

Comment s'orienter dans un élément dans lequel nos sens sont inadaptés pour nous guider ?

L'océan se pose encore comme un lieu de mystère et d'aventure. Quelle serait une odysée contemporaine ? Comment le design peut y participer ?

Jean Griffet note dans L'Aventure Marine : « Les romans de Jules Verne auguraient d'un monde asservie par la science et les techniques. Le récit d'aventures du milieu de siècle révèle le souci de lutter à armes égales avec la nature ».



L'expérience de l'océan recherchée est celle d'un dépassement de soi, à bras le corps. Dans une économie de moyens et le développement d'un savoir pour tenter de maîtriser l'environnement. En échos aux consignes de Platon : l'homme bon doit savoir lire, écrire et nager. Mais un savoir qui va au-delà de la technique du corps de la natation en piscine, pour entrer dans celui de l'époque : mieux comprendre l'environnement, nager dans l'océan, à ses risques et périls.

La nage en eau libre s'inscrit dans le sillage des sports de nature : le trek, le VTT, la randonnée, etc.

Mais avec une particularité : son odysée ne se fait pas sur des chemins balisés. Gaston Bachelard le clame : « L'abîme de l'océan est le plus insondable ». Contrairement aux routes, aux sentiers, aux moindres chemins de sable qui sont répertoriés sur des applications. L'eau n'a pas de cartographie pour une exploration sans navire. Il n'existe pas d'outil de navigation pour explorer l'océan à bras le corps.

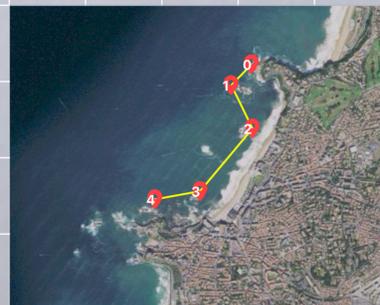


Pourtant, des milliers de sportifs nagent des kilomètres en eau libre. Celui qui souhaite parcourir les lacs, les mers ou les océans, a le regard plongé vers les profondeurs, ne remontant que brièvement un oeil pour apercevoir, au mieux, le rivage. Sa vue, son ouïe, son odorat, son goût, son toucher ne l'aident pas à naviguer. Il compromet sa sécurité et doit faire des pauses qui limitent l'expérience de la nage et la performance.



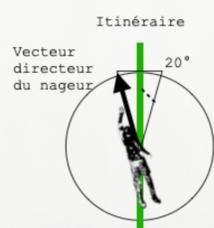
Mobilis in Mobile résout ce problème en résolvant une double problématique : Comment cartographier ? Et comment restituer sans obstruer les sens ? Il combine une application de création d'itinéraire et un bandeau de restitution de celui-ci par conduction osseuse.

L'application réunit les informations permettant une sortie réussie : les courants, les marées, le vent, la température de l'eau, la qualité de l'eau, les précipitations, la foudre, la présence de méduses. Surtout elle permet de créer un itinéraire en plaçant des jalons sur une carte.



L'itinéraire est ensuite envoyé par bluetooth sur un bandeau qui va le restituer par conduction osseuse.

La conduction osseuse est connue depuis au moins Beethoven qui composait en plaçant sa tête contre son piano pour en saisir les vibrations alors qu'il était sourd. Elle cumule l'avantage de ne pas obstruer l'ouïe qui doit rester libre pour assurer sécurité et profiter du milieu naturel, et celui de transmettre des sons qui ne sont pas modifiés par les bruits de l'eau.



Quand l'utilisateur nage dans la bonne direction du jalon GPS, rien ne se passe. Dès qu'il dérive de 10° une pulsation se manifeste du côté de la dérive. C'est le même principe que les bandes rugueuses, mais en plus sensible car plus la dérive est forte, plus la pulsation est intense.

Le bandeau permet aussi de connaître la distance parcourue, la distance à parcourir lorsque le nageur sort la tête de l'eau. Il est alerté des conditions marines et d'un éventuel dysfonctionnement du système par un ensemble de vocabulaire sonore qui prend le parti de l'apaisement et de la sérénité et non pas de l'alarme, pour contribuer à garder une posture sereine dans un environnement où l'on peut se sentir vulnérable.

L'eau offrant toujours un reflet transformé, par son jeu de surface et de profondeur, de ce qu'on lui présente, Mobilis in Mobile trouve des applications dans bien d'autres domaines. Tous ceux où nos sens sont inadaptés à notre orientation. La moto dans le désert, les expéditions dans les glaces, le parapente dans les airs, jusqu'à la progression des pompiers dans des lieux enfumés, sont autant de terrains d'aventure pour Mobilis in Mobile.