
Projet de recherche

Environnements immersifs mobiles

Ingloo : autour des imaginaires du voyage et des techniques

Angélique Montuwy

*Master 2 Usages Sociaux et Éducatifs des TIC – TEF
Université Rennes 2*

Le projet en bref

Avec le développement des dispositifs immersifs virtuels et de la 3D, possibilité est offerte aujourd'hui d'éprouver un *sentiment d'ailleurs* et *d'altérité*, et ce malgré la distance. Ces usages restent cependant peu connus ou accessibles du grand public, à l'exception de quelques manifestations artistiques, et demeurent fortement contraints par la technique (Jouët), l'espace nécessaire à leur implantation, et le coût associé.

Ma problématique se porte donc sur l'ouverture de l'expérience immersive au grand public d'un point de vue technologique et matériel, tout en posant un regard sur les questions cosmopolitiques et leurs dimensions sensibles. Dans un contexte de mondialisation polarisé en occident entre hyper-mobilité et tendance au repli, il semble en effet que de puissants imaginaires du voyage, de l'autre mais aussi de la technique puissent être interrogés afin de créer une (des) solution(s) visant au développement d'usages de la 3D dans la société, notamment par, pour et en mobilité, enjeu au cœur de nombre de défis environnementaux, économiques ou sociaux contemporains.

Ce projet se porte plus spécifiquement sur un objet, que j'ai baptisé *ingloo* (espace immersif personnel, mobile et DIY) qui, plus qu'une réalisation concrète et matérielle, se propose ici de faire émerger des représentations et potentialités d'usages auprès du public, afin de mener ensuite une réflexion industrielle. Il s'agit davantage d'illustrer ce que pourrait être une de ces solutions immersives du quotidien et de donner un support de questionnement, que de proposer un objet clé en main.

Origines du projet et ancrages théoriques

Ce projet est fruit d'expériences personnelles (voyages/treks en solitaire, expérience associative, prototypages d'objets connectés et bricolage numérique, etc.) et académiques (mémoire de master autour de la construction identitaire cosmopolite et des dispositifs de mobilité virtuelle, double cursus en informatique et SHS). Ce vécu a nourri ma réflexion et mon orientation ces dernières années, en articulant mon intérêt pour les questions de mobilité et de cosmopolitisme avec ma découverte de l'informatique et mon investissement personnel dans les mondes virtuels, numériques ou non.

Mes diverses observations et représentations ont été interrogées par certains apports théoriques, en particulier durant la rédaction de mon mémoire. Nous connaîtrions en effet aujourd'hui un monde peuplé d'hybrides (Bruno Latour) qu'il nous faudrait comprendre, un monde en accélération permanente (Harmut Rosa), un monde globalisé (Marc Abélès), un monde où il nous faudrait composer entre des ancrages territoriaux, des identités, et des altérités de plus en plus prégnantes (Marc Augé), un monde où les avatars et les corps se rencontrent (David Le Breton). Dans ces mutations du monde, les TIC agiraient pour le meilleur comme pour le pire (voir le concept de *Pharmakon* chez Stiegler).

Si nous posons notre regard sur les questions de mobilité et de cosmopolitisme plus spécifiquement, nous pouvons lire à quel point elles sont moteur (causes) et mouvement (conséquences) dans les processus de mutation du monde, et ce sous des

érides techniques et technologiques forts. L'esprit cosmopolite (Vincenzo Cicchelli) et les voyages au long cours semblent aujourd'hui des instruments et/ou des effets de la globalisation, tout comme une certaine tendance au communautarisme ou à l'entrave aux libertés de circulation (Marc Abélès). Là encore, les technologies et les réseaux seraient pourvoyeurs de paix et d'association universelle (Michel Chevalier), ou a contrario les vecteurs d'une déterritorialisation et d'une perte du lien social contre lesquelles il nous faudrait lutter.

Ces éléments théoriques, s'ils éclairent des aspects sociotechniques de la mobilité et du cosmopolitisme aujourd'hui, appellent également une lecture par le prisme des imaginaires. En effet, l'ambivalence liée aux TIC dans les discours (qui est à rapprocher des couples miracles/frayeurs de Victor Scardigli) tout comme l'apparente nouveauté des questions cosmopolitiques (qui sont pourtant marquées du sceau des philosophes grecs ou encore de Kant) nous invitent à chercher ce qui va au delà du *hic et nunc* pour porter un autre regard sur ces questions importantes dans la société contemporaine et y apporter éventuellement des solutions techniques innovantes.

Ingloo, un objet et des imaginaires

Ingloo est une sorte de mise en forme de l'état de mes réflexions et observations à travers un objet, mobilisant différents imaginaires. J'aimerais poursuivre, au moyen de ce projet, mon questionnement sur la mobilité et la rencontre (physiques et virtuelles), et la notion de lieu, de non-lieu et d'espace (physiques ou virtuels), par la création d'un dispositif immersif, mobile et connecté. Il me permettrait d'orienter mes recherches selon trois axes : la faisabilité matérielle et logicielle d'un tel dispositif, l'acceptabilité sociale de la 3D immersive au quotidien, et le développement d'usages liés à la mobilité.

L'idée est de travailler les notions d'habitat (nomade), de voyage, de rencontre et d'inter-culturalité, en créant des sortes "d'igloo" mobiles et à monter soi-même. Ils consisteraient en des espaces immersifs de poche, qui permettrait non seulement d'*habiter* n'importe quel espace 3D, mais aussi de se connecter à un autre ingloo, de communiquer en télé-présence, d'habiter le même *lieu* ... Ces espaces pourraient accueillir une ou plusieurs personnes, favorisant les échanges interpersonnels présents et distants. Par sa forme, ingloo renvoie aux imaginaires du voyage, de la technique et des réseaux. Cocon physique et numérique ouvert sur le monde, il donne corps à la pulsion d'errance et au besoin de lien qui ont pu être identifiés par Stéphane Hugon dans son ouvrage *Circumnavigations*.

Projet plutôt que prototype, Ingloo est pour moi un moyen de représentation nécessaire à la projection vers des usages encore rares de la 3D dans la sphère sociale. Je ne vise pas d'un prime abord sa réalisation concrète, mais davantage une forme de réflexion qui soit intrinsèquement pluridisciplinaire, ainsi qu'un objet de questionnement et un révélateur des représentations et imaginaires de mes interlocuteurs.

Ingloo et la technique

Si je me penche sur ce projet aujourd'hui, c'est d'une part qu'il est dans la continuité de mes réflexions passées et présentes, réactualisées dans le champ des imaginaires, témoignant d'une certaine cohérence avec mon parcours antérieur. C'est, d'autre part, qu'il me semble pertinent dans le cadre des activités d'un certain nombre de groupes industriels rencontrés ces dernières années durant ma formation, et notamment Dassault Systemes.

En parlant de mobilité et de cosmopolitisme, nous disons bien sûr voyage et altérité, mais aussi *retour aux sources* et isolement. Aujourd'hui, si des technologies 3D de pointe sont développées, il s'agit surtout de visées techniques ou de simulations : elles sont destinées pour bonne partie à perfectionner des machines qui offrent à l'Homme de voyager. A s'y pencher de plus près, ces déplacements nous servent à rencontrer l'autre ou à nous retrouver *chez nous*. Je pense que, au delà des visées utilitaires de la 3D et de la simulation technique, l'expertise acquise aujourd'hui peut permettre de réfléchir aux usages. Faudra-t-il toujours prendre l'avion pour voyager, découvrir d'autres cultures, revenir à nos racines ? Depuis quelques années déjà, les œuvres de science-fiction (je pense notamment à Total Recall) nous parlent de voyage immobile, à base d'expériences neuronales ou chimiques. Ce rêve peut peut-être prendre forme autrement, par des techniques probablement plus acceptables et éthiques aux yeux du grand public à court et moyen termes.

Pour Leroi-Gourhan, *l'Homme a commencé par les pieds*. Quid de l'Homo Numericus ? Peut-être est-ce là aussi des questions à poser pour innover techniquement et socialement, et ouvrir pourquoi pas de nouveaux marchés.