

# DENNŌ COIL: L'INVENTION DU MONDE AUGMENTÉ

LE 26 DÉCEMBRE 2010 PHILIPPE GARGOV

Le dessin animé japonais *Dennō coil* explore le thème de l'hybridation entre espaces physiques et virtuels, à travers le concept de réalité augmentée, de façon particulièrement intéressante.

Quelles interfaces imaginer pour retranscrire l'hybridation déjà bien *réelle* des espaces physiques et virtuels ? La question aiguise depuis des décennies l'appétit des auteurs de science-fiction. Parmi les solutions récurrentes, **les lunettes de réalité augmentée occupent le haut du podium**. Dernier exemple en date, le fabuleux dessin animé japonais *Dennō coil* (2007), dont je souhaite vous parler **depuis plus d'un an** (mea culpa pour le retard...).



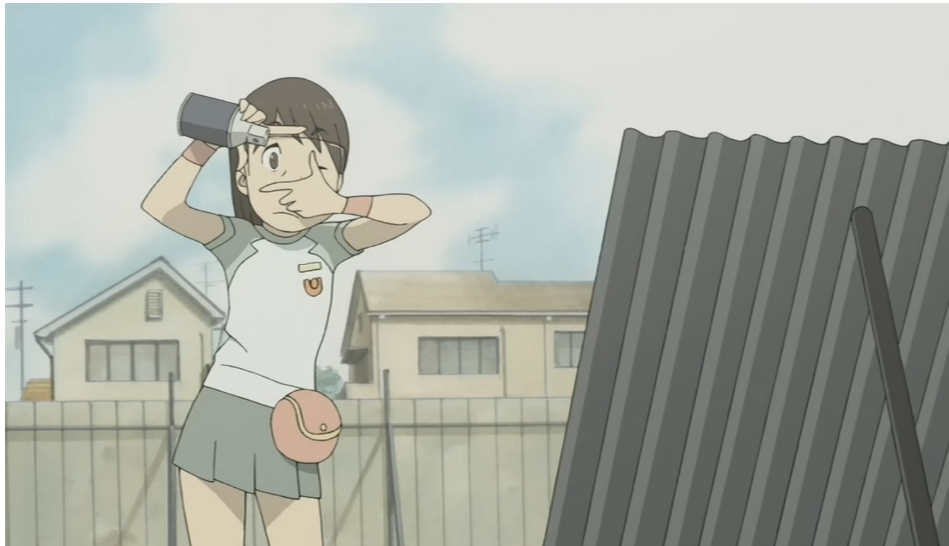
“

*Dans un futur proche [2026, pour être précis], dans la ville japonaise de Daikoku. Le principe de la réalité augmentée fait désormais partie intégrante du quotidien de cette petite ville qui, à part cet ajout de l'informatique directement dans la vie urbaine, ressemble à n'importe quelle ville du Japon contemporain. Sauf pour les enfants, qui n'hésitent pas à utiliser des équipements à la limite de la légalité pour s'amuser avec la couche informatique de leur ville : animaux virtuels, virus, et surtout les « dennou megane », une paire de lunettes leur permettant d'interagir avec cette autre réalité. (via)*

”

Ne vous fiez pas à son caractère volontairement enfantin : bien qu'a priori destinée à un jeune public, la série propose différents niveaux de lecture ainsi qu'une certaine intensité dramatique, notamment dans sa seconde partie (on sent d'ailleurs l'héritage « **ghibli-esque** » de ses créateurs). Vous n'avez donc aucune raison de passer à côté :-)

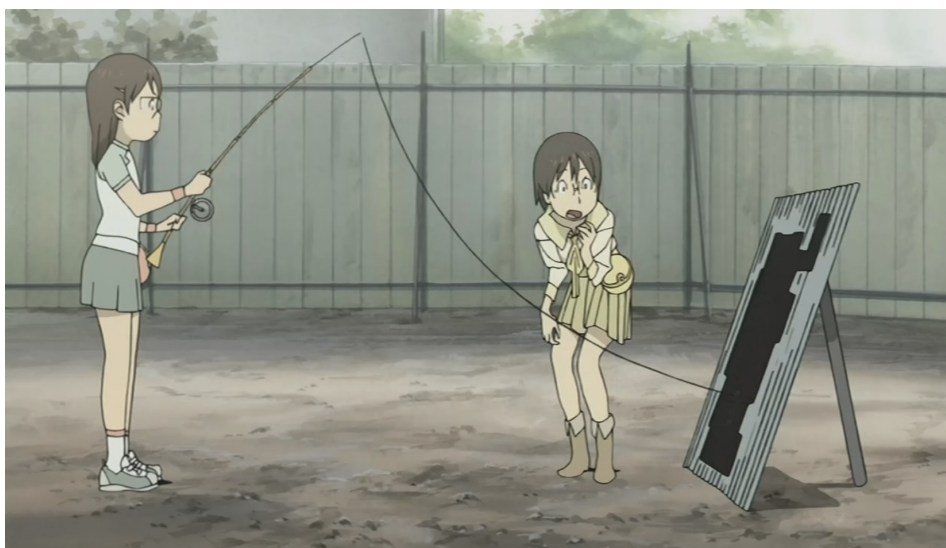
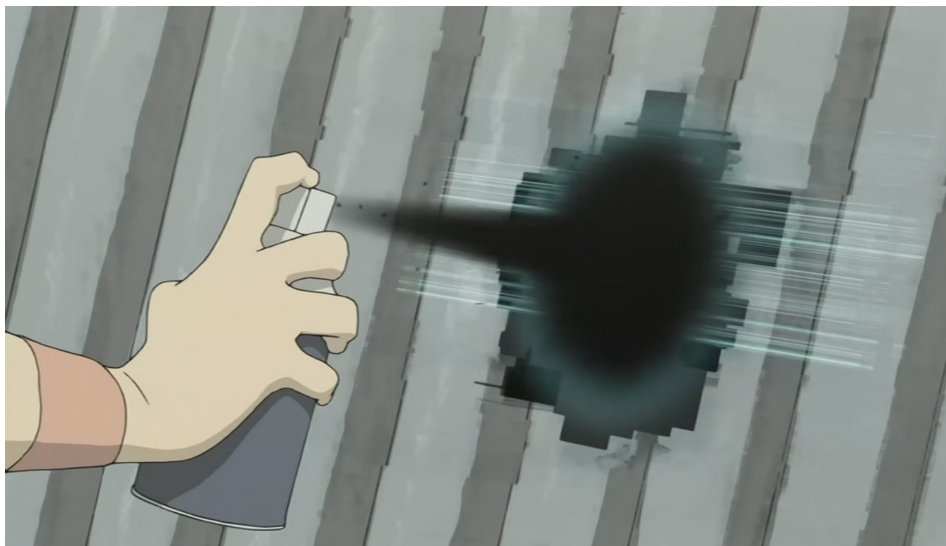
Premier enseignement : à la différence de la science-fiction occidentale – qui considère visiblement que les lunettes de réalité augmentée se doivent d'être **grossièrement ridicules** -, *Dennō coil* mise sur leur discrétion, voire leur classicisme. Une véritable bouffée d'air frais, tant l'**imaginaire des lunettes de RA est saturé de représentations à la limite du pathétique**. C'est d'ailleurs, à mon sens, ce qui contribue à rendre les usages de la série si « naturels » (contrairement aux interfaces gestuelles des deux éternels cités – *Minority Report* ou le projet **Sixth Sense** [en] -, qui ne m'ont jamais vraiment conquis).



Soyons honnête : la principale vertu de *Dennō coil* ne tient pas à sa créativité débordante sur le plan des usages de RA imaginés, puisque l'on retrouve les grands standards du genre : faire un carré avec ses doigts pour prendre une photo/scanner un objet, par exemple. Certes intuitif, mais donc logiquement déjà vu (ça reste quand même du très lourd, hein... N'hésitez pas à vous faire un idée en fin d'article.). **Mais c'est davantage dans sa représentation de l'hybridation physique/virtuel que la série se distingue.** Ainsi, à chaque espace « physique » correspond un espace virtuel accessible via des « brèches » en réalité augmentée.



Cet espace virtuel ne se contente pas d'être un miroir du monde réel. Il s'agit au contraire d'un véritable espace autonome, ayant une géographie interne spécifique bien que « reliée » spatialement au monde physique. La scène du sauvetage de Densuke (le chien virtuel de l'héroïne), dans le premier épisode, est en ce sens **une véritable claque**. Afin de retrouver le chien, les deux héroïnes « peignent » ainsi une de ces fameuses brèches sur un panneau de tôle permettant à une créature en RA de « plonger » dans l'environnement virtuel, à la recherche de son collègue. **Une belle métaphore du « tag urbain », au passage...**



C'est à travers ce type de scènes que *Dennō coil* révèle toute sa créativité : non pas dans les usages de la RA mais plutôt le **background général de l'hybridation réel/virtuel**, aussi riche que novateur, sur lequel s'appuie la série pour développer son scénario. Ce *background* prend ainsi ses distances vis-à-vis des visions traditionnelles de la réalité augmentée... pour mon plus grand plaisir. **L'univers imaginé répond en effet à la « panne d'imaginaire »** que j'évoquais dans le billet « **La réalité augmentée, un fantôme de vieux cons ?** », où j'avais pour la première fois mentionné l'anime. Rebondissant sur les propos de Raimo van der Klein (« *La réalité augmentée exige une autre expérience que le simple copié-collé de contenu d'un médium à l'autre.* ») :

“

***Il me semble justement que les applications de réalité augmentée se contentent – pour l'heure ? – d'agréger du contenu géolocalisé, sans que l'environnement puisse être impacté par l'utilisateur. Où est l'interaction ? Où est la fonction médiatrice ? Les applications de réalité augmentée telles qu'elles sont actuellement conçues semblent paradoxalement déconnectées de leur environnement.***

”

Puis, reprenant Kevin Slavin :

“

***L'espace urbain n'est pas augmenté par l'ajout d'information mais par***



C'est exactement ce que propose *Dennō coil*. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que cette vision enchantée de la réalité augmentée soit ici portée par **un imaginaire enfantin et véritablement ludique** ; on est loin des applications de « chasse au trésor » aussi ennuyeuses que redondantes. **En paraphrasant Thomas Jamet** (dans un article consacré à Foursquare et Facebook Places, **déjà mentionné ici**), on pourrait ainsi écrire que **les usages imaginés dans *Dennō coil* participent à « inventer des lieux »** [ « au sens où l'on « invente » un trésor, où on le découvre, ces explorateurs urbains « dé-couvrent », « dé-mystifient », « dé-masquent » et révèlent des lieux, parfois cachés, aux yeux de tous. », écrit-il. ]

C'est précisément cette ambition qui devrait selon moi guider les développeurs d'applications en réalité augmentée. **En ce sens, *Dennō coil* est un formidable réservoir de créativité.** Pourquoi s'en priver ?

—

Ci-dessous le premier épisode, dans lequel vous pourrez admirer les scènes commentées dans ce billet :

Billet initialement publié sur [\[pop-up\] urbain](#)

**ANOUCHKA**

le 27 décembre 2010 - 13:53 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Merci pour cet article qui met en lumière cet anime ô combien intéressant !*

*Ce que j'adore dans Dennô Coil, c'est toute les légendes qui se développent autour de ce monde augmenté. Les légendes urbaines, les mythes, ça fait rêver.*

*Le jour où la réalité augmentée réussira à produire ses propres légendes, elle aura réussi et deviendra riche. Car pour le moment, les applis géolocalisées et autres, bof, ça ne fait pas rêver, ça ne suffit pas.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

**L'@RTIFICI3R**

le 27 décembre 2010 - 23:55 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Vous m'avez donné envie de découvrir cet animé. Merci !*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE