

NAMUR

« L'expérience permet de se rendre compte de ce que vivent les patients »,

Bernard LÉONARD,
chargé de communication

20 Le « Wearable » est une plongée d'une vingtaine de minutes dans l'esprit de Jamie, patiente psychotique.

Un simulateur de psychoses en test à l'institut Saint-Martin

ÉdA - Florent Marot



Dave : vingt minutes de folie



ÉdA - Florent Marot

Durant deux jours, le centre St-Martin a disposé d'un simulateur de psychoses.

L'occasion pour le personnel de rentrer dans la tête des patients.

• **Bertrand LANI**

À l'évocation du terme « psychose », les images fusent. On revoit McMurphy, criminel dingo de *Vol au-dessus d'un nid de coucou*, ou la forteresse psychiatrique de *Shutter Island*... Une régurgitation littéraire qui, quoique talentueuse, demeure aussi fictive que subjective.

Quel est le quotidien des personnes atteintes d'un trouble mental ? Qui y a-t-il dans leur tête ? Autant de questions auxquelles les gens de la société Room for Thoughts ont tenté de répondre. Au bout d'un travail de longue haleine, riche de nombreux entretiens, ils ont mis au point le Wearable, un outil qui a pour but de simuler le plus justement possible l'état psychotique. Durant deux journées, celui-ci était en test au centre Saint-Martin de Dave

Du LSD numérique

Avant de faire le grand saut, une vidéo d'introduction s'impose. « Vous allez rentrer dans la tête de Jamie, indique une voix féminine, désincarnée et inquiétante. Si vous voulez mettre un terme à l'expérience, poussez sur les touches de votre télécommande. » Biba, notre accompagnatrice du jour nous aide à enfilez les lunettes de réalité augmentée ainsi que le sac à dos qui contient câblages et connexions.

Le bouton « start » est à peine enfoncé que la sensation de vertige se fait sentir. Nos propres paroles résonnantes et cavernueuses semblent étrangement venir d'ailleurs. Celles de Biba et des autres intervenants sont quasiment inaudibles, couvertes par d'entêtants murmures. La confusion est totale. La salle où l'on chemine se transforme en long couloir. « Il n'y a pas de couloir », perçoit-on dire dans le brouhaha virtuel. Et visuel. Des flashes lumineux et des pigments colorés viennent sans cesse troubler notre spectre... Le récent souvenir du film d'introduction décrivant le Wearable comme du « LSD numérique », prend tout sens.

Nikola Nikolov, le cofondateur du Wearable, se plante devant

nous et demande : « Vous vous sentez bien ? » Impossible de répondre. La tête de notre interlocuteur vient de se transformer... en prise de courant géante. « Je ne suis pas une prise », certifie-t-il. On éclate de rire. « Il n'y a rien de drôle », dit une voix féminine sur notre droite. Toujours du côté droit, quelque chose vient nous frapper la tempe. Un drap ? Un foulard ? Le mystère ne sera levé qu'une fois la simulation achevée. Il s'agit en fait de Nikola, brassant l'air en agitant un morceau de carton.

Pour le personnel

Si nous gardons à l'esprit que nous sommes sous l'emprise d'un simulateur, l'expérience n'en demeure pas moins dérangeante. Plus par la présence d'autrui que par les effets visuels. Les acteurs extérieurs jouent le jeu et leurs oppressantes sollicitations font tout pour renforcer les sentiments d'isolement et d'incompréhension. Au point qu'au bout des vingt minutes que dure le test, on sent poindre une irrépressible envie de sortir de ses gonds... Mais le

test se termine. On vient d'avoir un aperçu de ce à quoi peut ressembler le quotidien des personnes psychotiques. Mais on n'effleure à peine les souffrances que peut infliger cette réalité tronquée.

Pour le personnel du centre de Saint-Martin, l'intérêt est évident. « L'expérience permet de se rendre compte de ce que vivent les patients, explique Bernard Léonard, chargé de communication de l'institut. Qu'ils soient thérapeutes ou agents d'accueil, tous sont confrontés à des réactions ou à des absences de réactions qui peuvent paraître bizarres. »

Le simulateur n'est pas exclusivement réservé au personnel des centres de soins. Saint-Martin a ainsi ouvert ses portes à d'autres secteurs. Des gens du parquet de Namur figuraient notamment sur la liste des candidats testeurs. Pour Nikola Nikolov, l'invention a toute son utilité dans le milieu judiciaire : « Savoir ce que ressent une personne souffrant de troubles permet d'agir avec plus de justesse et, dans le cas de la police, de réfléchir à deux fois, avant d'employer la force. » ■

Quand l'art sert la science

Le simulateur Wearable est le fruit de neuf années de recherche menées par Jennifer Canary Nikolov et son époux, Nikola Nikolov. Il est né au fil des contacts pris avec des thérapeutes, des soignants et des malades stabilisés. Leurs témoignages ont permis de nourrir l'expérience et de faire en sorte qu'elle se rapproche au mieux du vécu des patients. Rien ne prédestinait pourtant le couple de Hollandais, artistes dans l'âme, à explorer les méandres de l'esprit humain. Sinon un drame. « Ma sœur était schizophrène et elle s'est suicidée, raconte Nikola. On a cherché à comprendre les raisons. »

Leur démarche est avant tout artistique mais quand le Wearable voit le jour il y a cinq ans, il obtient une légitimité scientifique, adoubé par l'université de Plymouth en Angleterre et financé par le géant pharmaceutique Johnson & Johnson.

Aujourd'hui, sous l'étiquette « Room for Thoughts », Nikola et Jennifer proposent des simulations dans le monde entier, dont l'Australie et les émirats arabes. ■ **B.I.**

« Savoir ce que ressent une personne souffrant de troubles permet d'agir avec plus de justesse et, dans le cas de la police, de réfléchir à deux fois, avant d'employer la force. »
Nikola NIKOLOV, un des créateurs du Wearable

Blanche de Namur
BREWED IN BELGIUM
ANNO 1858



LA MEILLEURE BIÈRE BLANCHE DU MONDE

BRASSERIE DU **BOCQ**

www.bocq.be

Une bière brassée avec savoir se déguste avec sagesse.

BEUNGOO