens cette faim dans ton corps. Mais dans l'ayahuasca, c'est comme si tu percevais la «voix» de l'estomac,

les systèmes organiques qui demandent à être nourris. Et là tu t'aperçois que ce n'est pas ton esprit, ta conscience, qui a faim, mais pour une fois ton estomac. Eh bien, c'est comme si l'ayahuasca te disséquait, te coupait en tranches dans un grand ralenti cinématographique, en te présentant la situation organique en plusieurs milliers d'images, cela, pour te faire comprendre que la perception consciente « j'ai faim ! » passe par des strates émotionnelles, perceptives, organiques, moléculaires avant de s'élever progressivement vers le cognitif. En faisant l'expérience de mouvements émotionnels, du vide, puis progressivement de l'émergence de ce désir, l'ayahuasca semble ralentir et amplifier les processus organiques et cognitifs, cela te permet pour la première fois d'être le témoin du processus depuis un nouveau point d'observation, un observateur à soi-même. Cette expérience est vertigineuse et provoque une grande peur. Car cette observation, ce savoir, crée de la connaissance. Si je devais imaginer une scène de film pour illustrer cet exemple, je penserais à un robot ou un ordinateur, en fait une intelligence artificielle, dans lequel l'on aurait introduit un programme. Ce programme ralentit et révèle le processus. L'IA qui sait en théorie qu'elle a été créée par l'homme découvre que ce qu'elle prend pour son propre esprit ou son identité n'est qu'une série d'impulsions, de codes, de réseaux. Tout ce qu'elle pense provient d'un processus. La bécane chauffe... normal. Il me semble que cet « observatoire intérieur » généré par l'ayahuasca est d'ailleurs l'un des piliers de la médecine traditionnelle shipibo. Dans l'apprentissage, comme dans les expériences, il est important d'être simplement bien ! De se sentir bien. C'est le sens même de leurs chants chamaniques. Je suis bien, je chante une bonne ivresse, je chante pour toi, et je projette le bien, etc. Mais alors on va me dire, mais c'est tout simple, eh bien non justement, c'est très complexe. Par exemple, lorsque vous êtes plongé dans une nausée très forte, où émergent des pensées

de peur, quand vous êtes confronté à des visions angoissantes, que vous entendez des cris dans votre tête, eh bien, comment être bien avec tout cela ? Justement en étant un observateur, on prend du recul et ainsi on prend conscience que le corps est un refuge. Dans cette perspective, le point focal de la conscience n'est plus simplement quelque chose qui va se déplacer très vite dans les zones de l'esprit, dans cette optique on peut prendre le train de la peur très vite sur une pensée. Par contre, si l'on ancre sa conscience dans son corps, dans une relation où l'esprit et le corps sont diffus dans une même structure, on obtient une certaine stabilité. Ainsi, dans cette relation où l'esprit est tissé avec le corps, on partira bien moins facilement vers la peur. L'une des pierres angulaires de l'apprentissage est donc d'être détendu dans une expérience où l'on ne devrait pas l'être ! Un peu comme un pilote d'avion qui, lorsqu'il atterrit, doit être capable de créer en lui une forme de décontraction concentrée. Je dirais que cette expérience apprend à être fluide. Dans le monde des visions, cette décontraction te permet d'acquérir de la connaissance. Mais également au jour le jour dans ta vie quotidienne, elle te permet de sentir quand tu es tendu et donc de faire face en prenant du recul pour abolir les tensions. Globalement, cette expérience te permet d'être plus sensible ! La médecine traditionnelle shipibo est pour moi une forme d'apprentissage de la cognition. La médecine indigène semble diriger notre conscience vers les processus qui sont à son origine.

Romuald : Oui, on pourrait presque parler d'une forme d'autoconscience des processus cognitifs. Ceci n'est pas sans rappeler l'image emblématique de cet ouvrage, celle de l'ou-roboros. Nous sommes peut-être en train de découvrir un processus autoréflexif susceptible de nous donner le contrôle de nos propres processus cognitifs, qui sont à l'origine de notre perception de la réalité.

Jan : Je pense que quand tu es pleinement conscient de la créature organique que tu es dans l'instant, alors tu peux percevoir par-delà le visible.

Romuald : Pour un de tes futurs projets, tu as troqué la caméra pour l'IRM, cela, afin de créer un double numérique de ton corps. Ce projet à caractère pédagogique veut faire découvrir l'anatomie humaine sous un angle créatif et ludique. En voyageant à l'intérieur de ton double, les spectateurs seront à même de recevoir un enseignement sur la physiologie humaine. Une captation du réel par l'image de plus en plus sophistiquée est-elle susceptible de produire de la connaissance ?

Jan : Le projet auquel tu fais référence ici est directement en lien avec l'expérience ayahuasca. Il est également question de percevoir le corps dans sa globalité et de révéler l'anatomie sous la forme d'un déplacement, d'un voyage qui fait penser aux voyages avec l'ayahuasca. Que cela soit avec l'ayahuasca ou par le biais de la technologie, la prise de conscience de son intériorité organique est toujours un choc de conscience. Je compare les technologies de type IRM à l'ayahuasca. Je dis souvent que l'ayahuasca, c'est comme si elle t'enlevait la peau ! Mais si on t'enlève la peau et que tu te regardes dans un miroir, tu meurs de peur !!! [Rires.] Pourtant, tu ne vois que ce que tu es ! Et donc, je dirais que le travail du guérisseur, c'est d'enlever de petits bouts. [Rires.] Alors, dès que l'on m'a proposé ce projet de film, j'ai tout de suite été intéressé par sa relation avec l'expérience visionnaire. Sylvain Ordureau m'a proposé ce projet. Il a en fait mis au point un logiciel permettant de combiner les images IRM avec les techniques cinématographiques. J'ai donc servi de modèle, mon corps a ainsi été scanné. Nous travaillons actuellement à élaborer des logiciels qui vont permettre d'importer ces images issues

de l'imagerie médicale dans des machines qui manipulent des images de cinéma, cela, pour modéliser des trajectoires de caméras et des perspectives à l'intérieur des images anatomiques obtenues à partir de mon corps réel. Cela fait un an que nous travaillons sur ce projet et je ne sais pas encore quand il sera prêt. Effectivement, cette démarche artistique participe de cette perception organique que l'on peut avoir avec l'ayahuasca où le corps devient le décor. L'idée comme dans l'ayahuasca est de réduire sa perception et de voyager à l'intérieur des organes et des structures corporelles. Je pense que ces technologies sont susceptibles de nous faire progresser dans le domaine de la conscience. Si une technologie du futur nous permettait de nous voir globalement en permanence par le biais de phénomènes de transparence, cela produirait une modification importante de notre conscience de nous-mêmes. Lorsque tu ressorts d'une IRM et que tu perçois les tranches de ton corps, cela te fait un choc indescriptible, car tu prends conscience d'une intériorité que tu ne peux concevoir que par des sensations et non par une perception mentale directe.

Romuald : Oui, c'est vrai qu'il n'est pas très agréable de voir même une simple radiologie de son propre crâne. J'ai déjà également ressenti ce malaise indescriptible. Mais en même temps cette perception peut peut-être nous donner plus de contrôle et de rétroaction sur notre organisme.

Jan : Cela me rappelle la fascination que tu peux avoir quand tu es enfant lorsque tu observes les premières planches anatomiques dans un dictionnaire. On pourrait peut-être imaginer des expériences transcendantes, où l'on ferait entrer quelqu'un dans une machine de type IRM qui serait reliée en temps réel à la conscience de l'expérimentateur, cela, dans un but de développement de la conscience de soi. Dans l'ayahuasca, tu vas par

exemple percevoir le battement de ton cœur, et quand tu le perçois, tu as peur ! Mais en retour au moment où on a peur, on accélère le rythme du cœur. Et là il se passe un vertige intérieur de se dire, mais là je peux me tuer ! Cette relation est un feed-back intégral, direct. Dans ce type d'expérience, tu perçois clairement la relation entre la psyché et le corps, et du coup tu prends conscience de l'influence de l'un sur l'autre, tu es au cœur de la relation psychosomatique. L'ayahuasca t'apprend à gérer ça, et peut-être qu'un jour, certaines technologies auront la même efficacité. Cela serait curieux et intéressant de créer des dispositifs, je ne sais pas si ça serait médical ou artistique, des sortes de mise en abyme ou des musées, où tu pourrais en temps réel percevoir tes organes, tes rythmes biologiques, et influencer sur eux. Cela, dans une expérience transformante où s'influenceraient la psyché, les émotions, les organes, les rythmes biologiques, les cellules, etc.

Romuald : Une sorte de métanoïa technologique pour ainsi dire !

Ces dispositifs pourraient être de nature thérapeutique, ils permettraient peut-être à des patients de contrôler leurs processus physiologiques et d'agir ainsi sur des pathologies comme l'hypertension, le stress, ou de produire les molécules endogènes nécessaires à la guérison de nombreuses maladies, et également d'agir sur les processus cognitifs par le biais d'un neuro-feed-back. Dans cette perspective d'un élargissement de notre conscience de nous-mêmes et du réel, ces dispositifs technologiques, incluant l'imagerie informatique en temps réel et la réalité virtuelle, pourraient aussi modifier notre relation au monde. Ainsi, en développant des interfaces et des logiciels de réalités virtuelles où il serait possible d'expérimenter des phénomènes comme la télékinésie ou la précognition, il nous sera peut-être possible d'acquérir ces compétences. En considérant comme le disent les Indiens que la réalité est un apprentissage, l'entraînement à certaines spécificités

cognitives nous permettra peut-être d'élargir notre cadre de réalité et d'optimiser notre relation à l'univers. Cette situation n'est pas sans évoquer la fin du deuxième film *Matrix* où Néo, après s'être entraîné dans la matrice à immobiliser ses ennemis, neutralise dans le réel des robots sentinelles, suggérant ainsi que toute aptitude est le résultat d'un apprentissage qui transcende les critères du réel et de l'imaginaire.

Jan : Oui, je pense qu'il y a plein de dispositifs à créer et à inventer, dans certains tu pourrais t'observer avec un décalage temporel, dans d'autres tu pourrais te voir à plat ou te retourner comme un gant ; le but étant de te voir autrement et donc d'habituer ta cognition à te percevoir autrement. Apprendre à se voir différemment influera certainement sur la façon dont nous percevons le réel et les autres. Il serait vraiment intéressant de développer ces aptitudes.

Romuald : En même temps, le corps est tabou ! On s'aperçoit que les organes internes qui ne sont pas directement accessibles à notre conscience sont l'objet de différents interdits, dans certaines traditions, l'intériorité du corps est le domaine des esprits ou de la divinité. Et l'homme ne doit pas y plonger son regard et sa conscience. Rappelons-nous que l'anatomie moderne est apparue grâce à des médecins qui bravant le courroux de l'Église allaient récupérer des corps sur les champs de bataille afin de les disséquer. Aujourd'hui encore, des expositions présentant les écorchés suscitent de vives polémiques et controverses. Cette intériorité du corps qui devient visible reste un tabou qui dépasse de loin les aspects intellectuels et éthiques, nombre de personnes ne peuvent assister même par le biais d'un film à une opération chirurgicale sans être pris de malaises et d'étourdissements. Nous sommes devant un tabou profond et somatique.

Jan : Le problème, c'est le rapport entre le tabou et le sacré. Dans une société où le sacré est perceptible partout, rien ne semble tabou ! Le tabou, c'est quand il y a la peur de la disparition de cette chose sacrée. Et là, justement, revenons à cette exposition des écorchés où on peut comprendre le tabou par la dimension éthique, nous avons affaire à des êtres humains coupés en tranches exposés aux yeux de tous dans une nudité totale. Sans même parler de l'origine de ces corps. Dans un élan inverse, j'aurais tellement voulu voir cette exposition, je suis sûr que c'est une expérience de conscience.

Romuald : Pour revenir aux expériences que nous avons imaginées, je prendrai l'exemple de la prise de la tension chez le médecin. Lorsque l'on te fait le garrot, tu sens d'un coup la pression sanguine battre dans ton bras, cette sensation provoque chez de nombreuses personnes une véritable sensation de malaise.

Jan : C'est un très bon exemple ! Quand on te prend la tension, tu te sens mal à l'aise, tu n'aimes pas ça ! Mais en fait ce que tu n'aimes pas, c'est juste de te percevoir mieux. Parce qu'au bout du compte, là tu sais que tu as un cœur, et puis une fois l'examen passé tu l'oublies. Et le malaise vient du fait que tu sens ton cœur, ses battements, et là conjointement tu prends également conscience de la mort. Mais cette prise de conscience te permet aussi de l'intégrer, c'est une très bonne métaphore ! Tu t'imagines avec un dispositif qui te donnerait un retour informationnel sur l'ensemble de ton organisme !

Romuald : Je pense que cela serait aussi effrayant qu'une première expérience avec l'ayahuasca. Mais en même temps je pense que ce dispositif permettrait un meilleur contrôle de notre globalité, et ainsi de devenir les acteurs conscients de nombreux processus somatiques, que nous n'avons pas encore réussi

à atteler à notre volonté. En cela l'expérience ayahuasca est un modèle. Dans cet ouvrage, je propose d'étudier la théorie de l'évolution et un certain nombre de phénomènes vivants, par le biais de la métaphore cinématographique. Comme l'ont montré des recherches récentes, l'évolution des espèces ressemble à un film qu'il est possible d'accélérer, de ralentir, et même de rembobiner vers le passé. Dans cette perspective, l'ADN ne serait que le « codec » qui permet d'inscrire sur un support physique la séquence « filmique » évolutive. Dans cette logique, le mystère des mutations subites des organismes peut être comparé à des changements de plans afin de servir un scénario. En tant que réalisateur, qu'est-ce que t'inspire une telle vision de la vie ?

Jan : L'idée est intéressante ! Mais personnellement, j'ai un peu de mal à utiliser des métaphores cinématographiques pour les appliquer au vivant. Non pas que ce soit une mauvaise métaphore, mais parce que cela étant mon métier je sais comment sont fabriqués les films. Et c'est peut-être pour cela que j'ai un peu de mal à faire la comparaison. Pour reprendre ton analogie développée dans le livre, il est vrai que nous avons tendance à percevoir l'évolution du vivant d'une façon linéaire, comme un spectateur qui regarde un film du début jusqu'à sa fin. Ce que nous percevons de façon linéaire dans le déroulement d'un film est en fait une succession de plans qui ont été tournés dans des espaces différents, et dans des périodes de temps différentes. Lorsque tu filmes, tu peux très bien commencer par tourner la dernière scène du film. L'ordre n'a pas d'importance, puisque c'est le montage qui vient donner le sens et la cohérence au film en accord avec le scénario. Dans ton raisonnement qui compare les changements de plans aux mutations des espèces, moi je pense que nous avons ici affaire à une mécanique ou un processus qui nous échappe. Selon ton modèle, si l'on suit les mutations et l'évolution de façon

linéaire selon des changements de plans, on se met dans la position d'un spectateur de cinéma. En revanche, si tu décoriques le processus d'agencement et de montage, donc la mise en images du film, à l'instar du cinéaste, tu t'aperçois que le processus est en fait complètement éclaté, distribué à travers le temps et l'espace comme un puzzle. Alors, ça me pose une question ! Il y a peut-être une façon de percevoir l'évolution autrement que par une filiation linéaire ; peut-être sommes-nous « câblés » pour voir l'évolution uniquement de façon linéaire, comme un spectateur de cinéma, nous ne savons pas que la scène que nous voyons a été tournée bien avant la scène précédente, mieux encore, que c'est après avoir tourné cette scène que le cinéaste a imaginé puis tourné la scène qui précède, alors que celle-ci est peut-être distribuée et éclatée à travers le temps et l'espace ? Peut-être que nous percevons des choses comme appartenant au passé, alors qu'elles ont été « tournées » dans l'avenir ? Mais en fait, il n'est même pas question de présent, de passé ou de futur, puisque étant des spectateurs, nous sommes en deçà du montage et du scénario qui restent pour nous inaccessibles. Alors, je dirais qu'il n'y a que le grand cinéaste « Ibo Riosqui » qui pourrait répondre à cette question. [Rires.]

Romuald : Ce que tu viens de dire est très intéressant, car quand j'ai élaboré la métaphore cinématographique pour l'appliquer au vivant, je n'avais pas intégré cette perception très propre au cinéaste. L'idée d'un savoir ou d'un réservoir de connaissances distribuées à travers le temps et l'espace est l'une des questions majeures des théories avant-gardistes concernant la vie. Parmi ces théories, nous retiendrons par exemple les champs morphogénétiques de Rupert Sheldrake, ou la notion de savoir absolu développé par la psychanalyse jungienne. Certaines espèces ont acquis de la connaissance comme si elles avaient eu la faculté d'aller puiser de l'information

vers l'avenir. Peut-être que la métaphore cinématographique pourra apporter des réponses théoriques à tous ces questionnements?

Jan: Mais fondamentalement, je reste persuadé que certains domaines de la connaissance nous restent inaccessibles. Nous sommes « câblés » pour un certain niveau de réalité et il nous est très difficile de concevoir et de restituer ces percées vers le plan élargi. Si tu prends le cas d'une araignée, même si celle-ci vit dans un espace-temps relativiste, il lui est à son niveau impossible de concevoir la dimension mathématique de la relativité générale, eh bien, nous, c'est pareil.

J'ai souvent ressenti un malaise pour tenter de retranscrire les expériences avec l'ayahuasca. Le langage est inapproprié à décrire les visions, le dessin et les représentations picturales, le cinéma est déjà beaucoup plus proche pour tenter de restituer l'univers des visions. Il me semble qu'il est très difficile de « ramener » et de témoigner par rapport au monde de l'ayahuasca. À de multiples reprises, j'ai toujours été étonné par l'attitude des guérisseurs à la fin des sessions. Lors de ton expérience, tu as le sentiment d'avoir voyagé à l'autre bout de l'univers, d'être mort et ressuscité plusieurs fois, d'avoir eu accès aux secrets du temps, de la vie, etc., et tu aimerais alors échanger philosophiquement avec les guérisseurs. Pourtant, leur réaction est d'une humilité et d'une simplicité déconcertantes. Au lieu de tenir de grands discours sur la nature de ton expérience, il te demande, « Alors, ça va ? » « Comment était-ce ? » « Tu as eu une bonne ivresse ? » et puis après plusieurs années de pratique, tu te retrouves à aller vers eux et à leur dire simplement, « Oui, j'ai eu une bonne ivresse ! », et puis tu rigoles parce que voilà ce que tu peux rapporter. En fait, tu apprends à profiter pleinement de ton expérience. Ça devient comme une évidence, comme un sentiment sur lequel personne ne penserait à théoriser.

Romuald : Cela me fait penser tout simplement à la vie, à l'instar d'une expérience avec l'ayahuasca, que pouvons-nous dire de nos vies ? Il est évident qu'il nous est impossible de théoriser sur l'expérience personnelle d'une vie, nous pouvons juste à la fin donner notre sentiment sur la nature de cette expérience.

Il est déjà tard et je pense qu'il est temps pour nous provisoirement de suspendre notre échange, je te remercie encore pour ton amitié.

Paris, le 12 mai 2009.

Annexe 2

Cinéayahuasca

Inédit – 2011

Langage visionnaire et grammaire cinématographique

Romuald : Penses-tu que les visions puissent un jour offrir une nouvelle grammaire cinématographique ? Qu'elles puissent influencer ?

Jan : Le langage des visions et le langage du cinéma contemporain se rapprochent de plus en plus. La technologie du cinéma nous permet de créer des images poétiques. Il n'y a plus aucune limite (si ce n'est les moyens financiers) pour créer, tel un peintre, n'importe quelle image hyperréaliste en mouvement. Transformer un personnage en un autre de manière fluide, faire évoluer, ou radicalement transformer le décor durant le plan, créer des êtres imaginaires et les faire vivre, ce sont des choses qui font partie du langage des visions. La technologie le permet aussi au cinéma. Il y a un grand nombre de cinéastes et d'artistes qui naturellement utilisent ces techniques, et ce ne sont pas forcément des personnes qui ont pris de l'ayahuasca, ou utilisé des psychotropes.

Je prendrais l'exemple d'un réalisateur contemporain qui est vraiment très fort pour créer des espaces et un langage de cinéma qui parfois se rapprochent des surprises qu'on peut avoir dans le langage visionnaire, c'est Michel Gondry. Lui, je le sais parce qu'il me l'a dit, il ne prend pas d'ayahuasca ni de psychoactifs, ce n'est pas quelque chose qui l'intéresse. L'on peut se demander si aujourd'hui ce ne sont pas simplement les outils qui vont permettre à certains créateurs d'éveiller, ou de réveiller, en eux, les concepts d'un nouveau, ou ancestral

langage visuel. Un langage existant au plus profond de la psyché.

Terry Gilliam comme Michel ne prennent pas d'agents modificateurs de conscience, pourtant quand vous regardez *Las Vegas Parano*, vous pouvez vous dire qu'il est imbibé de LSD ! Eh bien non, il m'a dit, le regard malicieux, qu'il était né comme ça, naturellement psychoactif !

J'avoue que je n'en suis pas revenu lorsque j'ai vu la fin de *L'Imaginarium du docteur Parnassus*, où les personnages se poursuivent dans l'imaginaire, les décors changeant tandis qu'ils avancent à l'intérieur, une séquence pouvant parfaitement illustrer l'un des effets de l'ayahuasca.

Pas besoin de substances psychoactives pour faire des films visionnaires !

Maintenant, Terry Gilliam dit qu'il est une antenne, captant les images ou les idées qui flottent mystérieusement autour de lui, David Lynch dit à peu près la même chose et fait de la méditation transcendante, autre forme d'exploration de la conscience.

Des artistes connectés directement aux autres mondes.

Pour en revenir à la liane (l'ayahuasca), je dirais que la question pourrait être : « Est-ce que le langage des visions de l'ayahuasca n'est pas déjà induit en l'homme ? »

L'ayahuasca ne fait-il que faire remonter au niveau conscient un type de langage que la psyché utilise, mais qui reste caché, ou seulement révélé par des artistes inspirés ?

Ces artistes, ne sont-ils pas en train de matérialiser un langage que nous possédons tous au niveau intuitif et non conscient ?

Prenons un artiste comme Escher par exemple, ce serait intéressant de se demander, s'il était un artiste aujourd'hui, s'il ne se serait pas plongé aussi dans l'image de synthèse,

puisqu'il parlait de modèles mathématiques, dans des images fractales, mais à une époque où les images de synthèse et le support informatique n'existaient pas ; est-ce qu'il ne ferait pas une sorte de mandala tel qu'il a pu les faire, ou des images, des sortes de puzzles ou d'anachronismes... ce qu'Escher a fait en images fixes, ne le ferait-il pas en images animées ?

Donc, du cinéma visionnaire.

C'est peut-être aussi une des questions, les artistes visionnaires d'hier se tournaient peu vers le cinéma, car ce dernier ne permettait pas de fabriquer des images visionnaires.

Romuald : Des transformations...

Jan : Oui des transformations, il les ferait peut-être dans le temps aussi, c'est-à-dire sous forme d'images animées. Il y a un dessin d'Escher qui est intéressant, parce qu'il y a un pont avec le langage des visions, c'est celui qui est le plus « ayahuasca » que j'ai pu trouver chez un dessinateur, c'est le dessin des reptiles qui deviennent de plus en plus petits, qui s'emboîtent les uns dans les autres, ça, c'est vraiment une image que l'on peut avoir avec l'ayahuasca, en tout cas que moi j'ai eue (ce n'étaient pas des reptiles mais des crocodiles) et quand j'ai vu cette image, je me suis interrogé, et j'ai recherché ce qu'avait pu dire Escher de cette image.

Il disait que quand il avait fait cette gravure, il avait eu l'impression qu'il avait fait une grande découverte ; ça, c'est intéressant, il ne savait pas laquelle, mais il avait fait une grande découverte. Il écrit à son fils à propos de ces images que dans un grand moment d'enthousiasme il ne peut rien exister de plus beau ! Il se trouve que c'est exactement ce que vous pensez lorsque vous avez ce type de vision sous ayahuasca. Des scientifiques se sont penchés sur cette image d'Escher, ils ont dit, je ne me souviens pas exactement, *mais il*

y a dans l'architecture de l'image, quelque chose de très proche de l'architecture cellulaire ou quelque chose qui fondamentalement ne peut pas être un hasard, et qui est quelque chose à la fois de très pointu et de très mystérieux. Donc, est-ce que ce langage visionnaire d'Escher a cet état qui finalement ressemble à une image d'ayahuasca et qui semble être en résonance avec une structure cellulaire? Chose aussi qu'on se dit à propos de l'ayahuasca, lorsque l'on va voyager dans nos cellules, qu'on a l'impression de dialoguer avec nos organes.

Romuald: Avec un langage primordial?

Jan: Voilà, est-ce qu'il n'y aurait pas un langage primordial auquel l'ayahuasca donnerait l'accès? Je pense qu'Escher ne prenait pas de psychoactifs, en fait je n'en sais rien, mais son œuvre où il fait exploser le temps l'espace et le mouvement est le meilleur témoignage d'une expérience d'ayahuasca.

Romuald: Un langage non verbal, iconologique?

Jan: Oui, permettant ainsi à des personnes d'y accéder sans rien; simplement de par leur intelligence intuitive, leur talent. Donc, pour en revenir à ta question: «est-ce que l'ayahuasca va créer un nouveau langage?», la réponse est: Non, puisque ce langage semble déjà exister, l'œuvre d'Escher en est le meilleur exemple.

La technologie va nous permettre de développer ce langage, de le partager dans le conscient collectif, d'être libres de pouvoir raconter toute forme de transformation que l'imaginaire va faire, toutes ces choses qui n'étaient pas possibles avant dans le cinéma. La limite des moyens étant financière, parfois une idée ne peut être réalisée, elle coûte juste trop cher.

Maintenant, il y a autre chose, c'est-à-dire qu'il se trouve que dans l'émergence du cinéma, il y a des auteurs qui ont pris des psychoactifs, les sœurs Wachowski de *Matrix*, qui l'admettent carrément, on pourrait en parler à propos d'*Avatar* (on pourrait en parler à propos de plein de films), mais il y a toute une mouvance de films, faits par des gens qui ont eu des expériences psychoactives qui ont sans doute aussi modifié leur façon de faire ou qui ont décidé de raconter comment leur imaginaire s'est connecté à ces mondes-là. Il n'y a pas seulement les créateurs d'images, il y a aussi les créateurs de programmes. La Silicon Valley est habitée par une génération biberonnée au LSD, on sait que le Mac ne serait pas ce qu'il est sans le LSD.

Un point de jonction entre les créateurs d'images, et ceux qui fabriquent les outils, un pont entre les créateurs du langage et ceux qui l'utilisent.

L'expérience de l'ayahuasca va modifier pendant la durée de l'expérience tes perceptions cognitives. C'est aussi ce que fait le cinéma.

Par exemple, dans un film, d'un coup, le son ambiant de la scène disparaît, dans la vie, on a toujours le son ambiant, toujours: on a un spectre donné et stable des informations de la situation dans laquelle nous sommes.

Au cinéma, tu vas voir soudain le personnage en très gros plan, ou filmé du dessus, puis il va y avoir d'un coup des mouvements d'appareils, des ralentis, pour avoir en soi un ralenti, il faut avoir un accident ! C'est ce que l'on dit, quand on a un accident on a l'impression de voir tout au ralenti... bref, pour modifier nos cognitions, il faut avoir vraiment un choc thermique au niveau de nos perceptions, ou avoir pris un psychoactif puissant. Donc, le cinéma ressemble en beaucoup de points à une expérience de type psychoactif, du fait qu'il permet de dissocier les canaux cognitifs.

Romuald : C'est intéressant que tu parles d'Escher parce qu'en fait il avait beaucoup travaillé pour essayer de découvrir des choses à travers son art, et parlait lui aussi d'un langage d'images primordial ; c'est quelque chose qui transparaissait dans son travail. Et en plus, il y avait cette idée d'autocréation, il était vraiment obsédé par la rétroaction et par la cybernétique... tu vois cette peinture où c'est une main qui dessine une main... il y a cette idée sous-jacente, par exemple, dans *La Danse du serpent*, constante, dans tous les chapitres, de ce processus à l'intérieur du monde des visions, donc c'est intéressant que tu cites ça. Et c'est doublement intéressant dans le sens où, dans ma propre recherche, moi, j'ai émis l'hypothèse, à un moment, que le langage de l'ayahuasca soit un langage primordial non verbal souvent en dessous du seuil de la conscience et qui est organique, qui passe aussi bien par le corps (qui est somatique), et qui exprime dans les visions une sorte d'« iconobiologie », c'est un terme un peu barbare... et effectivement, on a l'impression que la technologie aujourd'hui permet aux réalisateurs, aux infographistes d'exprimer quelque chose qui est en eux, une sorte de langage profond, dissimulé en tout être vivant, je ne dirais même pas en tout individu, je dirais en tout être vivant, que ce soit une plante, un animal ou un être humain. Donc, c'est vraiment intéressant de faire le parallèle.

Jan : Les outils dont dispose le cinéma se complexifient, l'on peut faire plus de choses, et naturellement l'on réveille ce langage primordial.

Dans l'œuvre d'Escher, il y a la rétroaction, et une mise en abyme des sens communs : tu vois le temps sous forme d'espaces, tu vois la transformation du mouvement, mais dans une image fixe où ton regard peut aller dans les deux sens. C'est quelqu'un qui avait envie de manifester le rapport profond au temps, à l'espace, à la transformation, à l'illusion

des sens. Il a travaillé sur ces escaliers circulaires, il y avait déjà l'idée majeure de la cybernétique. C'est une mise en équation artistique des paradigmes vertigineux que nous ne rencontrons pas dans la perception commune du monde.

Romuald: Oui, ses escaliers et ses chutes d'eau improbables...

Jan: Voilà, ça ce sont des espaces que tu rencontres avec l'ayahuasca.

Romuald: Et est-ce que tu as vraiment eu des visions, des processus de vision et des schémas cognitifs que tu as utilisés dans des films? Des choses que tu as reprises? Où tu t'es dit «tiens, je vais reprendre ça dans un film»? Est-ce que tu as des exemples?

Jan: Il y a *Blueberry*, dans ce film j'essayais de retranscrire ce que j'avais vu. Je pense que si tu passes du temps effectivement avec l'ayahuasca, et que tu travailles avec, et c'est mon cas, ce travail-là va forcément t'influencer dans ta créativité, sans que tu puisses directement te dire que ce langage est issu de la vision. Du coup, j'ai du mal à isoler précisément l'influence de la liane dans mes films, car elle est profondément tissée désormais avec les mondes d'inspiration dans lesquels je navigue. Mais par exemple dans *Coco Chanel* et *Igor Stravinsky*, tourner le *Sacre* était en soi rendre hommage à une mise en forme artistique du cycle de la vie, du sacrifice et de la transcendance. Une œuvre inspirée d'un mythe animiste.

Et puis, j'ai déjà parlé du fœtus de *99 Francs*, qui pour moi est quelque chose qui ressemble à l'expérience de l'ayahuasca. Mais après, sans doute, parfois, dans des enchaînements, peut-être que l'ayahuasca va influencer ton rythme, ta façon de faire ou tes préoccupations. Je pense que je suis beaucoup

plus préoccupé paradoxalement par la psychologie des personnages, parce que l'ayahuasca m'a fait plonger aussi à l'intérieur d'un voyage de ce type. C'est-à-dire que ce n'est pas visuel du tout, c'est simplement faire le travail de se demander beaucoup plus ce que pense le personnage par rapport à ce qu'il est, est-ce qu'il pense ce qu'il dit ou est-ce que c'est l'inverse ? Et travailler dans ce domaine-là. Alors, c'est en partie aussi parce que tout simplement je vieillis enfin !

Ce que t'apportent ces expériences, c'est qu'elles te modifient, c'est très difficile à définir. C'est très tissé chez moi, puisque l'ayahuasca est quand même très présente dans ma vie, et le cinéma c'est mon métier et ma passion aussi, les deux sont tissés, donc c'est difficile de regarder ce qui appartient à l'un et ce qui appartient à l'autre et c'est presque plus facile de voir quand tu prends de l'ayahuasca ce qui vient du cinéma.

Romuald : La technologie de la 3D (on en reparlera plus tard), c'est vrai que c'est quand même une vraie révolution, qui est allée très vite en plus, depuis deux ans, dans le domaine du cinéma, puisque maintenant, la plupart des films qui ont un tant soit peu des effets spéciaux ou qui traitent d'univers un peu fantastiques ou fictionnels sont souvent en 3D. Quand on prend une cérémonie d'ayahuasca, avec les différentes structures visionnaires qui apparaissent, quand c'est très fort, que la relation est très forte et que donc on a des visions les yeux ouverts, tu peux voir des structurations d'espace... ça, c'est quelque chose qu'on pourrait reproduire aujourd'hui avec les techniques de la 3D, qui, dans la salle de cinéma, structure des espaces quand elle est en extrusion, tu vois, structurer vraiment des espaces autour du spectateur et devant le spectateur... est-ce qu'un jour tu penses que tu pourras utiliser ça pour créer soit de la science-fiction complètement hallucinante, c'est le bon mot, ou refaire un film chamanique même, et illustrer encore mieux une sorte *D'autres mondes* mais immersif cette fois-ci ?

Jan : C'est vrai que l'arrivée du relief dans le cinéma est une nouvelle révolution. C'est quelque chose d'incroyable en potentiel, et de toute façon magique pour un cinéaste. J'aimerais faire un film connecté sensoriellement à la salle, quelque chose de très proche de l'ayahuasca.

Romuald : Donner des effets similaires...

Jan : Cela, sans avoir à subir les autres effets que peut produire l'ayahuasca pour celui qui regarde le film. Donc, pour traduire ces expériences, il est évident qu'aujourd'hui si j'avais comme projet de faire *Blueberry* ou *D'autres mondes*, je le ferais en relief. Il est évident que j'aimerais bien faire un film, d'ailleurs j'ai le projet, ou l'idée, parce que pour l'instant je n'ai pas abouti, mais l'idée est de faire un film sur des légendes amazoniennes. Presque un conte pour enfants, ou plutôt pour les adolescents ou les adultes, mais basé sur des histoires mystiques et visionnaires des peuples indigènes. Et c'est évident que la 3D m'a motivé encore plus pour le faire. Donc, oui, que ce soit de la science-fiction ou que ce soit un film sur la médecine amazonienne ou la mystique, ou tout simplement les contes, les légendes, enfin les univers d'ayahuasca pour ce qu'ils sont, simplement pour utiliser, pour créer de nouveaux espaces. C'est un nouveau langage, et du coup on va apprendre ce langage, et il va se complexifier. C'est quelque chose qui naît, qui va grandir, je pense, et forcément, qui va de plus en plus ressembler au monde des visions. Donc, c'est vrai que c'est excitant, c'est vrai que c'est ce que j'aimerais faire.

Romuald : C'est intéressant, parce que ça peut permettre à un moment, si ce style d'images se banalise, de voir comment les gens vont réagir et notamment les gens au sens large,

les autorités, les gens qui ne connaissent absolument pas l'univers des psychoactifs. Ils vont peut-être pouvoir avoir un autre regard sur le monde visionnaire, et donc être beaucoup moins sévères, juger autrement, et aussi pouvoir pénétrer dans l'architecture cognitive de l'expérience visionnaire sans avoir à en faire l'expérience. Moi j'imagine que si tu refaisais *D'autres mondes* aujourd'hui, tu pourrais carrément refaire une cérémonie en faisant apparaître des esprits, où le spectateur aurait l'impression d'être dedans, de vivre l'expérience, et du coup peut-être d'être séduit par l'esthétique de tout ça, sans entrer dans le côté viscéral qu'on a vraiment avec l'expérience elle-même. Et donc de pouvoir petit à petit l'assimiler dans sa culture, il y aurait un côté pédagogique, tu vois ce que je veux dire ?

Jan : Je crois que le côté pédagogique que l'on pourra avoir de ce point de vue-là, il existe, que ce soit en 2D ou 3D, mais de toute façon, il y aura toujours un schisme ! Alors que ces films-là puissent aider à reconnaître et valider ces expériences dans notre société, je ne sais pas. Je crois que les gens qui n'y croient pas te diront : « Ben oui, c'est normal qu'on voie de la 3D, parce que maintenant le cinéma est en 3D, donc c'est ton imaginaire. » Les seules choses qui pourraient faire changer la perception due au manque de connaissance de ce que sont effectivement certaines plantes, à travers certaines cultures et dans certaines pratiques, et de les voir réellement comme de vrais outils cognitifs et des outils de connaissance et de médecine, c'est simplement la validation scientifique et médicale. C'est le travail des chercheurs qui se plongent à la fois dans l'expérience et dans l'étude de cette dernière, eux peuvent valider ces expériences pour la société.

Le cinéma, ça reste un monde de saltimbanques, au sens noble du terme. On peut se permettre des choses au cinéma que l'on ne peut pas se permettre dans la vie. On n'est pas des

scientifiques ! Souvent, les cinéastes font passer des messages sur leur monde, sur leurs préoccupations, qu'elles soient sociales, politiques ou métaphysiques.

En même temps, en tant que cinéaste, tu es là pour questionner ton monde. Les cinéastes, c'est un sous-groupe d'artistes qui travaillent sur les perceptions, sur les réalités, à aller dans le social où on ne peut pas aller, en racontant certaines histoires... où le politique aura du mal à aller, où le chercheur aura tout autant du mal à communiquer finement des états d'être. L'amour, par exemple, le chercheur aura du mal à le quantifier, le poète, lui, va nous transmettre un tas d'informations, le décrire, c'est sa fonction sociale. Se donner un champ d'exploration large est difficile pour un scientifique. Narby a fait ses hypothèses d'une manière scientifique, avec une liberté d'artiste... il a été encensé par certains et brûlé par d'autres ; c'est plutôt le monde scientifique qui ne l'a pas accepté, alors que sa démarche est belle et courageuse.

L'artiste, on lui demande de vivre des expériences différentes pour venir témoigner des choses, ce n'est pas ce qu'on lui demande officiellement, il n'y a pas un mec qui va dire « allez prendre de l'ayahuasca » ou « allez monter en haut de l'Eve-rest » ou « allez participer à telle révolution », ou « allez vivre six mois dans tel *township* ».

Le cinéaste peut amener les gens à un endroit où ils ne peuvent pas aller physiquement, à un état, à un sentiment.

Nous vivons par procuration des morts au cinéma, de grandes émotions, de grandes détresses, c'est initiatique, car nous les rencontrons virtuellement, cela nous prépare à les rencontrer dans la vie.

La dimension mythologique... on y est peu confronté dans notre existence, et le cinéma et les arts en général nous permettent de nous confronter à notre essence mythologique ;

les grandes questions, les grands moments de ta vie, ta mort, ta naissance, le grand amour, les grands choix... et au cœur de ces derniers, la possibilité de la transcendance.

Et nous, on le vit à plus petite échelle, tu vois, c'est un peu ce que j'avais essayé de faire dans *Coco Chanel et Igor Stravinsky* pour *Le Sacre du printemps*; j'ai mis en scène cette espèce de sacrifice, de danse sacrificielle, que les personnages vont vivre dans leur vie, la danse, Stravinsky, on verra à la fin qu'il va juste s'effondrer sur son lit, mais dans son sentiment, il vit une émotion aussi intense que la danseuse sur scène, sauf que l'on ne le vit pas comme ça, on ne le vit pas comme un état mythique, alors qu'il ne s'agit que de cela.

Romuald: Le cinéma va évoluer, comme tout dans notre société, à mon avis très vite, en imaginant ce que va être le cinéma dans un futur, on va dire lointain (un siècle, deux siècles)... tu as des idées sur ça? Qu'est-ce que tu penses qui va exister, qui est déjà peut-être en germe, embryonnaire aujourd'hui, que ce soit dans les technologies ou dans la façon de penser, ou dans la science-fiction, qui pourrait un jour devenir une réalité? Sachant que par exemple, il y a une piste intéressante avec un retour cette fois-ci à l'origine même du cinéma, qu'on avait deux courants: les frères Lumière, qui étaient extrêmement cartésiens, et qui ne voyaient même pas du tout l'intérêt entre guillemets artistique... enfin, artistique si, mais pas le côté trucage de la chose, et Méliès qui, lui, avait tout de suite vu le côté «paranormal» du cinéma, c'est-à-dire que cet art-là serve des choses mystérieuses, qui étaient du domaine des magiciens à la fin du XIX^e...

Jan: Qu'est-ce que c'est, le cinéma? Voilà, on va le définir: ça combine un petit peu la littérature au départ, la comédie avec les acteurs, la photographie, le mouvement, l'architecture et la

décoration, la création de costumes. La magie avec les effets, la musique... à l'intérieur d'une image de cinéma, on a tous les arts représentés.

Romuald : Oui, c'est un art vraiment synesthésique !

Jan : C'est un art global ! Moi, ce que je trouve fascinant quand on fait du cinéma, c'est qu'à un moment donné on va travailler avec un chef déco qui n'est pas un architecte, mais qui a des connaissances, qui est une sorte d'architecte de cinéma ; d'un autre côté, tu vas travailler avec des musiciens qui vont composer, qui vont jouer avec un orchestre, un orchestre philharmonique va jouer devant un petit moniteur de la musique classique et la scène suivante, de la musique électronique. Il y a le son, l'art du son, le choix des ambiances sonores, le bruitage, qui en soi est un travail d'illusionniste. Un bruiteur qui est devant toi, c'est comme un magicien sur une scène. Il va te faire en direct des bruits réalistes avec des objets qui sont complètement anachroniques. Donc, tu as cette somme des arts qui se retrouvent dans le cinéma ; et le cinéma raconte des histoires, on va dire sur une durée de deux ou trois heures. Et les gens se regroupent pour les voir dans un endroit, une salle sombre avec un écran. C'est surréaliste quand tu y penses... Magique.

Romuald : Exact, une expérience collective...

Jan : Oui, assez unique quand le public vibre à l'unisson, comme dans une cérémonie.

Maintenant, je pense que le cinéma est tout autant que la littérature un art qui continue d'exister parce que c'est une manière merveilleuse de raconter nos histoires.

Un roman, tu le prends, tu le lis de la première page à la dernière ; un film tu t'assois, normalement, tu ne fais pas pause, et tu le regardes... si tu fais pause, ça devient presque comme lire un roman par petits bouts, etc. ; mais *grosso modo*, tu vois un spectacle qui a un début, un milieu, une fin ; le rythme t'est imposé. L'imaginaire d'un groupe de personnes qui ont fait ce film... pénètre la psyché. Ils te font voyager dans un monde, une histoire sur laquelle tu vas réagir : aimer une partie, pouvoir t'identifier à un personnage ou pas, tu vas percevoir la nature du film qui t'est imposé. Tu auras des émotions.

Chacun de nous va ressentir l'œuvre différemment, une personne va te dire « Ce film était mauvais, je me suis emmerdé ! ». Alors que pour toi, la vision de ce même film a été une expérience passionnante du début à la fin de la projection. On a tous des avis différents, c'est aussi ce qui fait vivre le cinéma, en cinéaste cette confrontation est parfois vertigineuse.

Maintenant, le cinéma comme l'art le plus performant pour raconter des histoires, franchement, je ne lui donnais pas longtemps à rester en tête.

La plus grande invention pour raconter des histoires, ça a été le livre. Il a peu évolué, telle l'invention de la roue pour avancer, c'est ce que disent Jean-Claude Carrière et Umberto Eco dans *N'espérez pas vous débarrasser des livres*, qui font leur déclaration d'amour au livre et je crois qu'une des premières phrases, c'est ça : « Pour avancer, il y a eu la roue, on est toujours avec des roues après des milliers d'années », et le roman, entre Gutenberg et aujourd'hui, le livre arrive juste plus vite sur votre table de chevet. Mais c'est toujours le même. Il coûte de moins en moins cher à fabriquer et on peut le lire aux quatre coins du monde en un clic. Les auteurs disposent d'un champ d'exploration artistique large.

Le cinéma est un art beaucoup plus technologique, il mute continuellement. Son langage est en constante évolution. Il est difficile de financer des films originaux. Le coût d'un film est élevé, les cinéastes sont confrontés au marché, il y a hélas moins de créations dans le cinéma que dans la littérature pour des raisons purement mercantiles.

Concernant le futur du cinéma, il y a quatre ans, je me disais qu'il allait y avoir des trucs qui allaient débarquer... un nouvel art, qui allait prendre le leadership.

Un art qui se rapprochera plus du sujet de notre conversation, un art plus « ayahuasca ». C'est-à-dire une sorte de cinéma interactif. Un *crossover* entre langage, cinéma et jeux.

Le jeu est le produit culturel le plus vendu, les budgets de certains jeux vidéo deviennent ceux de films... et on commence à avoir une vraie interactivité, on peut décider de ce que fait le héros, s'il entre dans une pièce ou pas, et toute l'arborescence est prévue... on se rapproche lentement d'une sorte de cinéma interactif. Mais c'est encore très limité, par rapport à la complexité du cinéma, la puissance qu'a le cinéma de te provoquer des émotions fines, de faire prendre conscience de choses très sensibles qu'à la limite seul le roman peut également te transmettre.

Le jeu vidéo n'en est pas là, on va dire qu'il va aller au mieux à ce que peuvent faire les gros blockbusters du cinéma d'action binaire.

Pourra-t-on amener le jeu vidéo dans le champ psychologique du cinéma? Pourra-t-on faire du Bergman interactif?

D'ici un siècle ou deux, on sera peut-être en présence d'une sorte de cinéma, un nouvel art, qui va prendre, si tu veux, une part de l'ergonomie du jeu vidéo, et qui va prendre une autre part de l'art du cinéma, et qui va fusionner, quelque chose où tu vas être en train de vivre des situations sensibles, mais en même temps, interactif... et peut-être que ce ne sera pas

avec une manette, peut-être que ce sera avec des mouvements, peut-être que ce sera simplement par ta pensée, peut-être que tu seras posé face à un spectacle et que tu vas modifier le spectacle par ton état, par tes pensées, par tes émotions, ton rythme cardiaque ?

Romuald : Très ayahuasca du coup...

Jan : Voilà ! Et c'est là ou je veux en venir après tous ses détours, l'ayahuasca est là depuis deux mille ans et toujours en avance de deux siècles.

Romuald : C'est intéressant !

Jan : Les rituels d'ayahuasca ou d'autres plantes doivent exister depuis des milliers d'années, et puis on pourrait aller plus loin, Terence McKenna pensait que le chaînon manquant, l'instillateur de conscience chez les hominidés, c'étaient les plantes, bref, le cinéma du futur existe déjà depuis cent millions d'années ! Les grottes de Lascaux sont la première tentative de ramener dans la matière le témoignage de ce cinéma du futur ! Voilà une idée de saltimbanque !

Romuald : Il y a quelque chose qui me paraît fondamental dans le cinéma aussi, c'est qu'au-delà des dimensions artistiques, au départ, il y avait l'idée d'une capture du réel. C'est-à-dire que ce qui était filmé montrait des séquences de la vie des gens, temporelles, et quelque part, il y a cette idée de capture, on a tous vu nos films d'enfance, quand on était petits, et on se dit, « C'est quand même un moment du temps préservé, une espèce de bulle de temps qu'on a retirée, et qu'on conserve ». Et je me demande si, et c'est une question que j'aimerais bien voir avec

toi, je me demande si plus tard, comme le cinéma a déjà fait la synergie entre plusieurs technologies lorsqu'il est apparu au xx^e siècle, ça ne va pas être la même chose aujourd'hui, et si les films du futur ne seront pas des univers, des niveaux de réalité, c'est-à-dire des mondes... on voit par exemple des films comme *Harry Potter* qui se sont étalés sur dix ans, qui ont pris l'esprit de spectateurs sur une décennie, et qui sont véritablement des mondes, parce que tu as vraiment six ou sept épisodes, et donc du coup, ce n'est plus un film, c'est un univers où les gens s'identifient... Est-ce que la synergie du web, du cyberspace, d'une connectivité, d'une immersion dans les réseaux, ne va pas faire que ces univers qui aujourd'hui sont des films vont devenir des univers 3D dans lesquels tu entreras en immersion... peut-être qu'il y aura des gens dans cinquante ans qui vivront dans *Harry Potter*, tout le temps...

Jan : Regarde mes enfants qui sont dans *World of Warcraft*...

Romuald : C'est un super exemple !

Jan : Ah... *World of Warcraft*, tu as l'impression d'être dans Tolkien ou dans un univers d'*heroic fantasy*, tu as ton personnage, tu gagnes, tu vis, tu te déplaces dans un univers très vaste, tu joues avec des gens à l'autre bout de la planète. C'est encore très basique dans le *game play* (je tue, je me fais tuer), mais si on m'avait raconté ce futur alors que j'avais 14 ans, ça aurait été un pur concept de science-fiction.

Romuald : Nous, à leurs âges, on avait *Pacman* !

Jan : Voilà, nous, on était au *Pacman*, maintenant, ils en sont quand même à un autre niveau de complexité, où d'ailleurs

ils se parlent entre eux, ils font des missions de groupe, ils se réunissent virtuellement et ils partent pour une mission ensemble avec chacun une fonction, ils peuvent se parler par le micro, etc. Est-ce qu'après, ce cinéma n'englobera pas le jeu en réseau en fait ?

Romuald : Avoir des films qui deviennent des univers, vraiment... des gens qui diront, dans quelques dizaines d'années, «je vais passer mes vacances dans *Harry Potter*», et donc de partir en immersion pendant huit jours à Poudlard, dans des choses extrêmement réalistes, peut-être mises à jour en tant réel, quotidiennement, avec des activités, des programmes, des aventures, ce n'est pas impossible de penser ça, tu vois, ou alors des choses qui deviennent complètement autonomes dans leur fonctionnement, à la limite, je dirais peut-être avec des logiciels intelligents, des algorithmes, etc. C'est assez délirant de penser ça, parce que je ne serais pas surpris que l'on crée ça, de véritables univers mythologiques...

Jan : Oui, on va créer des choses qui vont ressembler, à un moment donné si on en arrive là, à une logique très ayahuasca... ce n'est même pas pour retomber sur nos pieds, mais c'est vrai, c'est-à-dire qu'à un moment donné, que te propose l'ayahuasca ?

L'ayahuasca va te proposer d'aller dans un espace avec lequel tu vas tisser une aventure, une relation, un espace qui va te paraître réel, dans lequel tu intervies, dans lequel on intervient sur toi, que tu partages avec d'autres, mais de cet espace-là tu ne peux pas couper la machine et dire «je vais me coucher», tu es parti dedans, donc c'est une interactivité absolue, moi je n'ai pas vu d'autre interactivité aussi forte au niveau des émotions...

Romuald : Je suis d'accord !

Jan : Parfois lorsque je suis sous ayahuasca, ça fait partie d'un travail de ne pas se plonger complètement en immersion dans la vision et de s'identifier complètement à elle ; de te rappeler quand même que c'est une vision... pas pour lui donner moins de force, mais plus pour pouvoir garder un espace, et c'est très dur. Pourquoi ? Parce que technologiquement, c'est parfait ! Mais pourquoi c'est parfait technologiquement ? C'est que c'est conçu dès l'origine de ce système, ce sont des plantes, qui sont sur la planète depuis bien plus longtemps que nous. Des êtres qui fabriquent des substances qu'elles n'utilisent pas autrement *a priori*, que pour entrer en communication avec les espèces animales, l'humain en fait partie. Le système semble conçu dès le départ, c'est dans le *hardware* de la planète.

Quand tu as pris l'ayahuasca et que tu as vu la force de cette communication, tu ne peux que t'incliner. Une chose est certaine, rien de tout cela n'est dû au hasard.

Romuald : C'est le problème des Indiens qui te disent que pour eux la réalité visionnaire est plus réelle que la réalité ! Parce que les expériences qu'ils ont à l'intérieur sont beaucoup plus complexes, plus intenses, et donc plus lumineuses quelque part, et plus réelles pour eux que la réalité qui leur paraît plus fade, et donc pour eux, ici, c'est un état de réalité artificielle, et la « vraie réalité », c'est dans les visions. Donc, c'est très bien ce que tu viens de définir ici !

Jan : En même temps, j'ai envie de dire, la réalité, c'est bien réel... si tu te casses la jambe dans les visions, c'est moins grave que si tu te la casses dans la réalité !

Romuald: [Rires.] Ça, c'est vrai !

Jan: Finalement, dans ta question, « si on se projette dans deux cents ans, à quoi ressemblerait ce nouvel art dérivé du cinéma » ? La réponse pourrait-elle être : à une cérémonie d'ayahuasca ?

Alors, disons que si cette cérémonie est faite dans de bonnes conditions, c'est-à-dire, avec les diètes qu'il faut, les guérisseurs qu'il faut, la préparation qu'il faut, la personne qu'il faut, l'état de santé adéquat, eh bien, la réponse est oui.

Oui, le cinéma dans deux cents ans pourrait donner quelque chose de cet ordre-là, c'est-à-dire quelque chose qui existe sur notre planète depuis fort longtemps. Et donc *grosso modo*, on pourrait se dire que le spectacle absolu que cherche à créer l'humain répondrait finalement à ce qui peut se passer dans de bonnes conditions durant une cérémonie d'ayahuasca.

Annexe 3

Mondes indigènes et science-fiction

« Vous rêvez de vivre sur Pandora,
alors restez sur Terre ! »

(Conversation pour le livre *Cinémayahuasca*, 2011)

Romuald : Si je me rappelle bien, tu étais quand même initié à l'histoire du projet du film *Avatar* parce que tu as eu accès à l'information un peu avant, bien avant même, ça faisait quand même pas mal d'années que tu me parlais d'*Avatar*, avant même qu'ils aient commencé à le tourner, je pense...

Jan : Mon premier contact sérieux avec *Avatar* est passé par un assistant de production alors que je préparais *Coco Chanel et Igor Stravinsky*, il m'a dit : « J'ai le traitement du prochain Cameron, ça t'intéresse ? »

Sachant que James Cameron est plutôt un cinéaste secret, ça m'étonnait qu'un tel document puisse circuler sur le Net. En fait, l'histoire que cet assistant m'a contée, c'est que l'auteur avait finalement renoncé à faire le film, trop cher. C'était avant le succès de *Titanic*, donc il a dû y avoir son traitement qui se baladait sur Internet. À partir du moment où *Titanic* fut un succès et que le projet était à nouveau viable, il l'a fait retirer partout.

Mais le document a flotté un instant dans le cyberspace à l'intérieur de certaines pages-caches. Et certains *nerds* l'ont récupéré, comme un Graal.

C'est ainsi que le traitement d'*Avatar* s'est mis à circuler sur le manteau du web. L'hypothèse funky que ce traitement ait été laissé intentionnellement est faible, vu qu'au final peu de gens l'ont eu en main.

Donc, j'ai répondu à cet assistant que le film étant en tournage, je préférais ne rien savoir et le découvrir lors d'une projection.

Il m'a dit: «Je crois que le sujet t'intéresserait, parce que c'est sur une planète, il y a des indigènes qui font des expériences...» Il m'a un peu raconté l'histoire. Je pensais que c'était un film de science-fiction technologique dans le genre de *Blade Runner*, un blockbuster de science-fiction, mais pas du tout un film avec une thématique indigène.

Donc, j'ai pris immédiatement le traitement de quatre-vingts pages sur ma clé USB.

J'ai lu. Ce film qui allait être l'énorme mastodonte du relief, fait par un réalisateur roi du box-office, allait parler du monde indigène, de l'intelligence des plantes, de la relation homme-planète. Le pied, quoi !

Je savais que ça allait être une énorme machine... un budget colossal de plus de 200 millions déjà à l'époque, donc forcément, ça allait être un film qui allait être visible partout.

Je me suis mis à faire le buzz: «Vous allez voir le prochain *opus* que va nous faire Cameron, ça va être un film sur les indigènes. Ça va être un film sur la connaissance indigène; je ne sais pas comment ce sera encodé, mais sans doute les plantes maîtresses, aussi seront du voyage!» Car dans le scénario, il y avait des scènes de conscience modifiée, et des scènes où les indigènes se connectaient littéralement aux plantes !

Romuald: Il l'a conservé d'ailleurs...

Jan: ... il y a des choses qui ont été conservées, il y a des choses qui sont dans le bonus du DVD.

Ça a été le premier contact, ensuite, le film est revenu vers moi alors que j'étais à l'aéroport de Lima, en train de partir

vers Iquitos. Rodolphe Chabrier de Mac Guff m'a appelé, parce que le producteur John Landau l'avait contacté pour traiter certaines séquences d'*Avatar* qui étaient justement les séquences des cérémonies et les visions du héros Jack, quand il se connecte aux plantes. L'équipe d'*Avatar* contactait Mac Guff après avoir vu les visions de *Blueberry*.

James Cameron et John Landau avaient apprécié le travail de Mac Guff et la dimension visionnaire du film, puisque je crois que *Blueberry* est un des rares exemples de cinéma qui proposent ça...

Romuald : C'est clair !

Jan : Rodolphe revenait vers moi, car il disait « on ne va pas les faire sans Jan » et moi, ça me faisait plaisir de participer comme une petite main, comme un réalisateur de *second unit* à des choses auxquelles je peux apporter, puisque quelque part, le film allait tellement circuler dans le monde entier, avec un message indigène, que j'aurais été content d'y participer. J'espérais qu'ils feraient des visions intéressantes, proches des mondes de l'yahwasca.

Il y a une séquence qui est coupée au montage (c'est la séquence où Jack se connecte à Eywa par les plantes et où il entend les ancêtres). À l'origine, c'est une séquence visuelle, où il se connecte, et il entre dans des fractales, et il commence à voir ce que les humains vont faire de la planète ; il voit des projections d'un futur possible, celui de la destruction de la planète, comme si la planète lui envoyait ce message de danger pour elle, et ça a motivé d'ailleurs une partie de son action. Cette scène finalement n'a pas été réalisée, mais il y avait une autre scène de cérémonie dont on voit les maquettes qui sont restées dans le DVD, si on regarde le Blu-ray ou le DVD *collector* d'*Avatar*, on voit les scènes coupées, notamment des

scènes de cérémonies où Jack se trouve sous l'effet psychoactif d'une combinaison de deux éléments : il avale un ver et se fait piquer par une sorte de scorpion. C'est la combinaison de deux composantes complémentaires qui provoque son état de conscience modifié exactement comme dans la préparation de l'ayahuasca, avec la chacruna et la liane ayahuasca.

Au cours de la cérémonie, l'esprit du personnage s'envole dans le monde des esprits, et c'est vrai qu'il y a des correspondances avec les images que nous avons créées pour *Blueberry*... tu le sens bien...

Romuald : ... Les images fractales...

Jan : ... Voilà quel a été mon contact direct avec le projet. Après, il s'est trouvé que les scènes ont été abandonnées et donc ils ont dit à Mac Guff que finalement ils ne monteraient pas les scènes, j'étais un petit peu déçu de ne pas pouvoir participer à cette aventure, et en même temps j'avais des nouvelles venant des graphistes qui avaient fait *Blueberry* et qui étaient à Weta en Nouvelle-Zélande en train de travailler sur *Avatar*, ils me disaient : « Ça va te plaire, tu vas voir, je pense à toi tous les jours. » Ensuite, j'ai vu le film et je me suis pris une belle et bonne grosse claque au cinéma, comme pas mal d'entre nous.

Romuald : Tu l'as vu où, la première fois, dans quelles conditions ? Et quel a été ton sentiment général ? Sans entrer dans le détail pour le moment, mais quelles sensations ? Quelles émotions ?

Jan : La première fois que je l'ai vu, c'était sur les Champs-Élysées, dans une belle salle de relief.

Romuald : Donc, en 3D déjà ?

Jan: Oui, ensuite en Imax 3D, ça n'a rien à voir. Reclaque !

Il y a deux films de relief qui m'ont vraiment impressionné ces derniers temps, enfin depuis les origines du relief, ils sont un peu à l'opposé, c'est *Avatar* et *Pina* de Wim Wenders. *Pina*, c'est le relief dans un film artistique... voilà comment on peut faire revivre un spectacle de danse et transmettre son essence d'une nouvelle manière.

On peut faire avec le relief du cinéma d'auteur autant que du cinéma spectacle. Pour en revenir à *Avatar* : en le voyant, l'histoire correspondait au traitement que j'avais lu, le film magnifiait le rapport à la nature, ce sentiment d'être en relation avec ce qui est autour de toi, le sentiment d'être en symbiose avec ta planète, connaître vraiment le monde dans lequel tu vis. Avec *Avatar*, on rentre dans le domaine du mythe, avec en contrepoint le rapport destructeur de notre culture occidentale face à la nature, c'est un film idéologique, avec le rappel historique du génocide indien sur le territoire américain. Le rapport de notre monde face au monde indigène.

Romuald: Et puis, on a vu ensuite l'engagement de Cameron par rapport au superbarrage du Belo Monte où il a soutenu les populations kayapos du chef Raoni, donc c'est complètement ça, en fait, c'est ce qui va se passer, il va y avoir des milliers de bulldozers qui vont raser des centaines d'hectares de forêt vierge, ils vont délocaliser des populations... donc quelque part, le film vient répondre à une situation politique hyper-présente et contemporaine... on ne peut plus contemporaine même.

Jan: Belo Monte, c'est *Avatar* en vrai, sauf que ce n'est pas parti pour bien finir. Pas la peine d'aller sur Pandora pour se poser la question : vivons-nous sur une planète intelligente ?

La symbiose des Na'vis avec les animaux ou les plantes, leur façon de vivre, tout ça, est très proche de la pensée indigène. Si les mondes indigènes nous appellent, nous parlent, c'est simplement dû au fait que nous n'avons pas évolué, en tant qu'espèce, assez vite pour trouver tout à fait normal de vivre dans des tours de verre... on a la mémoire de cette vie-là.

Romuald : Il a presque touché à la dimension archétypale de l'indigène ?

Jan : Celle qui est en nous. Nos ancêtres vivent au plus profond de nos cellules.

Romuald : C'est ça qui est très fort, et ça résonne forcément en nous, parce qu'on a encore cette composante archétypale de l'indigène à l'intérieur de nous...

Parce qu'on l'a été, bien sûr. Et tout de suite, je suppose que tu as immédiatement vu le parallèle non seulement avec les problématiques indigènes, qu'elles soient d'ordre politique ou écologique, mais je pense aussi, dans l'aspect esthétique du film, qu'il y a des résonances incroyables avec le monde de l'ayahuasca et notamment les représentations qu'en ont faites les peintres ayahuasqueros comme Pablo Amaringo et aujourd'hui plein de peintres contemporains ayahuasqueros qui peignent ces univers mauve/indigo, cette couleur qui revient sans cesse, et même des entités, des esprits des plantes qui sont bleus et qui ressemblent effectivement à des Navis.

Jan : Bien sûr, il y a l'influence des peintres ayahuasqueros, mais j'y ai d'abord vu celle des illustrateurs d'*heroic fantasy*... j'ai l'impression d'avoir trouvé l'univers de Frank Frazetta ou celui de Segrelles, avec ses dragons. En voyant le film, c'est d'abord

à eux que j'ai pensé, ensuite j'ai pensé à l'expérience propre de prendre de l'ayahuasca. La manière dont le film nous immerge, en étant en train de voler sur le dos de l'ikran !

Romuald : Les *banshees*...

Jan : ... les *banshees*, de voler donc sur les *banshees* dans ce monde, emportés dans le mouvement de la caméra, ça pourrait être presque des visions d'ayahuasca.

Romuald : Ouais, c'est vrai, la façon dont c'est présenté, c'est vrai !

Jan : Après, dans ce film, j'ai aussi pensé à l'ayahuasca avec l'arbre ; l'arbre de la Connaissance qui est abattu par les dragons de métal, et avec cette espèce de gros croiseur destructeur... l'arbre lui-même contient une arborescence de symboles !

Romuald : C'est l'axe du monde, l'Yggdrasill...

Jan : C'est l'*Axis Mundi*, c'est la structure du monde indigène, à l'intérieur de l'arbre... au centre, il y a une racine en double hélice, comme l'ayahuasca, qui fait des escaliers... quand je l'ai vue, j'ai pensé que c'était une référence directe, et que cela ne pouvait être autrement.

Cameron est forcément de toute façon quelqu'un de très inspiré. Déjà dans *Abyss* avec son peuple vivant au fond des océans.

J'ai repensé à ce film quand j'étais au fond de la jungle, avec Guillermo qui me racontait une histoire issue de ses visions, il y avait rencontré des êtres venant d'un autre espace, qu'il pensait être des entités extraterrestres, après avoir entamé une communication avec eux, il a compris que ces êtres

étaient en fait des intelligences supérieures, originaires de la terre, du fond des rivières et des océans, qui désormais avaient immigré dans l'espace. J'ai donc pensé à *Abyss* et ces créatures qui vivent sous les océans.

Romuald : Les échelles de temps géologique sont tellement gigantesques qu'il aurait pu y avoir d'autres espèces intelligentes avant nous.

Jan : On ne peut pas dire clairement, « tiens, Cameron a pris de l'ayahuasca pour faire le film », je pense que Cameron cana-
lise bien les mondes sensibles, en tout cas pendant qu'il rêve la nuit, il doit être bien visité. Les infographistes qui ont travaillé sur le film, il y en a forcément qui connaissent la liane. Il y a de plus une référence directe à l'ayahuasca.

Dans les scènes coupées d'*Avatar*, Miles Quaritch, le responsable de la sécurité, montre aux nouveaux arrivants la plaque d'identité. Sur la plaque est gravé : « DMT. » « Dead Metal Ticket... » Ils ont fait une anagramme, mais par contre Stephen Lang dit les lettres DMT.

Le DMT, c'est le « diméthyltryptamine », un composé de l'ayahuasca.

C'est une signature claire qui est tellement évidente qu'ils l'ont enlevée au montage final parce que ça ne servait pas vraiment le film. Et que peut-être, vu l'ampleur du projet, ils pouvaient se passer d'une éventuelle polémique.

Romuald : C'est possible.

Jan : Quand il y a des enjeux d'argent aussi importants, en millions de dollars, tu caches mieux les choses.

Romuald : D'où aussi peut-être le fait d'avoir supprimé ces scènes clairement de rituels psychoactifs avec prise de substances, et donc que ce soit par un animal ou par un végétal...

Jan : Ce que je pense, c'est que tout le film est comme une espèce de gigantesque cérémonie, à partir du moment où nous entrons dans le monde des Na'vis tout est tourné pour, c'est-à-dire que ça ne devient plus nécessaire au sein d'un monde qui est de l'ordre de la vision, où les arbres font deux mille mètres, où les *banshees* sont des êtres télépathiques auxquels on se lie... C'est déjà entièrement un monde de visions, et donc faire à l'intérieur une scène cérémonielle, peut-être qu'ils se sont rendu compte que ce n'était pas nécessaire, ou peut-être qu'ils les gardent pour le deuxième ou le troisième épisode.

Romuald : C'est possible, tu seras peut-être contacté d'ailleurs...

Jan : Je ne crois pas, mais ce serait avec plaisir !

Romuald : C'est vrai que la référence au militaire est intéressante, quand tu parlais justement de la DMT, parce que dans le film, à ce moment-là, il a réuni tous les militaires qui viennent d'arriver, et il leur dit un truc très intéressant, parce que la DMT projette quand même dans d'autres mondes, et vraiment dans des mondes plus ou moins parallèles, et il leur dit, « vous n'êtes plus dans le Kansas »... et cette référence, elle est directement liée au Magicien d'Oz ; avec cette histoire de Dorothée qui est dans le Kansas et qui du coup ne se trouve plus dans le Kansas, mais dans le monde du magicien d'Oz... Ce n'est pas moi qui fais cette corrélation-là, c'est Cameron qui l'avoue lui-même dans le livre qu'il a créé sur *Avatar*. Donc, il y a vraiment cette idée de vouloir quand même bien montrer qu'*Avatar*, c'est aussi une plongée dans un monde autre.

Jan: Alors, s'il dit en plus ça dans cette scène, «vous n'êtes plus dans le Kansas», et qu'il montre la plaque DMT, ça veut dire que le film *Avatar*, c'est un monde de DMT ; et un monde DMT à la base, c'est un monde ayahuasca. Donc, c'est intéressant, on n'est pas clairement en train de délirer, de se dire qu'on a envie de voir ce qu'on a envie de voir.

Romuald: Il y a une partie aussi qui m'a fasciné quand j'ai vu *Avatar* pour la première fois, c'est pareil, j'ai été subjugué par tout le côté esthétique, visuel, on est complètement absorbé par l'histoire, avec des émotions fortes d'ailleurs, quand cet arbre de la Connaissance est détruit, on a quasiment les larmes aux yeux... ça prend vraiment aux tripes. C'est vraiment un film viscéral, mais en même temps, je n'ai pas pu m'empêcher de faire une lecture archétypale et symbolique de ce que je percevais dans le film, et même si les équipes collectives sont censées avoir des connaissances importantes, en philosophie... il y a tellement d'éléments qui vont dans le sens de l'hypothèse Gaïa, avec cette histoire d'un réseau de la vie, réseau de la vie consciente dont parle Jeremy Narby aussi dans son travail, Le Serpent cosmique, il y a ces notions-là, il y a d'autres notions encore plus importantes ; il y a l'*Axis Mundi*, la double spirale... il y a un moment où ça parle même de cette histoire de structures qui se relient, où des êtres sont reliés entre eux... ça fait penser aux travaux de Gregory Bateson, enfin ça fait énormément d'informations qui à mon sens sont archétypales, dans le sens où les gens qui ont mis ces choses en œuvre dans le film n'en sont pas forcément conscients, et c'est une conscience collective qui s'exprime. Et cette conscience collective, elle a aussi envie de passer un message fort à travers ce film, et je pense qu'il y a des influences subtiles dans cet *opus*.

Jan: On a beaucoup parlé d'*Avatar*... et tu as fait beaucoup de liens avec ta connaissance d'ethnobotaniste, tu voulais même

faire un livre sur tout ce que contient *Avatar* et qui existe sur Terre. Tu m'as dit: «Il faut faire ce livre, c'est triste, tu sais, il y a des gens déprimés qui après avoir vu en boucle *Avatar* étaient malheureux de ne pas pouvoir aller habiter sur Pandora et qui finissent chez le psy!»

Romuald: C'est vrai...

Jan: Je t'ai proposé le titre: *Vous rêvez d'aller sur Pandora? Alors restez sur Terre!*... avec toutes les thématiques du monde de Pandora et du monde des Na'vis remises dans le monde indigène et chez nous. Par exemple, l'intelligence en réseau, tu m'avais parlé à un moment donné de l'intelligence d'un champ...

Romuald:: Oui, eh bien c'est ça, à un moment dans le film, on les voit qui font des expériences sur des racines avec Sigourney Weaver, et elle parle d'une transmission électrochimique entre les racines, et comme il y a des millions et des millions de plantes sur cette planète, qui est une planète vraisemblablement plus grosse que la Terre, et qui est en fait non pas une planète, mais un satellite d'une planète géante gazeuse, on voit la géante gazeuse qui ressemble un peu à Jupiter en permanence dans le film... c'est une lune en fait, c'est un satellite Pandora, mais beaucoup plus grand que la Terre, donc il y a des millions d'espèces végétales; elles sont interconnectées par réseau. Les scientifiques se sont rendu compte de ça, il y a un biologiste qui est d'origine écossaise, qui a fait des recherches montrant que les plantes communiquent comme un cerveau, en réseau, et ils ont fait des découvertes aussi en Hollande, ce sont des chercheurs hollandais qui ont fait ces découvertes-là, où ils se sont rendu compte que par exemple sur un champ de trèfles, les pâtures communiquaient

entre elles *via* un système très proche du web, en passant par des virus dans les racines... mais une communication instantanée, très très rapide.

Jan: Et pour quoi faire ?

Romuald: Pour communiquer, pour échanger des informations, pour dire « attention, on est en train de se faire brouter de ce côté-là »... avoir des réactions altruistes. On a vu le cas aussi avec les acacias d'Afrique du Sud qui se prévenaient d'attaques d'antilopes qui venaient les manger, et qui prévenaient les autres *via* des communications racinaires, et aussi par des gaz, dont un que l'on appelle l'éthylène, qui est émis par les feuilles.

Jan: Et qu'est-ce que faisaient les plantes pour se défendre alors ?

Romuald: Elles augmentaient le taux de tanin dans le feuillage, ce qui faisait mourir les antilopes par intoxication.

Jan: Incroyable !

Romuald: Donc, on est carrément sur des plantes qui ont la possibilité non seulement de communiquer entre elles, mais d'envoyer des messages altruistes et aussi des messages pour réagir à une situation d'attaque, de prévenir les copains. C'est vraiment une forme de conscience intelligente de se dire : « OK, il y a une menace, on va prévenir en plus. » Donc, tout ça, c'est repris dans *Avatar*, c'est amplifié, il y a cette espèce de réseau de la vie interconnecté entre les plantes, les animaux... tout s'interconnecte dans *Avatar*, cette histoire de la natte où on peut se relier en fait à n'importe quelle créature,

c'est assez extraordinaire, et ça, ça m'avait vraiment frappé. Il y a aussi les arbres des ancêtres, où à un moment, lorsqu'ils mettent leurs nattes sur ce qui ressemble à des saules pleureurs bioluminescents qui sont magnifiques dans le film, très bien rendus... ils entendent les voix des gens qui sont morts, et elle dit d'ailleurs de façon très belle, « ils sont toujours vivants, ils vivent » dans Eywa.

Ça, c'est aussi quelque chose qui est dans le chamanisme, nous, quand on prend l'ayahuasca, je ne sais pas si ça t'est déjà arrivé, mais des fois on sent cette dimension, de l'au-delà, on a l'impression que les plantes nous connectent aussi au monde des ancêtres, au monde de l'au-delà, moi j'ai déjà été en contact avec des gens décédés dans les visions, j'ai eu affaire à une de mes grands-mères un jour, je ne sais pas si ce genre de choses t'est arrivé ?

Jan : Oui, si, ça arrive, bien sûr. Mais tu vois là, par exemple, c'est dans cette séquence-là qu'il devait y avoir quelque chose de visionnaire, donc là c'était vraiment le rapport plante-créature humaine en métaphore. Une relation directe de communication, pour passer une information précise, « il faut nous protéger », c'est vraiment proche de l'ayahuasca, c'est vrai qu'on en parlait dans le premier entretien ; la plante, t'aidant, tu vas toi, en retour, la protéger, comme une chose naturelle, tu entres en relation, elle te met en relation avec le végétal, et d'un coup tu vas te comporter différemment avec le végétal.

Romuald : Mais c'est vrai que cette scène, elle est superbe, parce qu'en fait, tu as l'impression qu'*Avatar* répond à plein de questions existentielles profondes, et c'est pour ça qu'il y a plein de gens qui je pense sont sortis émerveillés de ce film, parce qu'il y a cette histoire, cette belle histoire, mais en même temps, quand on est par exemple devant cet arbre des

ancêtres et qu'on entend la voix, des voix d'enfants, des voix de vieillards qui parlent, qui jouent, qui s'amuse, on se dit « mais si on était à leur place, on aurait d'un coup la preuve que non seulement l'au-delà existe, mais que rien ne se perd, c'est-à-dire qu'à un moment tout retourne dans une sorte de métamémoire et que tous les instants de la vie, les plus heureux, ne se perdent pas et sont conservés quelque part, et qu'on continue à vivre après ».

Et donc, je pense qu'il y a beaucoup de gens qui sont sortis de ce film avec la sensation d'avoir été apaisés quelque part, comme un effet thérapeutique, en se disant que c'est extraordinaire. Et moi, c'est ça que je voulais faire avec un livre, c'était de leur dire : « Ne sortez pas en vous disant que c'est dommage, que ce n'est que du cinéma »... ce n'est pas que du cinéma, sur Terre, il y a ça. Il y a vraiment ça, il suffit juste de savoir le voir, de lire les bons auteurs, de faire certaines expériences, et de se rendre compte que ce monde-là n'est pas du tout extraterrestre, et qu'il est vraiment terrestre.

Nous, on parle beaucoup d'Amazonie ensemble, mais les aborigènes d'Australie ont cette perception d'un réseau de la vie qu'ils appellent le Wunam, dans lequel ils ont des perceptions télépathiques, ils communiquent entre eux, ils sont reliés avec une espèce de temporalité différente, puisque les ancêtres sont dans un passé lointain mais en même temps dans un futur, puisque c'est la même chose. On parle d'ailleurs de l'ancien futur de l'Australie, c'est une très belle phrase de Michel Boccarda qui a édité un livre qui s'appelle *Rêve et politique des premiers Australiens : L'ancien futur de l'Australie...* c'est un paradoxe, et c'est absolument extraordinaire, le livre est magnifique parce que justement il explique très bien cette relation des aborigènes au temps, à l'environnement et cette fusion avec le réseau de la vie qui n'est pas l'Eywa, mais qui a un autre nom chez les aborigènes. Donc, *Avatar*, c'est vraiment un mix de tout ça, de toute cette culture de la pensée

collective en réseau, en relation avec la Terre, l'environnement, qui n'est pas considérée uniquement comme une suite de phénomènes biochimiques, mais vraiment considérée comme quelque chose d'intelligent.

Il y a un phénomène d'épigenèse, c'est-à-dire que ça travaille sur nous, quoi, ça nous modèle, ça fait ce qu'on est... nous, on agit dessus, mais en même temps ça rétroagit sur nous en permanence... on est vraiment dans ça dans *Avatar*, d'une façon extraordinaire, et je pense que de le présenter dans une histoire qui peut être lue par tout le monde, autant les gens qui aiment la baston, les films d'action, parce que c'est quand même un film musclé, avec des scènes de combat... on est vraiment sur quelque chose qui peut plaire à tout le monde et en même temps avec une profondeur d'interprétation et de lecture absolument extraordinaire.

Jan: Tu vois d'autres parallèles entre la Terre et Pandora?

Romuald: Entre les Shipibos et les Na'vis?

Jan: Cameron a matérialisé tous ces liens sensibles et invisibles, il les a rendus clairs et nous les voyons à l'image, et alors nous plongeons dans cet univers plus facilement.

Romuald: Exactement, moi j'ai eu l'impression avec l'histoire de la natte, et des systèmes racinaires, de voir modélisée là, dans un film de cinéma, mon hypothèse de l'interface neurovégétale, c'est-à-dire que les plantes soient capables de communiquer avec la conscience humaine *via* une interface visionnaire. C'est-à-dire que dans les visions, on a ces esprits des plantes qui se manifestent de façon adaptée à chaque utilisateur pour pouvoir mieux communiquer avec la personne... pour faire des références cinématographiques, des choses un peu comme

dans *Solaris*, où la planète se manifeste par les souvenirs des astronautes... on est vraiment dans ça aussi dans *Avatar*, et c'est vraiment pour moi l'expression de cette hypothèse.

Jan: Quelque part, tu te dis que l'appendice qu'ont les Na'vis pour se connecter aux animaux et aux plantes est une métaphore de l'idée sous-jacente d'une interface neurovégétale... C'est un accès à la planète, et quelque part, ils se connectent aux plantes et donc ils ont un langage visionnaire, ils entretiennent une relation avec les plantes. La réelle interface qu'on peut avoir avec l'ayahuasca, c'est la DMT, et la 5-MeO-DMT, et ce sont des interfaces ! Pourquoi... c'est toujours la même question, pourquoi ces plantes fabriquent ce type de molécule alors qu'elles n'en ont aucune utilité ?

Romuald: Cela reste un mystère pour la botanique contemporaine.

Jan: Ça ne sert à rien dans le monde végétal, il faut continuer de le dire, si ce n'est à se greffer dans nos récepteurs les plus sensibles et les plus importants liés à la conscience de l'individu. L'appendice, c'est exactement ça, ce que tu nommes, c'est cette substance, que fabriquent les plantes, que l'on trouve dans l'ayahuasca, et que Cameron fait sous forme d'appendice...

Romuald: Exactement, et ensuite on a ce monde visionnaire, qui est celui de l'ayahuasca où justement l'interfaçage se fait... il y a un truc qui m'a vraiment surpris, pour revenir maintenant aux Na'vis et à leur aspect physique, parce qu'ils y ont beaucoup bossé, il y a eu plein de prototypes pour les dessiner, parce qu'ils ne savaient pas trop comment les faire, parce que, surtout pour le personnage féminin, Cameron voulait que la créature extraterrestre soit séduisante pour un homme...

et donc ils ont essayé plein de prototypes, ils avaient des choses qui n'étaient pas super, un peu alien... et c'est vrai qu'ils ont réussi à faire une créature esthétique dont je pense qu'un être humain, un homme pourrait tomber amoureux.

Jan: C'est un archétype, donc il fonctionne pour tout le monde. Au sein de notre espèce, c'est difficile de communiquer entre nous verbalement, nous avons une multitude de langues, donc effectivement, le langage visuel du cinéma est universel, mais peut-il être aussi un langage interespèce ?

C'est-à-dire, est-ce que les autres intelligences ont la capacité de voir ? Si maintenant on rencontrait des intelligences extraterrestres qui voudraient communiquer avec des êtres humains, le premier langage, le premier rapport, ce serait par un langage visuel, donc proche de celui des visions, et presque du cinéma.

Les visions, moi je pense que c'est déjà de la communication entre deux espèces, et je sais que tu partages ce point de vue. Donc, oui, c'est intéressant, il y a des histoires de langage dans le cinéma, par exemple, on ne se rend pas compte, on parle d'*Avatar*, et on parlait des équipes, je parlais de la joie de travailler en équipe dans le cinéma. Pour les Na'vis, il y a eu des linguistes qui ont créé leur langage, ils ont créé les milliers de mots de vocabulaire, des structures, des sens particuliers, adaptés au monde des Na'vis, et il y a cinq mille personnes sur la planète qui parlent le na'vi. Il y a des gens qui ont appris le na'vi. Parce que c'est un linguiste qui a créé le langage, il a fait une base de langage pour le film, et il s'est inspiré de tonalités de telle langue, mais dans la grammaire il a créé quelque chose inspiré d'un mélange de langues plutôt adaptées. Donc, c'est un jeu artistique et linguistique, pour faire sonner quelque chose à la fois complètement étranger et en même temps anthropomorphe puisque issu de différents langages humains.

Ce qui est intéressant, c'est que, j'avais lu sur le site de Slade tout un truc sur le langage et le cinéma, et il y avait par exemple deux internautes, un Américain et un Russe, qui étaient sur un forum, et ils n'arrivaient pas à se parler, mais les deux parlaient na'vi, donc ils se sont parlé en na'vi. Tu as par exemple le klingon, c'est parlé par pas mal de gens, quelques milliers de fous furieux, il faut bien l'admettre ! Mais il y a un type, le président de la linguistique des Klingons, aux États-Unis, quand son fils est né, il lui a parlé en anglais et en klingon, donc le même, il est bilingue anglais-klingon ! Je ne sais pas psychologiquement les perturbations que ça peut créer sur ce pauvre enfant, quand il commence à voir *Star Trek* et que c'est le seul à comprendre *Star Trek* sans sous-titres, les mecs ils sont quand même pas supersympas, les Klingons... à la limite, tu apprends à parler na'vi à ton même, mais klingon, c'est pas super-*funky* !

Donc, tu vois, le cinéma peut permettre des choses étonnantes, au-delà, les langages qui sont dans les films se mettent à vivre... et ça s'appelle des langages non nés. Il y a les langues mortes et les langues non nées... le klingon et le na'vi sont des langues non nées.

Le sentiment de réalité est tellement fort au cinéma que si tu n'as pas été éduqué, tu vas accepter cette réalité comme la première fois que tu vois un film. Nous, les Occidentaux, on va faire de la même manière une erreur d'interprétation face aux visions d'ayahuasca, là où les Indiens voient différemment, depuis la perspective de leur réalité culturelle. Au fond, la culture est le socle de la réalité pour l'individu, qu'on le veuille ou non.

Romuald : On vit dans une société en fait où la science est médiatisée, la plupart des expériences qui sont reconnues scientifiques, comme étant vraies, validées, ce sont des expériences qui sont

avant tout médiatisées par les magazines scientifiques, par la presse, par les médias, et il y a une image qui est très belle dans *99 Francs*, c'est le début du film où on se dit « Waouh, c'est *99 Francs* de Beigbeder, et les premières images du film, ce sont les visions de *Blueberry*. Aïe ! Qu'est-ce qui se passe ? ». C'est extraordinaire, parce qu'on est dans une sorte de kaléidoscope d'images, et on s'aperçoit finalement qu'on est dans un pixel, pixel d'une image qui, lorsqu'on prend du recul, s'anime, et on arrive dans la réalité du film. Et d'ailleurs on y retourne aussi à la fin. Ça m'intéresse, parce que moi quand j'ai vu ça, j'ai tout de suite pensé, « voilà ce qu'est la notion de l'atome pour nous aujourd'hui, dans notre société, c'est un pixel d'information, c'est une image ».

Pourquoi ? Parce que tout passe par l'image, toute la connaissance passe par les médias, et si les médias disent par exemple demain, « Ben voilà, telle découverte scientifique a été réalisée », eh bien, il va y avoir un consensus global ! Je pense que cette idée de consensus-là peut même faire exister des choses, tu vois, à un moment, dans l'exergue que Gaëtan Cottureau Meuree a écrit sur mon travail dans *La Danse du serpent*, on parle de ça, de dispositifs artistiques qui seraient en fait des dispositifs pour faire apparaître des choses dans la réalité, c'est-à-dire qu'on ferait par exemple une description d'une entité, de son mode d'apparition dans le monde réel, des choses comme ça.

On diffuserait ces informations sur le web *via* des réseaux sociaux, et on verrait ensuite ce qui revient, et si à un moment il revient des gens qui voient des manifestations qui correspondent au profil type de cette créature-là, je pense que plus cette information-là serait relayée de façon collective et médiatisée, et plus ça donnerait des organes d'apparition à ces entités dans la réalité.

Il faut se rappeler qu'au départ, l'atome, c'est un concept imaginaire, les physiciens l'ont imaginé avant de le percevoir.

Il y avait eu une intuition grecque, Démocrite qui était un philosophe avait imaginé des petits corpuscules qui créaient toute la matière de l'univers, mais c'était une intuition... et les physiciens ont donc imaginé des modèles de l'atome avant même de pouvoir les percevoir... et vraisemblablement aujourd'hui les sociologues des sciences disent que c'est les descriptions de plus en plus détaillées des physiciens du début du xx^e siècle qui ont fait que ces descriptions, ces représentations ont permis de créer des dispositifs qui ont permis de les percevoir... donc, ce serait une vue de l'esprit en fait, l'atome, une création complète ; et aujourd'hui, je pense que si on devait refaire la vision de l'atome, la plus belle image serait celle de ton film *99 Francs*, au début, c'est cette espèce d'atome, comme ça, qui tourne, cette espèce de pixel. Donc, voilà, ça m'a inspiré.

Jan : C'est marrant, parce que sur l'atome après plusieurs cérémonies d'ayahuasca, je me souviens que je me suis dit que si je devais écrire un livre un jour sur tout ça, je l'appellerais *L'Électron positif*... pourquoi ? Parce que je me suis dit... dans une sorte d'intuition poétique, que notre culture contemporaine nous concevait avant tout dans un monde de matière... les Indiens, eux, se placent plutôt dans les mondes de l'esprit ou du sensible, ou disons entre les deux.

Nous dirigeons notre esprit vers la matière, nous la transformons, nous sommes devenus des « magiciens » de la matière, mais en retour, naturellement on se pense « soi » matière.

C'est logique, tu diriges l'esprit vers la matière, en retour l'esprit vit dans un monde de matière. On dirait d'un point de vue chamanique qu'il s'agit d'un pacte.

Nous avons pactisé avec la matière, nous avons en retour une vie plus confortable, mais la mort nous effraie plus, car c'est la vie de l'entité matérielle que nous sommes, depuis ce pacte, c'est une fin totale et définitive.

Pour en revenir à l'électron positif... Quand les scientifiques vont voir des corpuscules, quand ils vont les créer, ils vont leur donner une polarité, on peut la donner au hasard, on aurait pu mettre l'électron positif et le noyau négatif, mais positif et négatif, c'est... tu vas plutôt vers le positif d'une manière symbolique, comme une identification. Tu vois, le positif, c'est ton monde, le négatif, c'est l'autre, l'inconnu. Je me suis dit qu'ils vont intuitivement vers le monde de la matière, ils mettent le positif sur le noyau, lourd au centre, la miniplanète, la matière. Et l'électron, lui, il est volubile autour dans l'espace. C'est le monde de l'âme, ensuite je me suis dit que l'âme du coup devait circuler dans les électrons !

Romuald : C'étaient des intuitions que tu avais eues avec l'ayahuasca, ça ?

Jan : Oui, j'appellerais ça une intuition poétique, car un physicien qui lit ce texte va plutôt se marrer, et se dire que je trippe loin. Mais disons que ce qui est intéressant, c'est que cet exemple valide simplement le fait qu'une bonne cérémonie te fait voir le monde par une nouvelle fenêtre, vraie ou fausse, peu importe, l'important est d'élargir le champ des possibles, tout en gardant la pointe des pieds sur le sol.

Romuald : C'est génial. C'est vrai que moi sous ayahuasca, j'ai aussi vu des modèles de physique exotiques, et en même temps, les physiciens ont créé ça aussi, parce que pour pouvoir expliquer des carences dans leurs équations, on a inventé, conçu une physique miroir, avec ce que l'on appelle l'antimatière, et d'ailleurs, à un moment on ne s'est pas demandé si ces mondes parallèles de l'ayahuasca et tout ça n'étaient pas justement des plongées dans des antimondes, parce qu'on pense de plus en plus qu'ils existent... et l'antimatière a été prouvée

depuis, maintenant, parce qu'on en a fabriqué dans les accélérateurs de particules. Ça a d'ailleurs inspiré des films, le volume 2 du *Da Vinci Code* de Dan Brown, *Anges ou démons*, où ils fabriquent une arme absolue avec de l'antimatière...

Jan : Le film est bien une histoire racontée, mais c'est aussi une entité étrange, qui peut être inspirante, repoussante, de laquelle l'on peut tomber amoureux, ou au contraire avec qui on peut ne pas avoir envie de passer une nouvelle soirée.

Romuald : Une entité ?

Jan : Oui, parce que quand tu le rencontres, tu vas avoir des émotions, tu vas avoir une conversation avec un film. Si tu le regardes comme une personne, avec ses particularités, dont les organes seraient, comment dire ?... ses poumons sont peut-être les moteurs narratifs, le visage, le kaléidoscope des acteurs, le cœur, l'histoire d'amour ? Tu vois ? Un film contient des choses qui viennent d'ailleurs, le cinéaste n'est pas le créateur du film, il est celui qui le reçoit et qui le canalise...

Romuald : J'aimerais que l'on revienne sur les débuts de tes films. Malgré des sujets très différents, tes génériques sont toujours visionnaires !

Jan : C'est un jeu de coller des fractales toujours au début de mes films, comme je te disais, donner une sensation sur le film avant qu'il commence.

Romuald : Des *patterns*, des visions ?

Jan: Voilà, des *patterns* qui transmettent une émotion diffuse, comme la signature de l'univers du film.

Romuald: C'est extraordinaire dans *Coco Chanel* et *Igor Stravinsky* !

Jan: Art déco, les *patterns* que j'ai faits... ce sont des choses que tu peux voir sous ayahuasca, que tu peux trouver belles, mais ce sont des mondes obscurs de fausse lumière, tu es ensorcelé par une beauté sombre. C'est la séduction du pouvoir.

Romuald: Tu parles de cette ouverture sur *Le Sacre du printemps* visionnaire !

Jan: J'ai montré le début du générique à Guillermo, et il m'a dit : « Ouuh là là, si ça commence comme ça avec l'ayahuasca, moi, je m'enfuis. » Mais c'est vrai, mais pourquoi, parce que cette histoire est une histoire un peu déchirante quand même, d'une espèce de lutte d'ego, d'amour, mais il y a de forts sentiments et des choses sombres à l'intérieur... j'ai décrit des personnages pour moi très talentueux, géniaux, mais en souffrance.

Romuald: Il y a un truc intéressant sur la matière aussi dans ce film, cette histoire d'une inversion, tu parlais tout à l'heure de l'électron libre, de la polarité, mais on a complètement ça dans ce film, parce qu'à un moment, on a Coco qui est dans cet univers, cette chambre noire avec la photo de son amant, on est dans un univers extrêmement sombre, et on a cette image complètement inversée à la fin du film, dans une pièce extrêmement claire, tu vois...

Jan: Alors, pour ceux qui sont restés jusqu'au bout du générique de fin, effectivement, à la fin, tu as Coco qui retrouve Boy

dans un univers blanc et lumineux, et Igor Stravinsky est lui en photo dans un cadre...

Romuald: ... lui, qui est vivant...

Jan: Voilà, et ça, c'est une chose que j'ai faite déjà, dans *Blueberry*, à la fin du générique, tu as les morts... tu as Prosit qui feuillette un manuscrit vide, tu as Blount sur un rocking-chair, avec son flingue à côté, ils sont perdus dans le désert, ce sont les morts qui errent et ça, c'est un jeu, c'est une façon de dire «les morts du film, ils ne sont plus dans le film, mais ils sont quand même là, quelque part, après le générique de fin». Un peu comme les morts dans notre vie, ils ne sont plus dans la vie, le film, c'est la vie, ils ne sont plus dans la vie, ils sont de l'autre côté, mais ils ne sont pas dans le néant, il n'y a pas «plus rien». Comment les morts nous voient? Nous regardent-ils?

BIBLIOGRAPHIE

- Bernardo Kastrup, *Pourquoi le matérialisme est absurde*, Aluna, 2023.
- Campbell Thomas, *Ma (très vaste) théorie du tout*, Extraordinaires, 2020.
- Corbin Henry, *Corps spirituel et Terre céleste*, Buchet Chastel, 2015.
- Corbin Henry, *L'Imagination créatrice dans le soufisme d'Ibn'Arabî*, Entrelacs, 2006.
- De Rosnay Joël, *L'Homme symbiotique: Regards sur le troisième millénaire*, Le Seuil, 2000.
- Descola Philippe, *La Composition des mondes*, Flammarion, 2017.
- Descola Philippe, *Par-delà nature et culture*, Folio, 2015.
- Deshayes Patrick, *Les Mots, les images et leurs maladies*, Talmart Loris, 2000.
- Hardy Christine, *La Prédiction de Jung: La métamorphose de la Terre, pensée jungienne et énergie de la conscience*, Dervy, 2012.
- Jung Carl Gustav, *Ma vie: Souvenirs, rêves et pensées*, Gallimard, 1967.

- Kounen Jan et Benant Bernard, *Darshan: Voyage dans les bras d'Amma*, Télémaque, 2006.
- Kounen Jan et Demange François, *Ayahuasca et autres plantes sacrées*, Guy Trédaniel éditeur, 2023.
- Kounen Jan, Arevalo Guillermo, Arnould Corinne et Costa Jean-Patrick, *Visions: Regards sur le chamanisme*, Télémaque, 2005.
- Kounen Jan, Beigbeder Frédéric, Allix Simon et Planche Jean-Luc, *99 Francs, le manuel d'utilisation de la société d'hyperconsommation*, Télémaque, 2007.
- Kounen Jan, *Carnets de voyages intérieurs: Ayahuasca medicina, un manuel*, Mama, 2011
- Kounen Jan, Narby Jeremy et Ravalec Vincent, *Plantes et Chamanisme: Conversations autour de l'ayahuasca et de l'iboga*, Mama, 2008, 2018.
- Le Roy José, *L'Éveil spirituel*, Almora, 2018.
- Le Roy José, *Le Saut dans le vide: De la philosophie à la mystique*, Almora, 2017.
- Leary Timothy, *Chaos et Cyberculture*, Lézard, 1996.
- Leterrier Romuald et Kasprowicz Laurent, *Phénomènes: Et si notre réalité était un rêve?*, Guy Trédaniel éditeur, 2022.
- Leterrier Romuald, *L'Enseignement de l'ayahuasca: De la jungle aux étoiles*, JMG, 2018.
- Leterrier Romuald, *Se souvenir du futur: Guider son avenir par les synchronicités*, Guy Trédaniel éditeur, 2019.
- Leterrier Romuald, *Synchronicity: La partie a déjà commencé dans le futur*, Guy Trédaniel éditeur, 2022.
- Levy Patrick, *Sâdhus: Un voyage initiatique chez les ascètes de l'Inde*, Le Relié, 2009.
- Marchand Alexander, *L'univers est virtuel: La science du futur unifie physique numérique et métaphysique*, Extraordinaires, 2021.

- Mbembe Achille, *La Communauté terrestre*, La Découverte, 2023.
- Morisson Jocelin, *L'Ultime Convergence: Quelle spiritualité pour éviter le chaos?*, Guy Trédaniel éditeur, 2018.
- Mustill Tom, *Comment parler baleine: L'incroyable avenir de la communication animale*, Albin Michel, 2023.
- Piaget Jean, *La Formation du symbole chez l'enfant: Imitation, jeu et rêve, image et représentation*, Delachaux et Niestlé, 1978.
- Piaget Jean, *La Représentation du monde chez l'enfant*, PUF, 2013.
- Simondon Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 2012.
- Simondon Gilbert, *Imagination et Invention (1965-1966)*, PUF, 2014.
- Spira Rupert, *La Nature de la conscience: Essais sur l'unité de l'esprit et de la matière*, Accarias l'Originel, 2019.
- Stépanoff Charles, *Voyager dans l'invisible: Techniques chamaniques de l'imagination*, La Découverte, 2022.
- Teilhard de Chardin Pierre, *Le Phénomène humain*, Points, 2007.
- Terrasson François, *La Peur de la nature: Au plus profond de notre inconscient, les vraies causes de la destruction de la nature*, Sang de la Terre, 2020.
- Van Eersel Patrice, *Noosphère: Éléments d'un grand récit pour le XIX^e siècle*, Albin Michel, 2021.
- Virk Rizwan, *L'Hypothèse de la simulation: IA, physique quantique, mystiques... Vivons-nous dans un jeu vidéo?*, Extraordinaires, 2021.
- Virk Rizwan, *Vit-on dans un jeu vidéo? Devenez expert au jeu de la vraie vie: au-delà de l'hypothèse de la simulation*, Extraordinaires, 2022.
- Wilson Edward Osborne, *Biophilie*, Corti, 2012.

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

Mon cousin, long-métrage de fiction, 2020.

Ayahuasca Kosmik Journey, expérience en réalité virtuelle, 2018.

Coco Chanel et Igor Stravinsky, long-métrage de fiction (Sélection officielle et film de clôture du festival de Cannes), 2009.

Panshin Beka Winoni (segment du long-métrage collectif 8), 2008.

99 Francs, long-métrage de fiction, 2007.

Darshan, long-métrage documentaire (Sélection officielle au festival de Cannes), 2005.

D'autres mondes, long-métrage documentaire (Grand prix du Mondial du film d'aventures de Manaus), 2004.

Blueberry, l'expérience secrète, long-métrage de fiction, 2004.

Dobermann, long-métrage de fiction, 1997.

REMERCIEMENTS

Patrice van Eersel.

La madre ayahwasca et le peuple shipibo.

Les guérisseurs : Kestenbetsa, Panshin beka, Sani, Panshin Biri, Birin Soi, Isa Yaca, Korin Rama, Don Rolando, Sanken Bari, Suy Runo, Panshin Copé, Metsa Niwé, Metsa Meni.

Anne Paris, Clément Deneux, Antoine Cayrol et Vincent Guttmann, et tous ceux qui nous ont aidés et guidés à travers les espaces des plantes et de l'édition et dont nous avons oublié les noms.

Nos éditeurs, Guy Trédaniel et Virginie Hamelin, pour le travail accompli avec ce livre.

Jocelin Morisson pour sa relecture et ses conseils.

Merci à AtlasV, Small Creative et A_bahn.



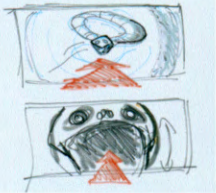
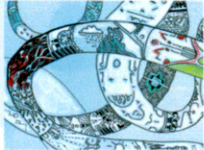
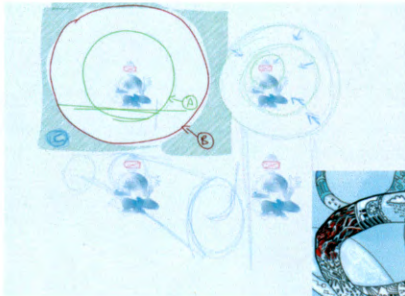
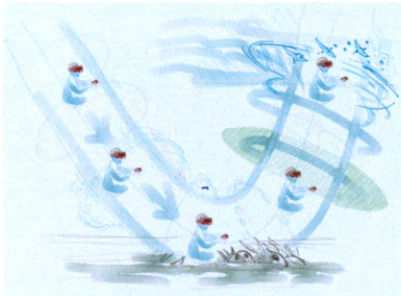


Achevé d'imprimer en octobre 2023
sur les presses de la Nouvelle Imprimerie Laballery
58500 Clamecy
Dépôt légal : octobre 2023
Numéro d'impression : 309784

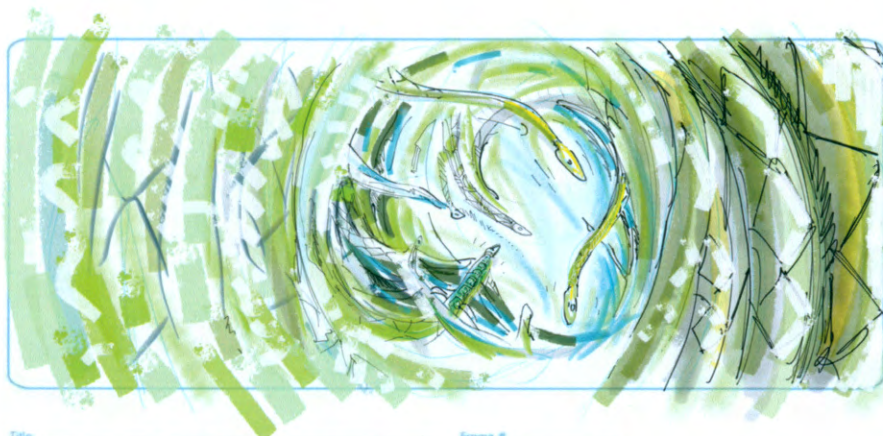
Imprimé en France

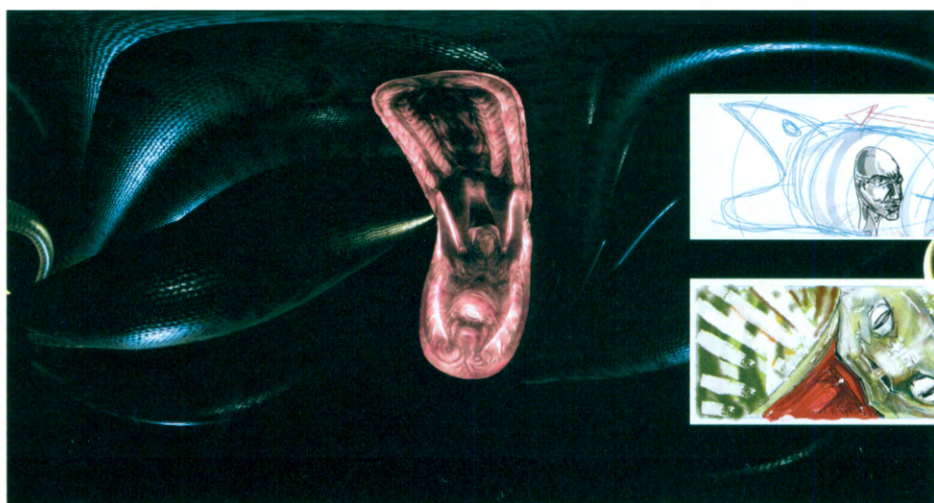
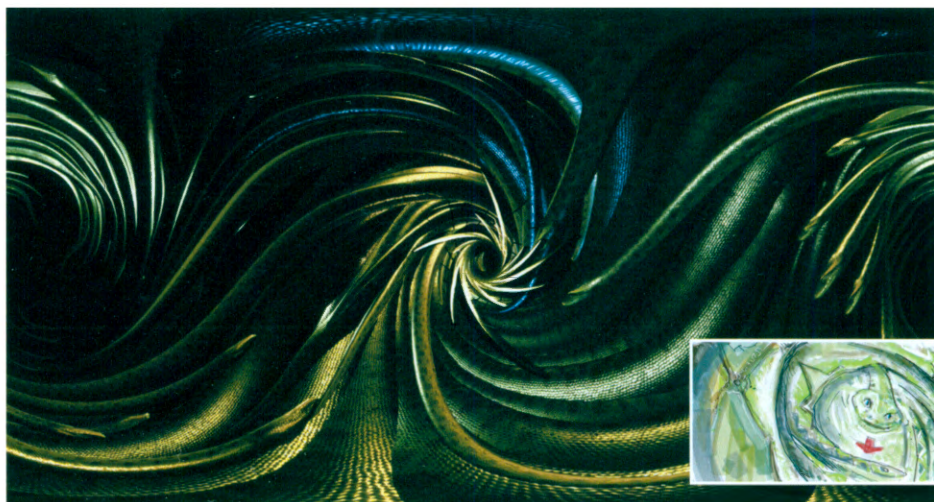
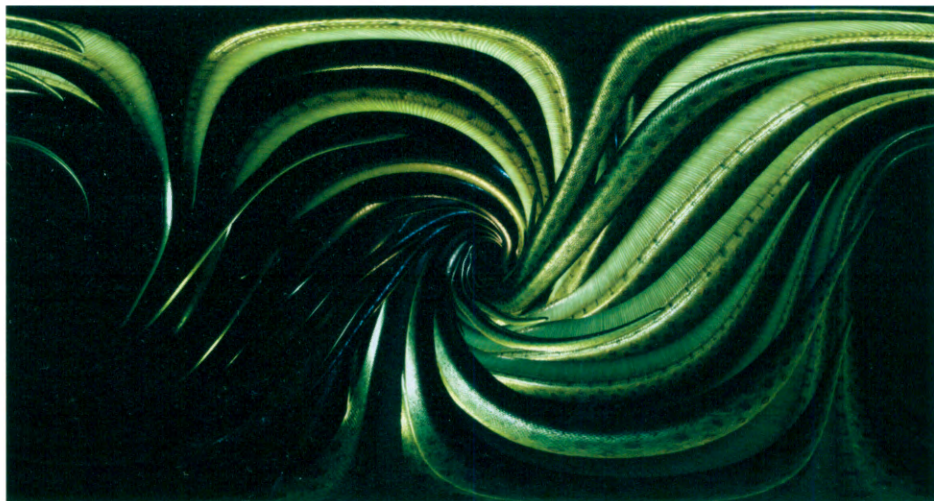
La Nouvelle Imprimerie Laballery est titulaire de la marque Imprim'Vert®

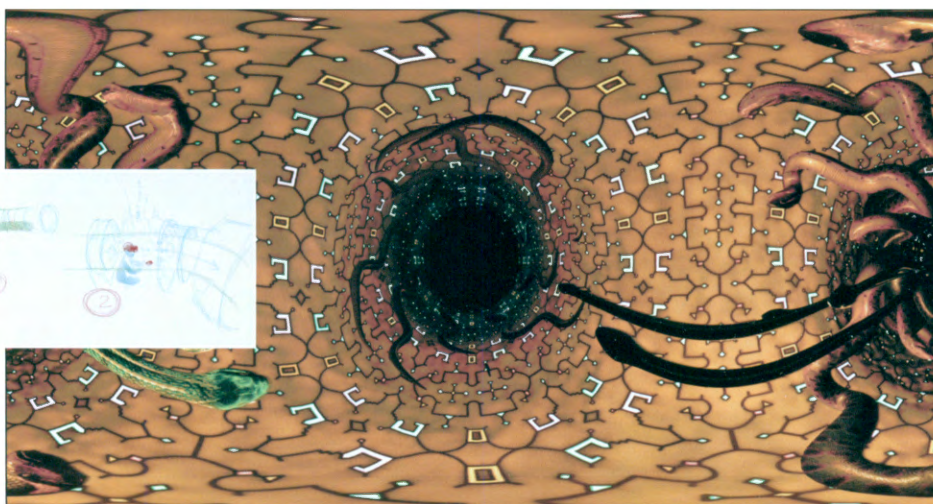
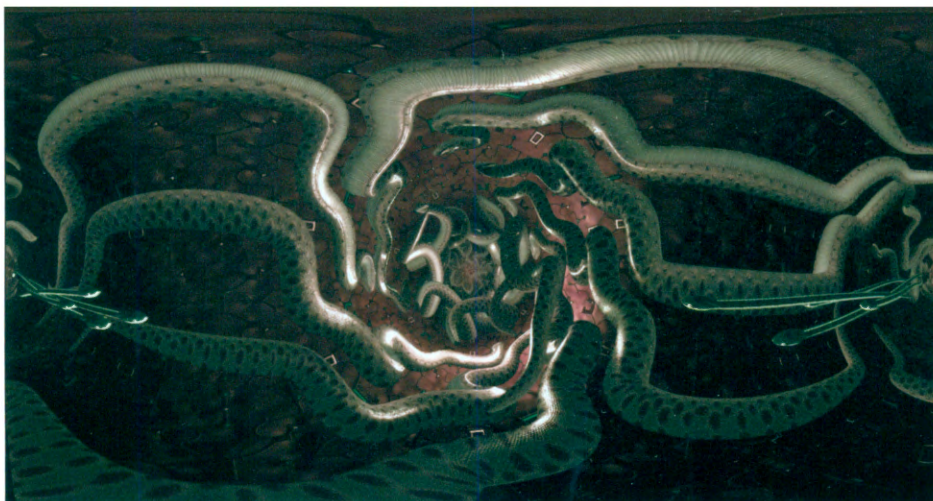
Ce cahier iconographique présente les dessins et croquis préparatoires réalisés par Jan Kounen en vue de la création de l'expérience immersive en réalité virtuelle *Ayahuasca Kosmik Journey*.

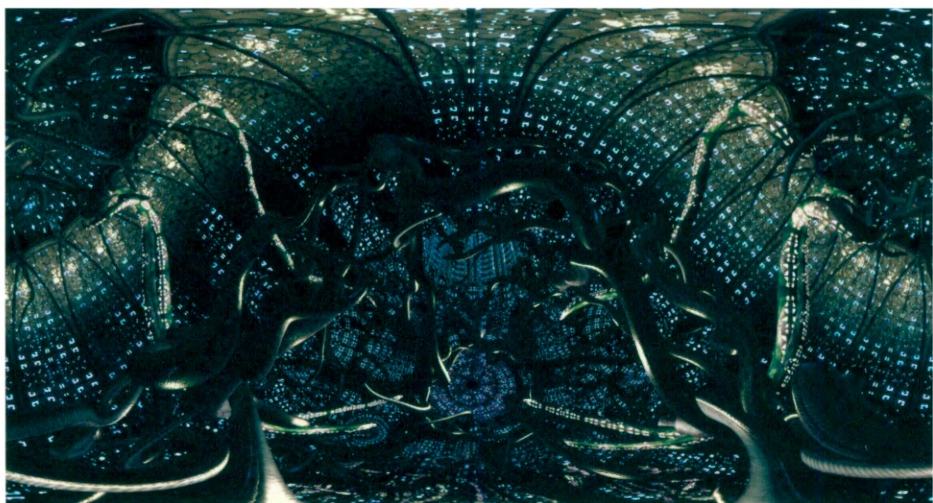
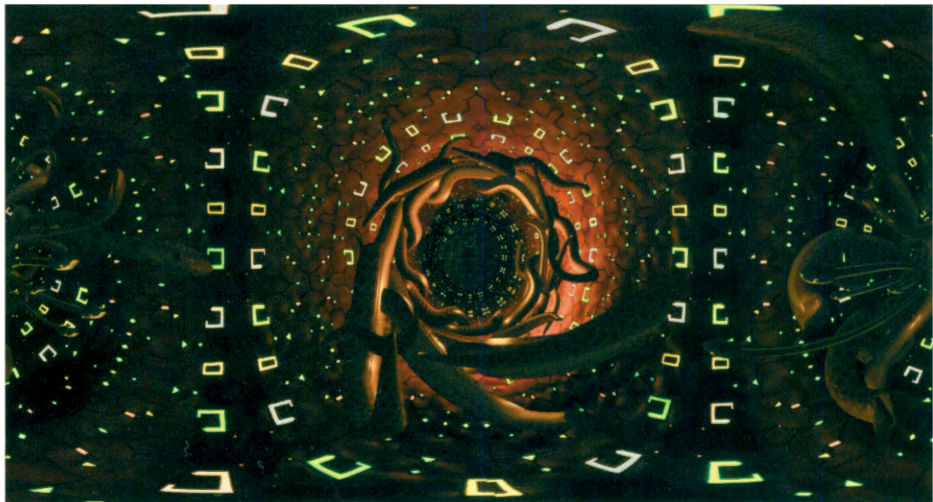
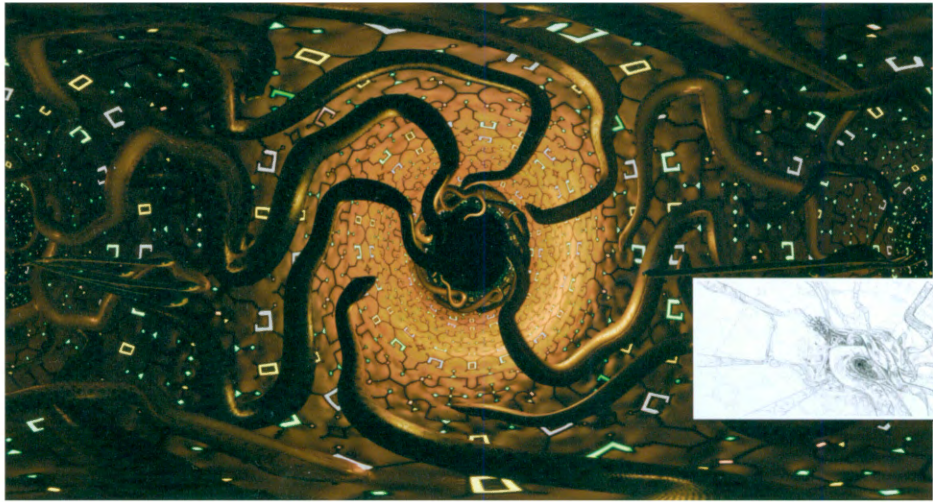




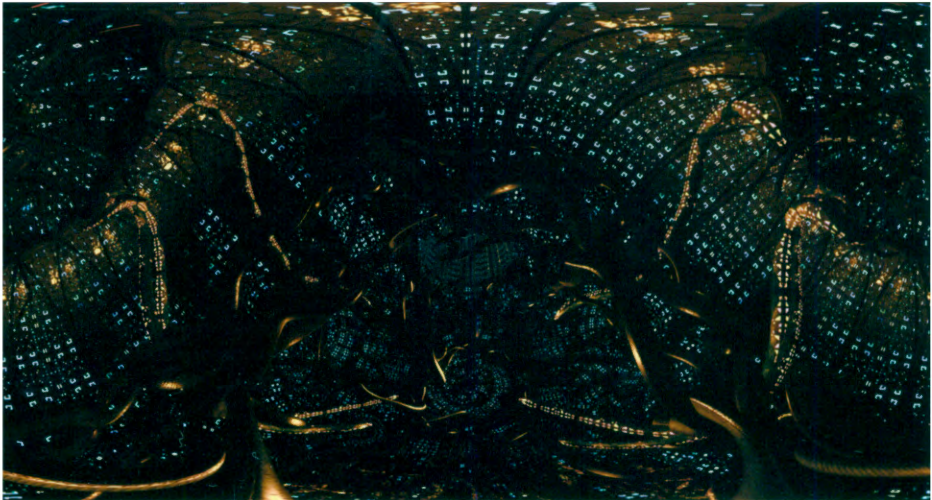
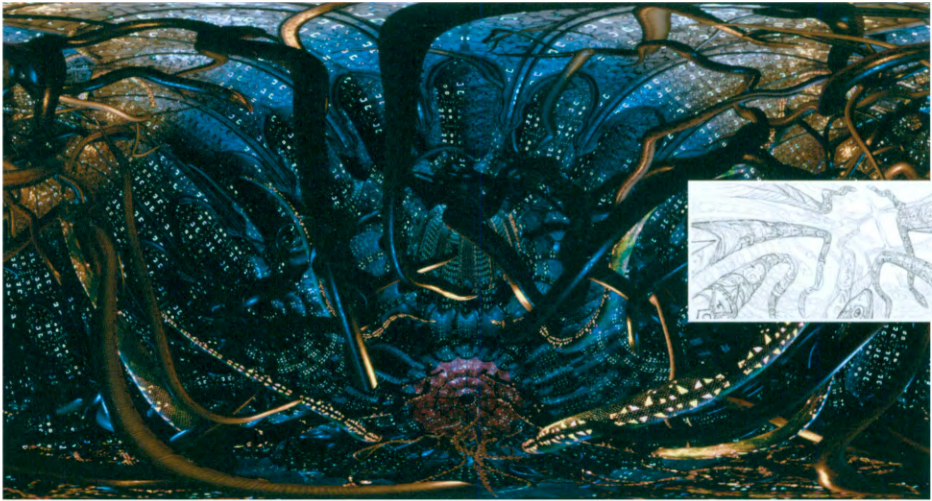


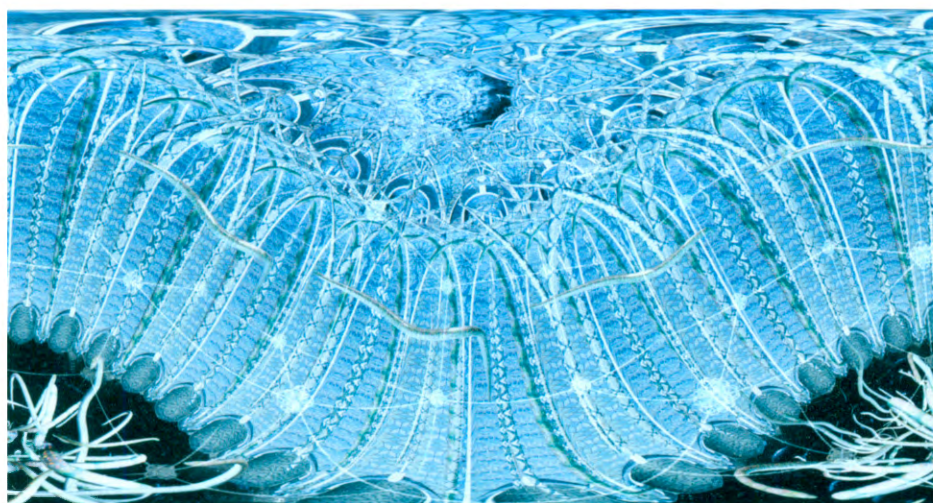
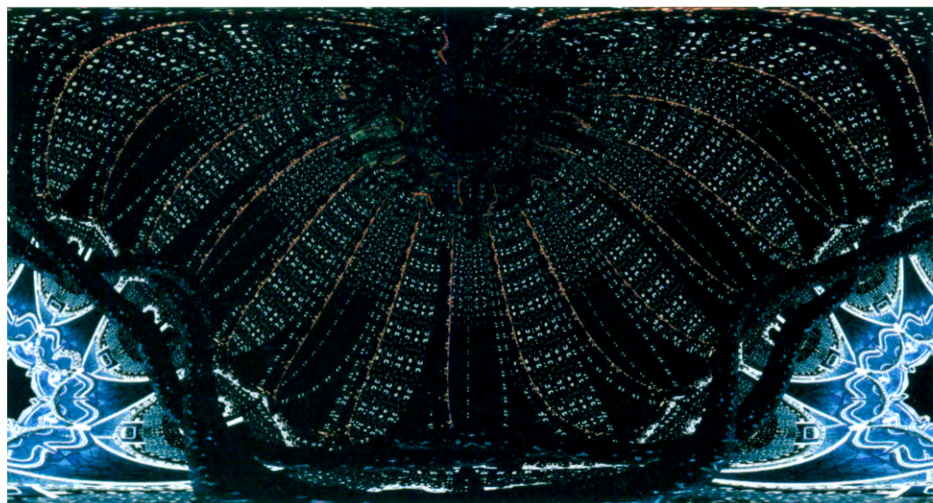


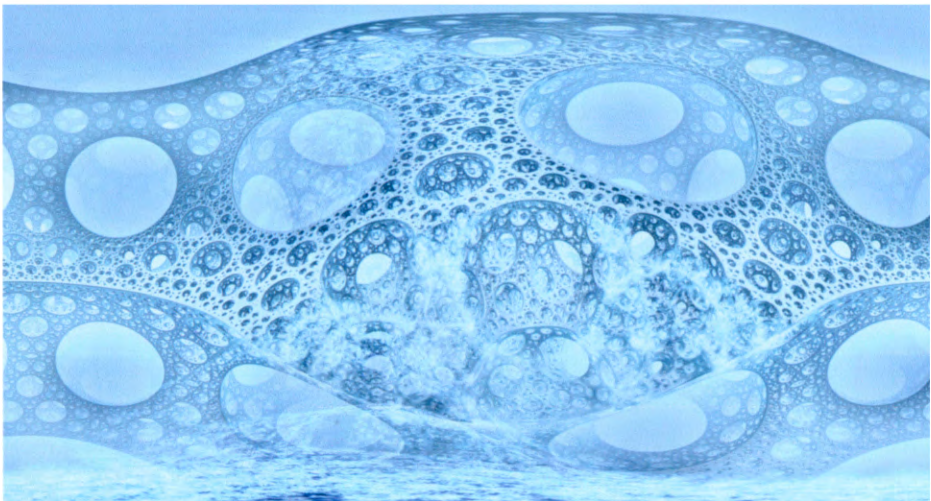
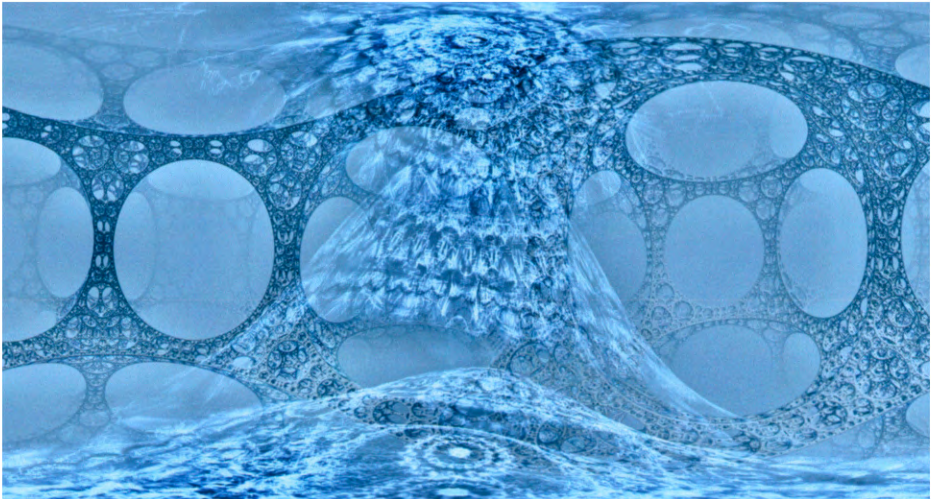
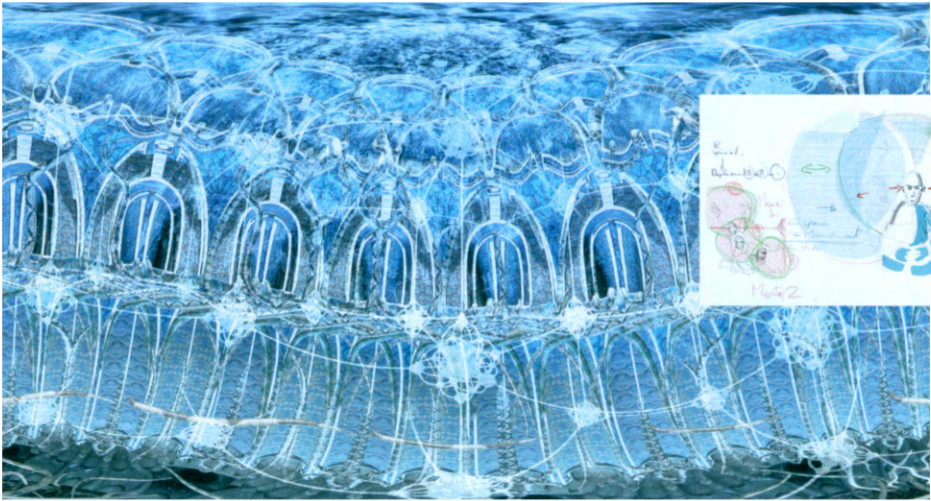


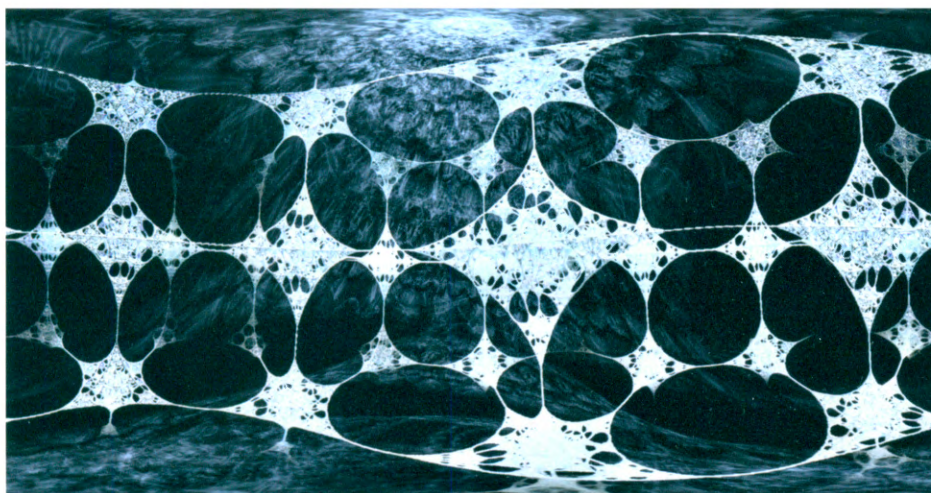
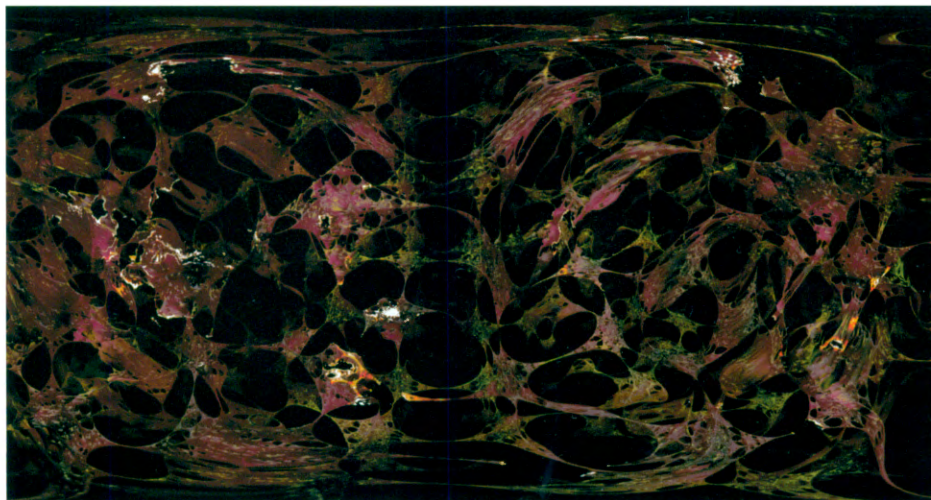
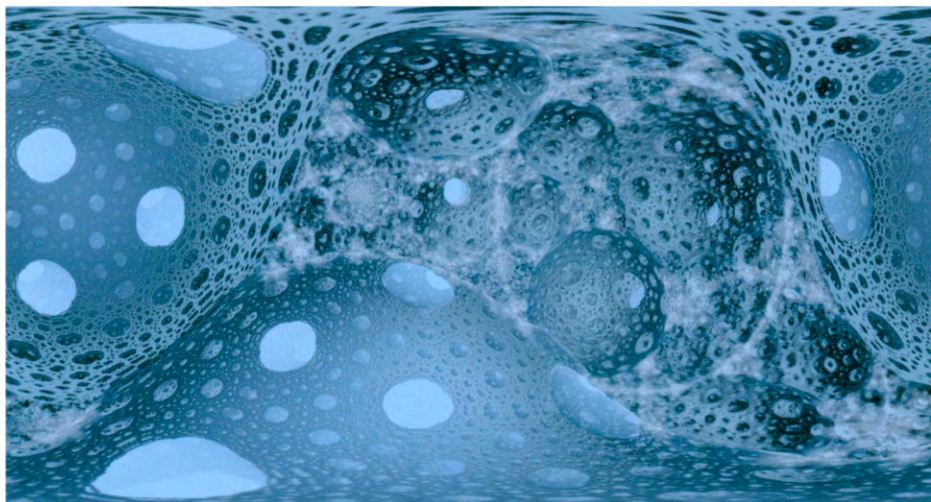


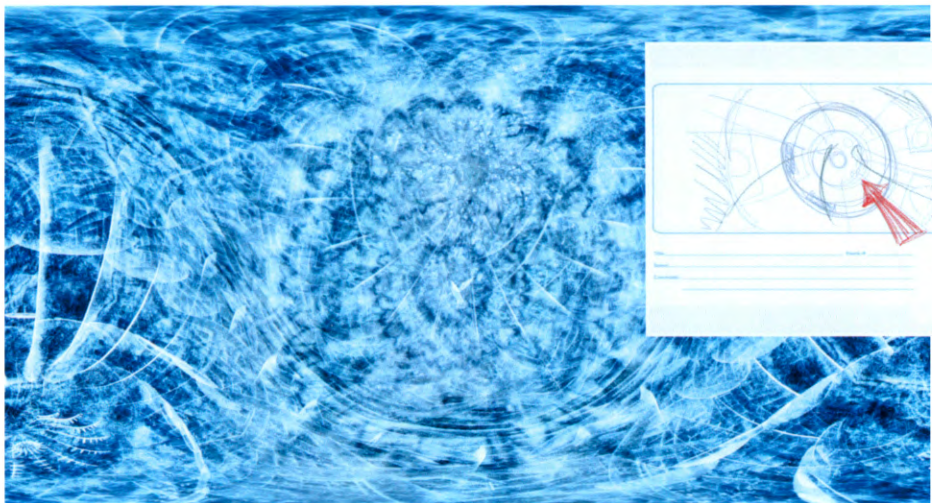
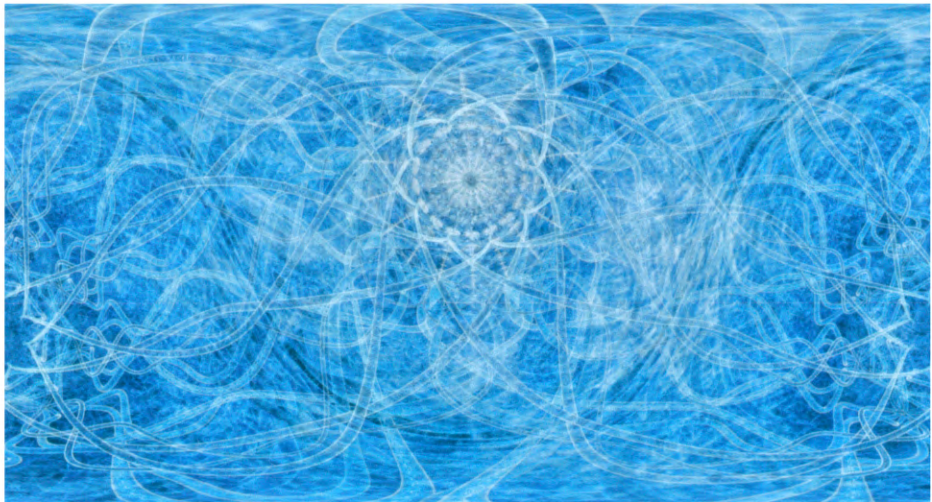
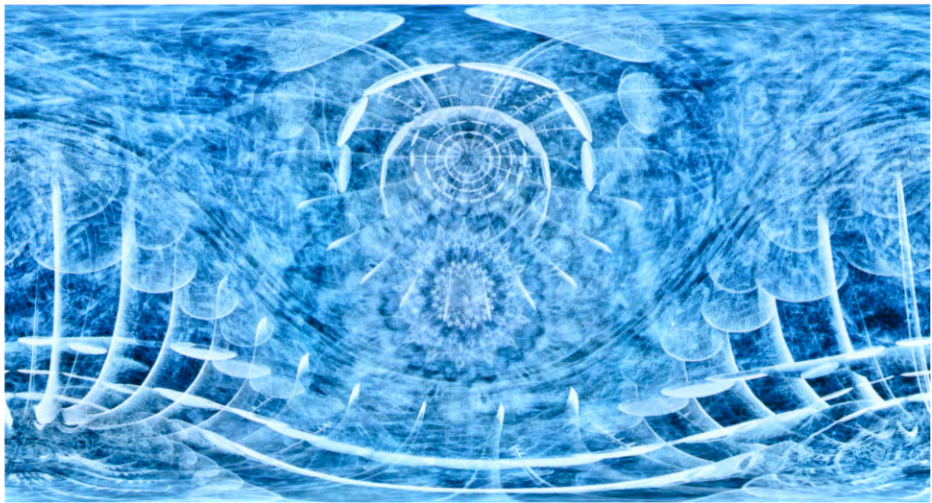


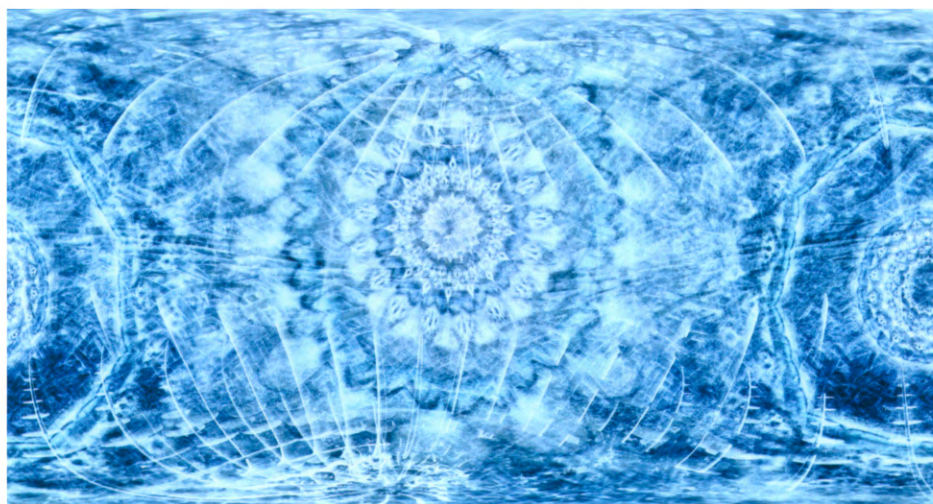
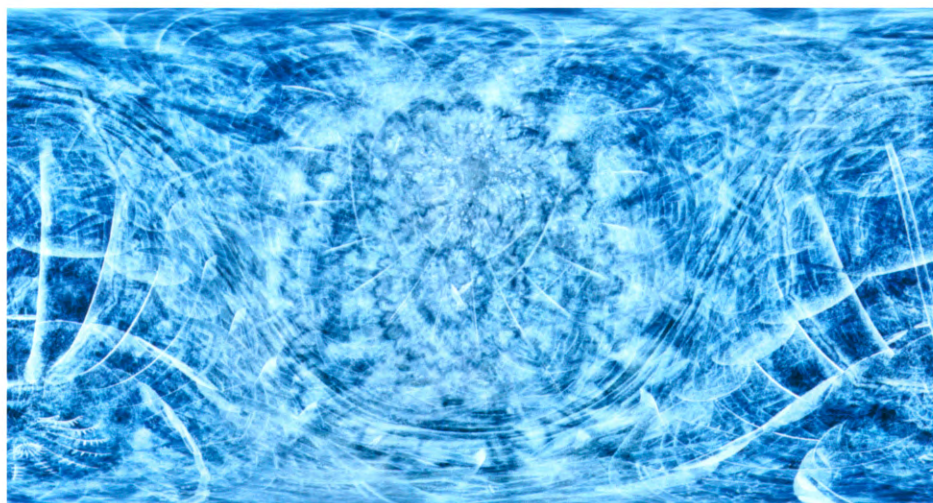
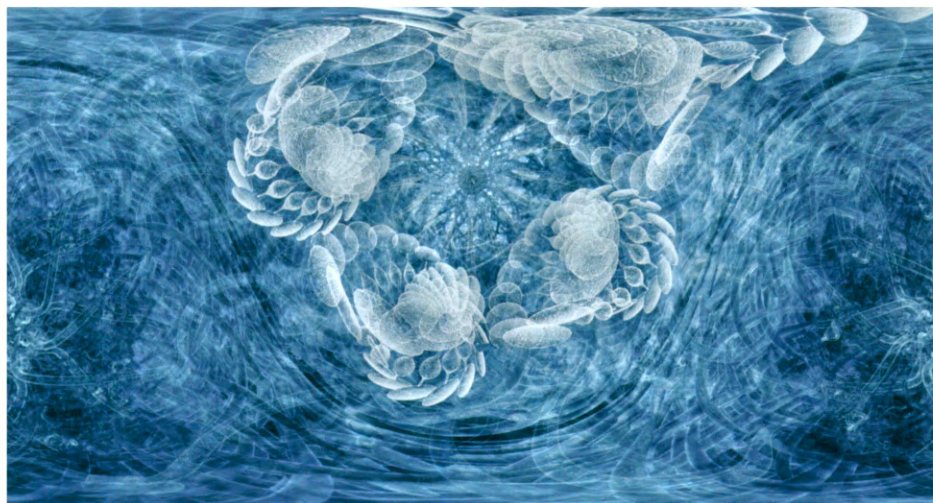


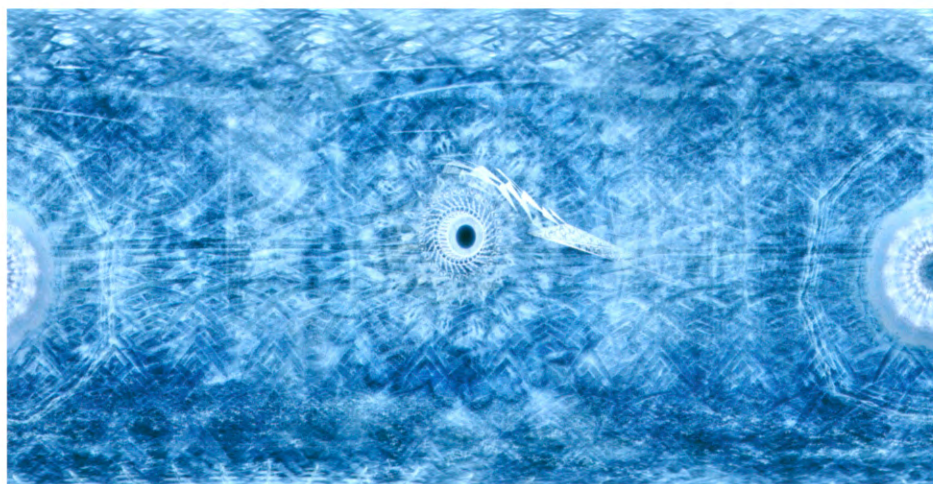
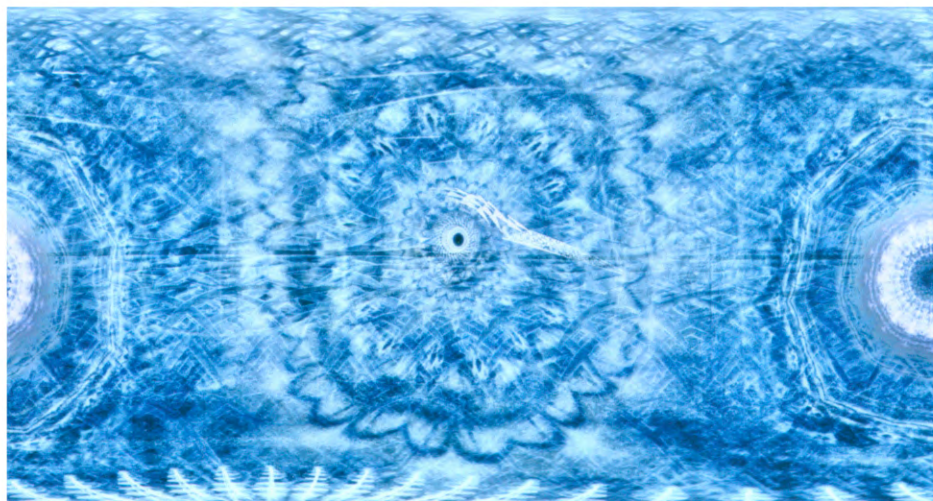
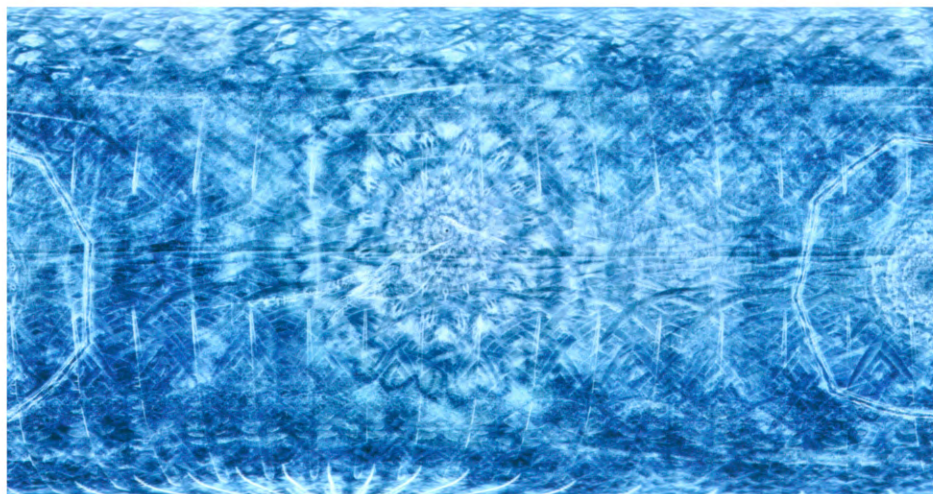


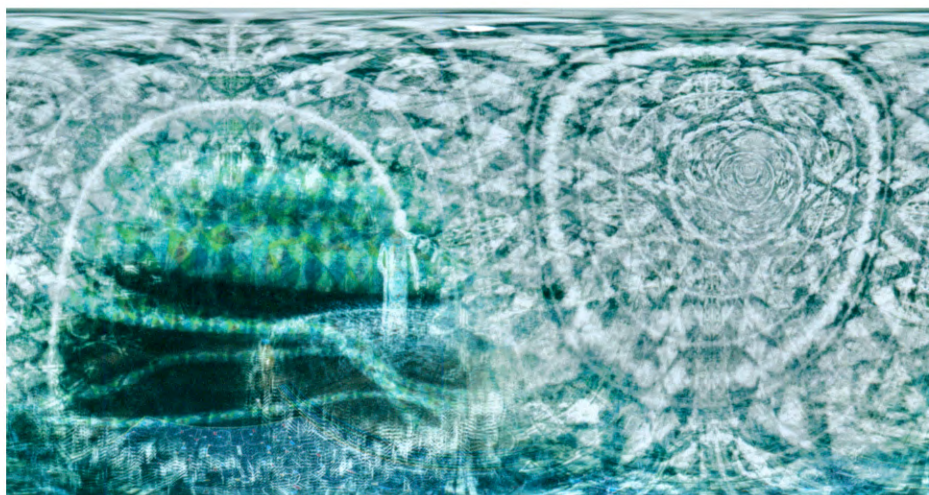
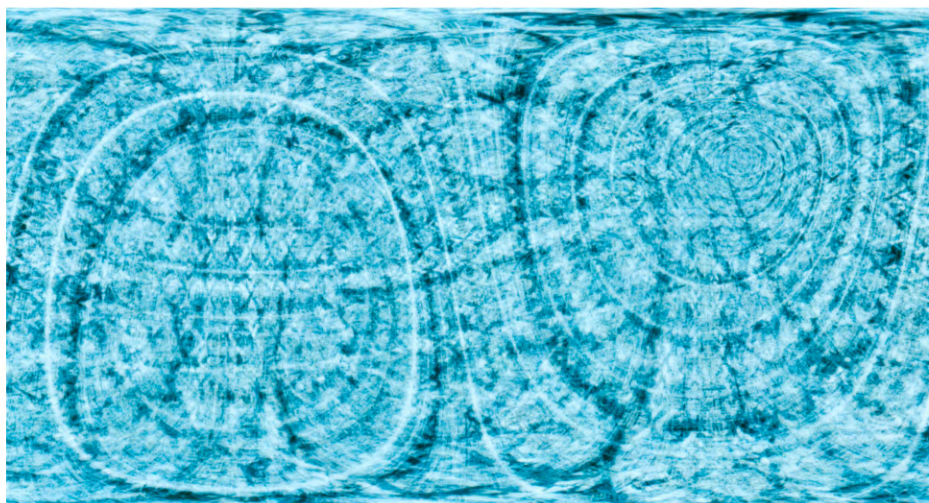


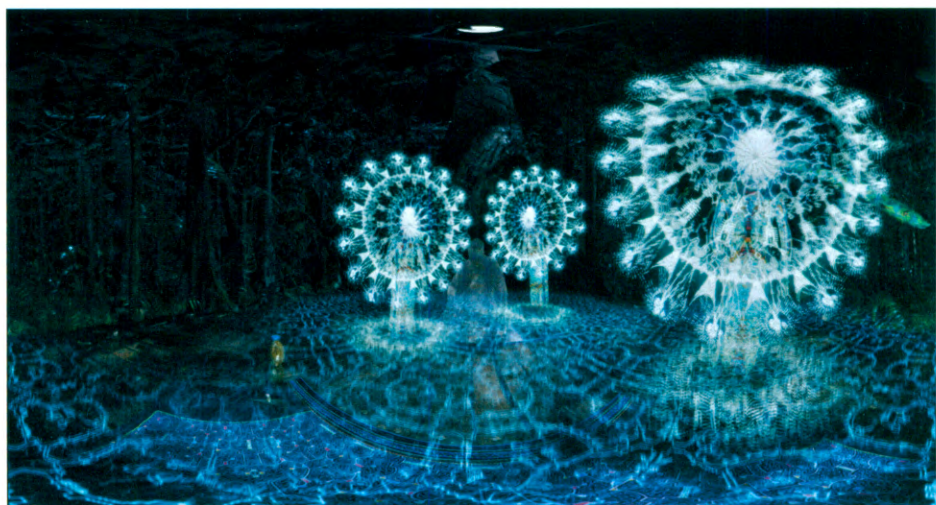
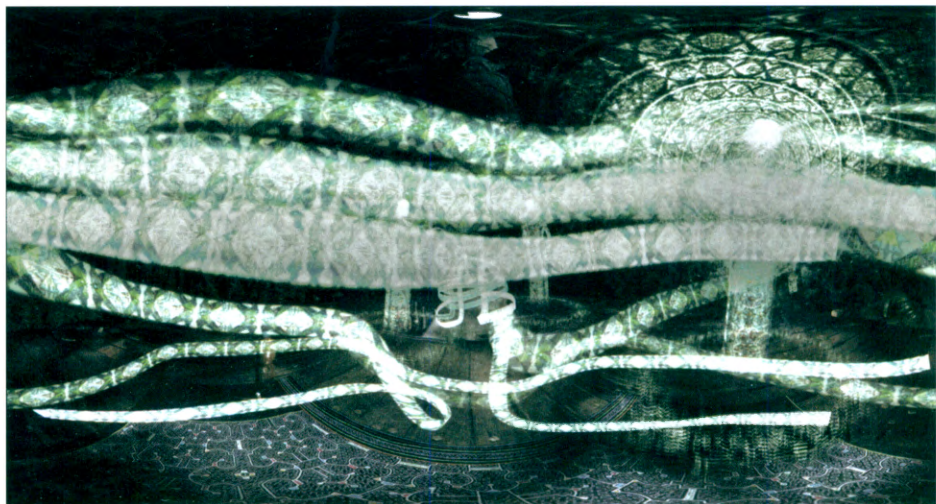
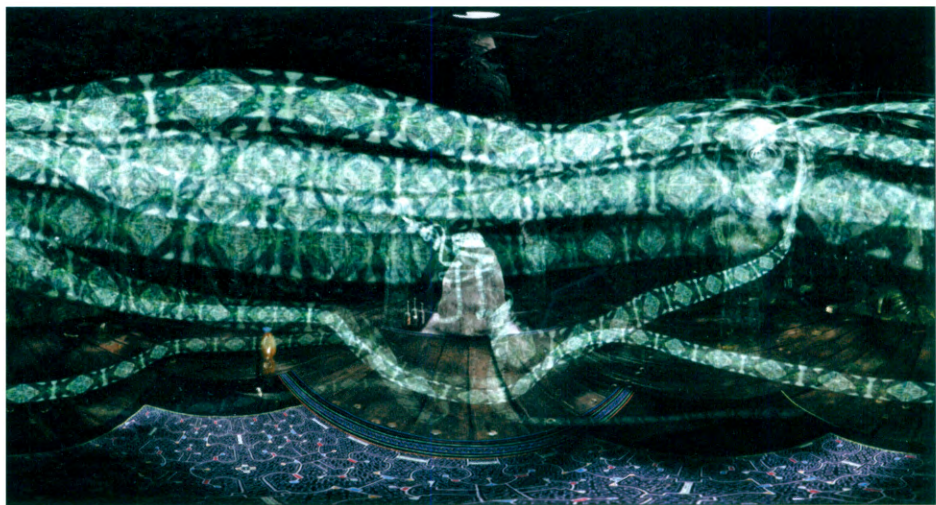






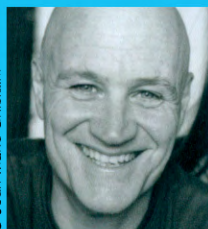








Romuald LETERRIER est chercheur indépendant en ethnobotanique, spécialiste du chamanisme amazonien et des plantes de vision. Il a découvert le principe d'une mémoire du futur auprès d'un chamane shipibo et explore depuis plusieurs années le concept de la rétrocausalité sous ses différentes facettes. Il est notamment l'auteur de *Se souvenir du futur* et de *Tout est relié*, parus chez le même éditeur. Il a également codirigé l'ouvrage *Phénomènes* avec Laurent Kasprowicz.



Diplômé de l'École Nationale d'Art Décoratif de Nice, **Jan KOUNEN** est notamment le réalisateur de *Dobermann* et de *99 Francs*. En 1999, il part au Pérou s'immerger chez les indiens shipibos et revient en 2004 avec le western *Blueberry*, adaptation de la célèbre bande dessinée de Jean-Michel Charlier et Jean « Mœbius » Giraud. La même année, il poursuit son étude de la médecine traditionnelle indigène avec un long métrage documentaire : *D'autres mondes*, des livres : *Plantes et chamanisme* (avec Ravalec et Narby) et *Carnets de voyages intérieurs*, puis de la réalité virtuelle : *Ayahuasca Kosmik Journey*. Il est également l'auteur de la bande dessinée *Doctor Ayahuasca*, parue chez le même éditeur.

SOMMES-NOUS, DEPUIS TOUJOURS, IMMERGÉS DANS UN MÉTAVERS DE CONSCIENCE QU'IL EST POSSIBLE D'EXPLORER GRÂCE À DES TECHNOLOGIES DE L'ESPRIT ?

Fervents défenseurs de la cause écologique, amoureux de la protection de la biodiversité, des peuples natifs et de leurs savoirs traditionnels, le cinéaste Jan Kounen et le chercheur Romuald Leterrier, tous deux grands spécialistes du chamanisme, cosignent ici une réflexion pour une harmonisation entre sciences, technologies et spiritualités.

Inspirés par les expériences visionnaires du chamanisme amazonien, les auteurs se questionnent sur une réalité de conscience qui émanerait de la structure du vivant. Ils font des comparaisons étonnantes et créent des passerelles entre le monde des plantes de vision et nos technologies numériques.

Ils se sont intéressés à la façon dont une technologie matérialiste pourrait contribuer à faire advenir un paradigme idéaliste-spirituel donnant une place centrale à la conscience. Au fil de leurs propos, vous verrez combien il est urgent de réinvestir les outils numériques avec de la conscience, de l'éthique, de l'altruisme et de la coopération.

Les auteurs vous emmènent dans une vertigineuse exploration : des jungles de l'Amazonie aux derniers développements de l'IA ; des méandres de l'inconscient collectif et de l'âme du monde à la rencontre des esprits et des archétypes.

C'est dans cet état d'esprit, emprunt des savoirs issus des peuples natifs, que se dessine le métavers du futur. Un futur idéal où fusionnent la technologie et les pensées multiples de notre humanité en reliance avec le vivant dans son unité.

