



デッドデッドデーモンズ
デデデデストラクション①
浅野いにお

BIG COMICS
SPECIAL

1



Le 31 août, un vaisseau extraterrestre apparaît au-dessus de Tokyo. De la taille d'un district de la ville, une collation occidentale permet le stoppe par l'usage de nouveaux missiles. Le vaisseau se voit immobilisé au-dessus de la ville japonaise, son but étant encore inconnu. L'histoire de *Dead Dead Demon DedeDede Destruction*, qui sera énoncé comme **DDDD** pour la suite de la recherche, ne narre pas ce récit militaire.

La narration du récit suit la vie de deux adolescentes, Koyama Kadode et Nakagawa Ouran, évoluant trois années après l'arrivée du vaisseau, baptisé vaisseau mère. Celui-ci plane au-dessus de Tokyo, immobilisé par les forces terrestres, il n'exerce aucune menace sur les habitants de la ville¹.

Il devient une infrastructure urbaine de plus, la météo annonçant son parcours régulier pour permettre d'éviter son ombre. Par le détachement de certaines de ses parties permettant la fuite de ses habitants. Le vaisseau mère est utilisé comme un ennemi commun par le gouvernement japonais et international. L'effort de guerre est employé pour lutter contre cet ennemi inoffensif abritant des extraterrestres dont les motivations ne semblent qu'être dictées par la survie.

Les deux personnages principaux doivent évoluer dans ce contexte, narrant leurs histoires amoureuses, amicales et professionnelles. Dessiné et scénarisé par Inio Asano, le manga est publié dans le magazine *Big Comic Spirits* depuis avril 2014. Celui-ci est décrit par son auteur comme appartenant au style de « tranche de vie », ne décrivant qu'une routine d'un casting

1. « "Holy Shit, the Earth Is Fucked!": On Inio Asano's Manga ». *Los Angeles Review of Books*. 6 février 2021. <https://lareviewofbooks.org/article/holy-shit-the-earth-is-fucked-on-inio-asanos-manga/>.

varié de personnages. Normalement employé pour fuir la réalité dans une fausse routine, le style « tranche de vie » est ici utilisé pour étudier l'évolution des personnages dans un monde quasi similaire au nôtre, malgré la présence du vaisseau dans le ciel tokyoïte.

Le récit du manga peut être utilisé comme de nombreuses métaphores, le vaisseau peut représenter le drame nucléaire de Fukushima de 2011 ou l'approche apocalyptique du réchauffement climatique. Ces deux événements malgré leurs imminences ne nous empêchant en tant que société de mener une existence considérée comme « normale »². Pour cette étude, l'aspect narratif qui nous intéressera est la représentation de la ville de Tokyo, face à cette infrastructure d'échelle inhumaine.

BRUIT BLANC

L'atelier d'architecture Bow Wow, fondé en 1972, par Yoshiharu Tsukamoto et Momoyo Kajima, se fait remarquer dans la discipline en 2001 pour la sortie de son livre *Made in Tokyo*, à la suite nombreuses expositions³. Le livre s'articule comme une suite de diagrammes dépeignant différents événements urbains de la ville. Ces événements prenant la forme de bâtiments hybrides, abritant différentes fonctions, souvent de nature opposée.

Made in Tokyo n'est que le début d'une longue suite d'études réalisées par le bureau portant sur la nature insolite du tissu urbain de la capitale nippone.

Ceux-ci décrivent la ville comme un ensemble ordinaire urbain s'étendant indéfiniment dans toutes les directions. Par ordinaire, le bureau qualifie la familiarité d'archétypes architecturaux employés : bureaux, logements, commerces, sans réelle ambition architecturale ou urbaine, de la part de leurs bâtisseurs⁴.

L'apparence de Tokyo est chaotique si nous la comparons à une ville traditionnelle européenne, identifiée clairement par son centre et sa périphérie.

Si un paysage italien produit une musique exceptionnelle, la ville de Tokyo n'émet qu'un bruit blanc selon Bow Wow⁵. Bruit blanc que l'on retrouve dans *DDDD*, produit constamment par le vaisseau mère.

L'une des caractéristiques principales de ce tissu urbain chaotique est la rencontre des différents flux. Par la construction de ses autoroutes, des tunnels routiers, de ses canaux, la ville est considérée par les architectes comme une vaste jungle⁶. Ce fonctionnement par niveaux entremêlés est loin d'une organisation stricte imaginé par les modernistes.

Déjà évoquée par les travaux métabolistes, la gestion du trafic au sein de la métropole de Tokyo est essentielle. Jugée comme beaucoup trop chaotique par Kenzo Tange, le plan de la ville projetée dans du *Tokyo Bay plan* s'articule autour de l'organisation de ces axes routiers. Dans les années 70, de nombreux travaux de transports auront lieu dans la ville⁷. Mais ceux-ci ne voulant provoquer une destruction totale du tissu existant, sont construits au sein même de la ville, pouvant se superposés aux

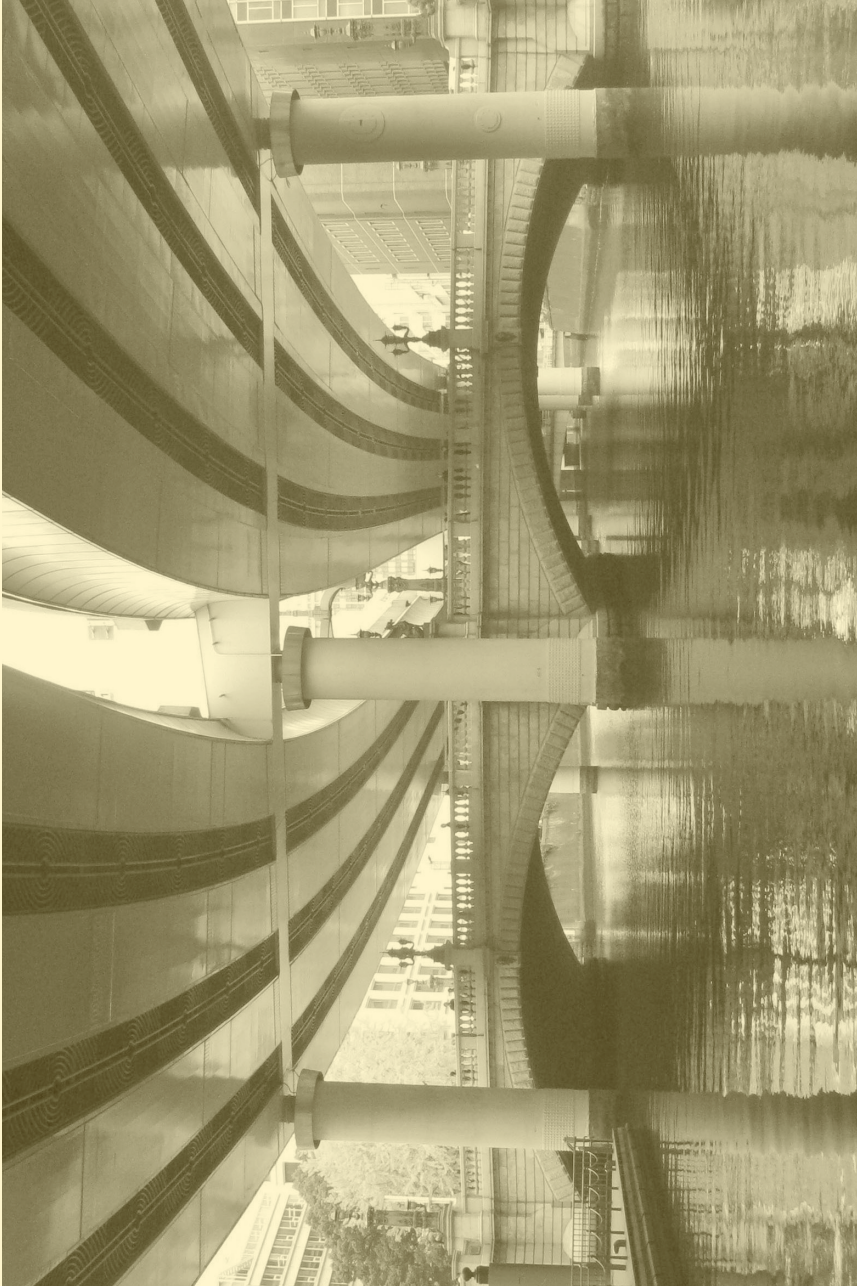


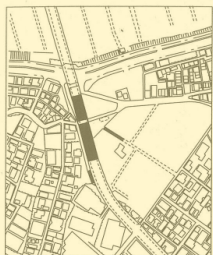
constructions existantes.

L'exemple le plus connu de cette cohabitation forcée entre ville et infrastructure est le pont Nihonbashi, traversant la rivière Kanagawa. Utilisé comme point central de la ville à une certaine époque, le pont est maintenant recouvert d'un viaduc routier, construit dans les années 70. Par sa présence, celui-ci impose l'ombre constante au pont, autrefois élément central de son environnement⁸.

De la même manière que les vaisseaux se détachant du vaisseau mère dans *DDDD*, s'écrasent dans la ville, sans considération pour le tissu existant, les infrastructures projetées par les gouvernements locaux sont imposées aux habitants de Tokyo. Asano représente l'absurdité de cette rencontre par la forme de ces vaisseaux, prenant l'apparence d'objets du quotidien à une échelle démesurée, tels que des toilettes à la taille d'un immeuble. Les habitants n'ont d'autre choix que de subir ces nouvelles formes urbaines et d'essayer de reconstruire un paysage familial autour d'elles.

Ces infrastructures sont étudiées par le studio Bow Wow au cours de plusieurs recherches. Un certain nombre de bâtiments étudiés de *Made in Tokyo* sont issus de cette adaptation aux infrastructures, tel que le *bridge home* décrivant l'implantation de logements sous un pont ferroviaire. Ils réalisent en 2001 le *Metropolitan Expressway guidebook* sur le sujet de l'autoroute projetée pour les Jeux olympiques de 1964. L'étude de cette infrastructure s'intéresse aux nouveaux paysages créés par son implantation. Sur l'autoroute elle-même, mais aussi sur son

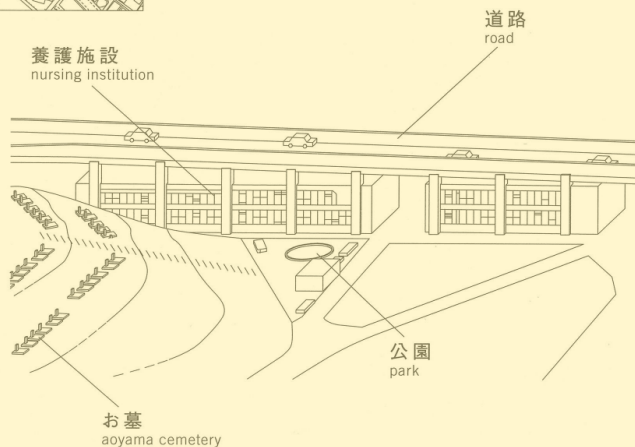




機能＝公園＋高架道路＋養護施設

場所＝港区南青山

青山墓地に挟まれた、麻布の谷と六本木の台地の段差にかかる青山橋の下○コルビュジェ風カラーリングの高架の柱脚を利用したモダニズム風の建物の養護施設○隣接する区立の児童遊園や青山墓地は屋敷森○都心とは思えない静けさと緑豊かな風景を独占



51

ブリッジハウス

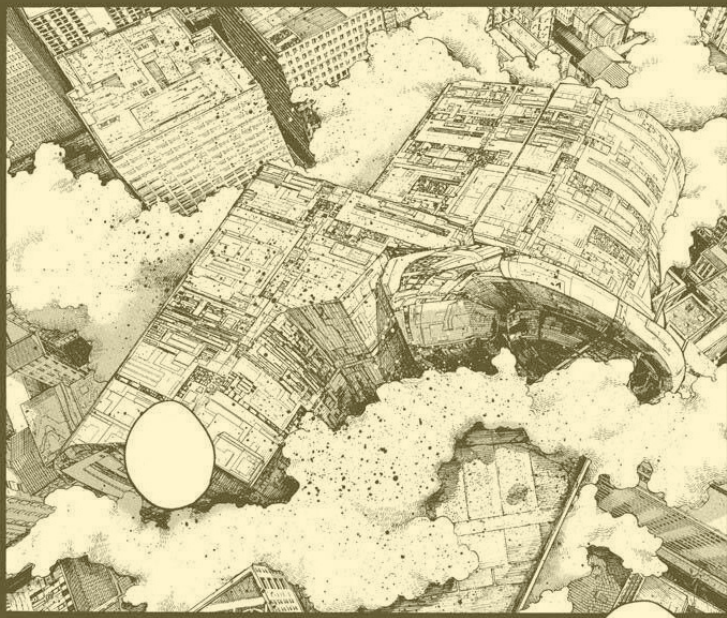
bridge home

function: children's home + park + raised roadway

site: Minami-aoyama, Minato-ku

- under the Aoyama bridge which spans over the valley of Aoyama cemetery
- modern architecture of Corbusian colours makes use of bridge structure as piloti
- Aoyama cemetery and the park neighbouring the home are like grounds to an estate
- the home monopolises this serenity and abundant greenery which seems unthinkable in the middle of the metropolis



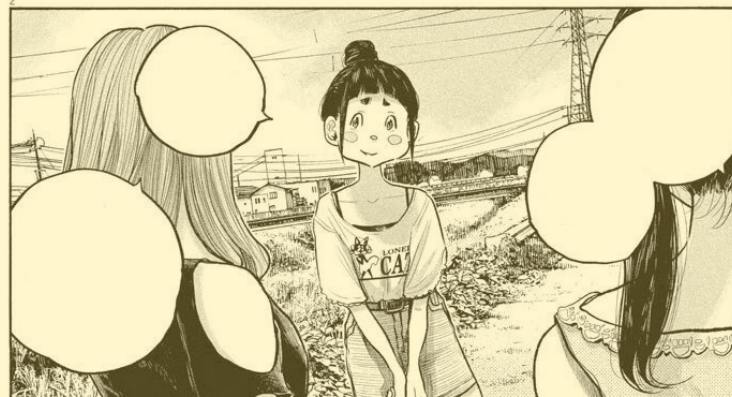
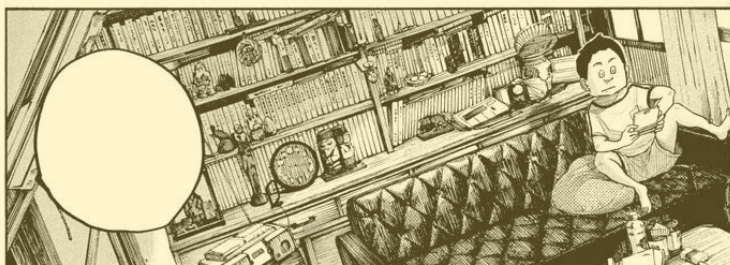
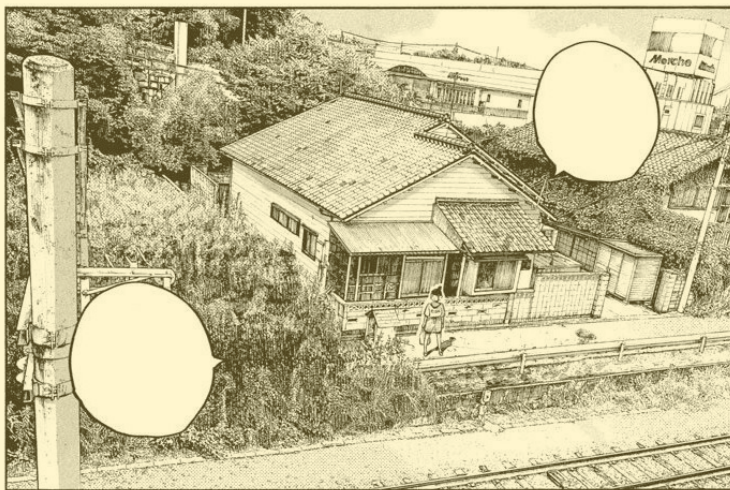
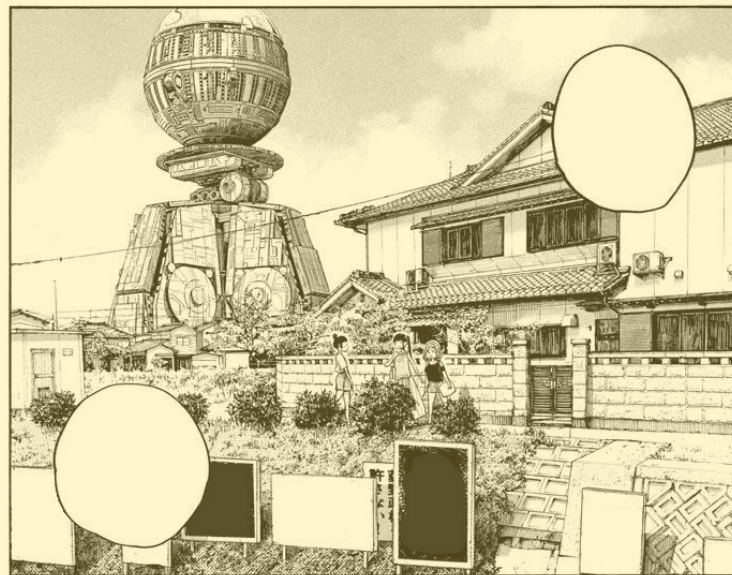
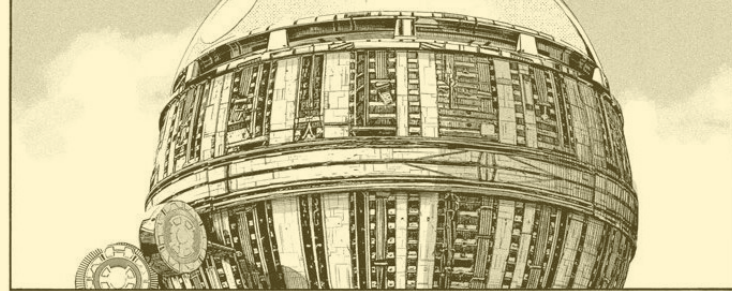
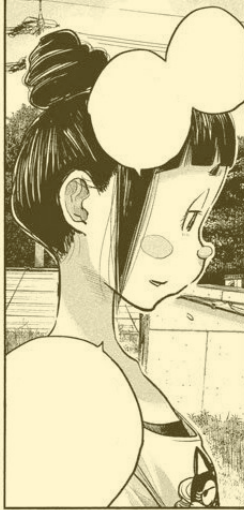
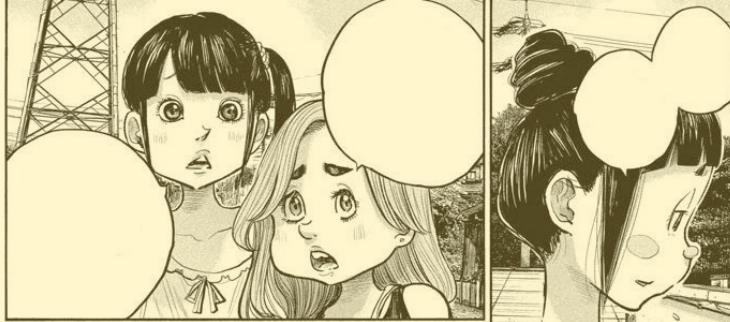


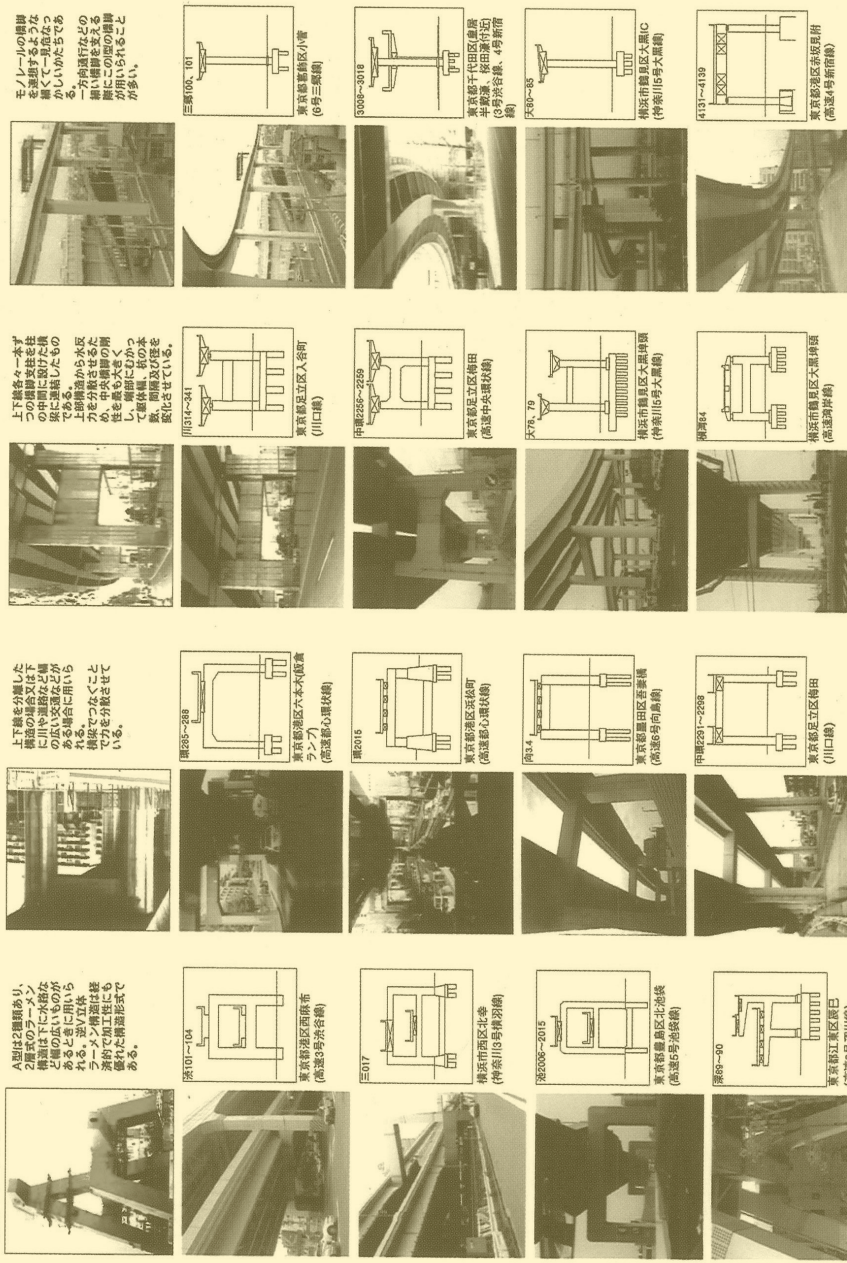
contexte⁹.

Ces rencontres sont des points de recherches importants pour le bureau japonais, car ils permettent d'études de situations non produites par une décision consciente, mais par une chaîne de choix sans concertation préalable. Cette chaîne est considérée comme un ensemble de rythmes¹⁰, qui par leurs rencontres permettent de créer un nouveau rythme : un nouveau type d'architecture métropolitain¹¹.

Les vaisseaux échappés du vaisseau mère créaient une commotion dans le tissu urbain existant, mettant en lumière leurs différences d'échelle. Similaires à ces artefacts extra-terrestriels imposés dans la ville, le gouvernement japonais dans *DDDD*, par l'armement face à cette fausse invasion, projette leurs propres mégastructures urbaines, avec pour seule ambition l'armement. L'auteur n'hésite pas à confronter ces infrastructures avec la vie quotidienne des personnages, n'ayant d'autre choix que de se conformer avec ces artefacts. Ce terme d'artefact est utilisé par Bow Wow pour évoquer les infrastructures de Tokyo. Ceux-ci sont des points d'importance particulière dans le tissu urbain chaotique de la ville¹². En comparaison avec l'Opéra Garnier de Paris, Yoshiharu Tsukamoto compare les infrastructures routières de la capitale nipponne comme des objets permettant à la ville de s'agrandir autour¹³. Ils prennent le rôle de points significatifs pour la ville, au niveau urbain et mentalement¹⁴.

¹¹ Yoshiharu Tsukamoto, Momoyo Kajima, et Aitoro Wan, éd., *Behaviorology* (New York: Rizzoli, 2010), 15. ¹² Jun Tanaka, « Decaying 'Swamp City': The Death of Showa and Tokyo », *Japan Forum* 23, no 2, juin 2011: 273-85. ¹³ Ibid., 13. ¹⁴ Ibid., 324.





VOID

METABOLISM

Si nous avons traité les infrastructures présentées dans DDDD, nous devons parler de la plus importante d'entre elles : le vaisseau mère. Prenant l'apparence d'un vaste dôme, ponctué d'extrusions sur sa surface intérieure, il est régulièrement mis en confrontation avec le paysage suburbain de Tokyo sous sa présence. Ce tissu est identifié comme organique par Bow Wow¹⁵.

Résultat de politiques économiques d'après-guerre, la reconstruction de la ville de Tokyo fut projetée à l'échelle individuelle, par le biais de prêts personnels pour la reconstruction de foyers. Cela créa un tissu de maison individuelle, relié par de vastes réseaux de transports. Bow Wow identifie le phénomène de la *ceinture de maisons de bois*¹⁶, une étendue de maisons individuelles construites suite à la destruction de Tokyo par le tremblement de terre de 1923, et les bombardements américains de la Seconde Guerre mondiale. Avec une espérance de vie très limitée pour ces constructions, la ceinture fut démantelée puis redensifiée, par une subdivision des parcelles existantes en réponse au marché immobilier en expansion dans les années 80¹⁷. Par cette densification, de nombreux bâtiments utilisent leurs parcelles au maximum, s'inscrivant le plus haut possible dans les airs. Ce phénomène est surtout identifié autour de nœuds de transports, tel que des gares, et abrite habituellement des bureaux¹⁸.

Ce nouveau tissu urbain est identifié par l'atelier Bow Wow comme la théorie du *Void metabolism*, le métabolisme du vide. Si le métabolisme

15 Atorie Wan, Kumiko Yamamoto, et Kaz Yoneda, Atelier Bow-Wow, *kukan no hibiki*, 2016, 110. 16 Yoshiharu Tsukamoto, « Void Metabolism », *Architectural Design*, 2016, 118. 17 ibid., 120. 18 ibid., 120.

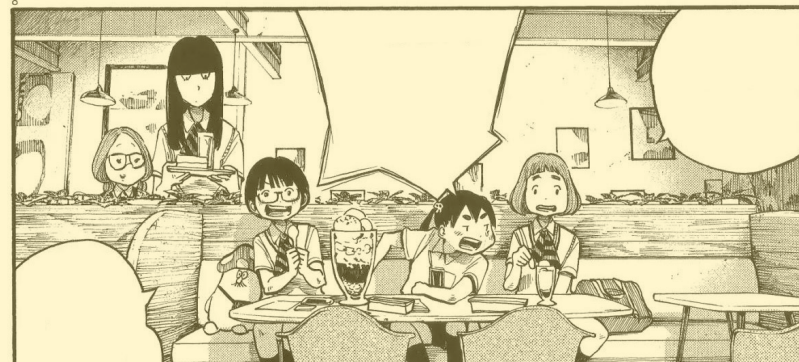
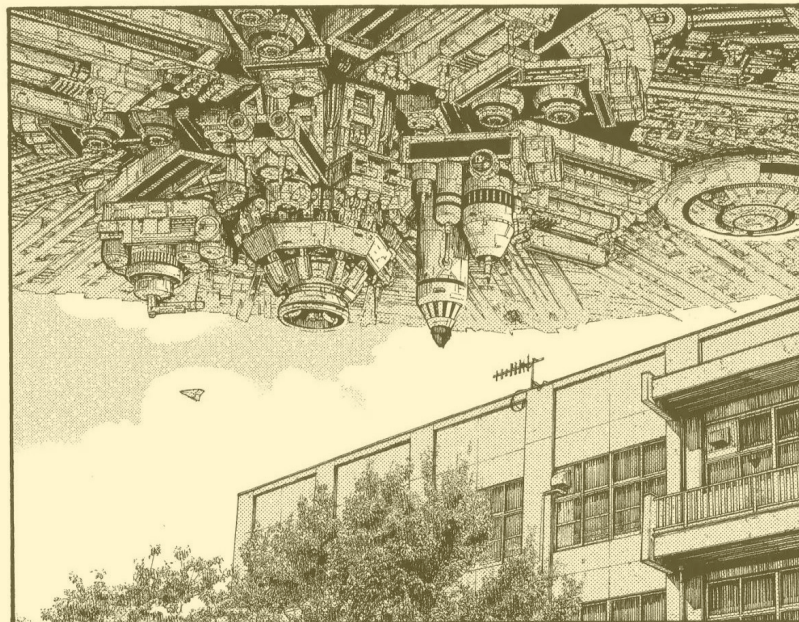
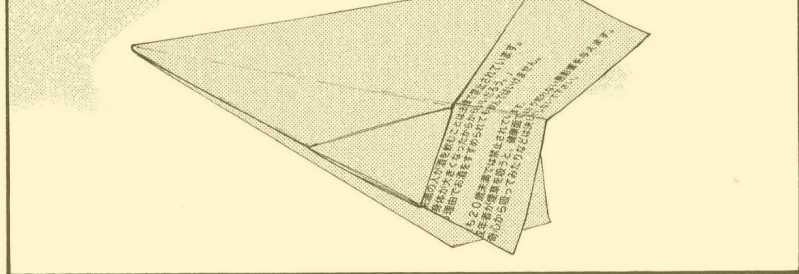


des années 60 était caractérisé par une concentration d'intensité dans des points précis, qualifiés comme noyaux, le *void metabolism* s'établit autour du vide¹⁹. Par le remplacement du bâti, chaque parcelle peut être identifiée comme cellules, pouvant être changeante selon les besoins de son occupant. La Mégastructure du *void metabolism* n'est ici ni verticale, ni construite. Elle est un ensemble invisible de normes sociales ou politiques, permettant une expansion horizontale du tissu urbain.

Le manga *DDDD* permet de confronter cette nouvelle mégastructure invisible avec une mégastructure bien visible : celle du vaisseau mère. Celui-ci est une échappatoire pour ses habitants contenue dans un volume précis, l'espoir d'une nouvelle destination. Elle est mise en confrontation avec la banlieue tokyoïte, s'agrandissant sans but précis, théâtre d'événements insignifiants à une telle échelle.

Au cours du récit, les différentes personnalités au pouvoir du Japon fictif reconstruisent elles-mêmes leur propre vaisseau mère. Celui-ci flottant au-dessus de la ville, devient l'objet de convoitises internationales. Ce nouveau vaisseau représente l'espoir des habitants pour échapper au chaos de la ville. Mais cet espoir n'est pas disponible à tous, seulement à une élite sociale, regardant littéralement de haut le reste de la ville.

Du *void metabolism*, qui permet d'identifier les différentes générations d'habitations japonaises, Bow Wow crée son concept de *Pet Architecture*, l'architecture d'animaux de compagnies. Elle est caractérisée par son échelle très réduite,





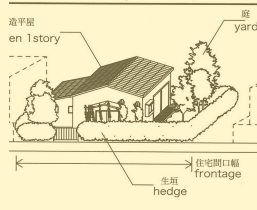
ainsi que de sa localisation souvent insolite. La *Pet Architecture* utilise le chaos ambiant de la ville, la répétition de celle-ci, pour créer de nouvelles expériences architecturales²⁰. De la même manière que Bow Wow n'est pas intéressé par le grand dessein de la métropole Nippone, se concentrant sur la vie et les conséquences sur ses habitants ; Asano décrit la vie simple des habitants de sa ville fictive, sans porter d'attention particulière aux grandes actions abstraites autour du conflit extraterrestriel.

L'approche est donc la même pour le bureau d'architecture et l'auteur. Bow Wow se décrivent comme des architectes fantômes, en référence au terme anglais de *ghost writer* dans la littérature. Ceux si sont caractérisés par Bow Wow sur leurs observations, dans une recherche de description et non de mise en avant de principes²¹. Il en est de même pour le récit d'Asano. Par son approche réaliste du sujet à une échelle personnelle, il permet à son lecteur de s'imprégner de la vie de ses habitants dans ces conditions si particulières.

Au moment de l'écriture de ces lignes, le manga *DDDD* est conclu, mais la traduction de ses derniers chapitres n'est pas encore disponible pour l'occident. La dernière partie de l'histoire nous narre la destruction du vaisseau mère et les conséquences que cela entraine sur son monde. Cette destruction n'est pas tant une vision apocalyptique que les conflits qui émergent de la destruction de ce symbole Mégastructural. L'équilibre entre les deux partis, la mégastructure alien et la mégastructure

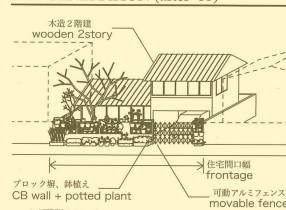


第1世代 (おもに50年代まで)
1ST GENERATION (before '50)



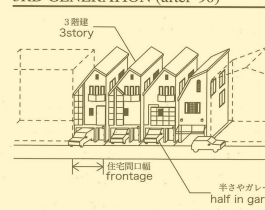
1'囲まれた広い敷地に、平屋の住宅が庭木に隠れて建てられている。駐車場はみられず宅地開発当時の面影を残している。

第2世代 (おもに60年代以降)
2ND GENERATION (after '60)

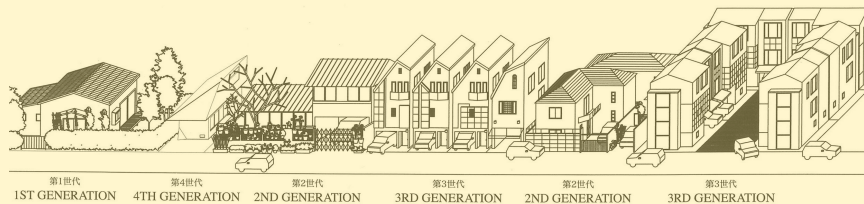


庭を残した2階建の住宅。鉢植えで覆われた一部の庭に駐車場が埋り込んでいる。

第3世代 (90年代以降)
3RD GENERATION (after '90)



ミニ開発による開口が狭く縦に伸びた住宅。庭はなく開口ほとんどは駐車場で占められ、残りが玄関にあてられている。





お好み焼

相田屋

鳥富豪

3F

BEPPIN HOUSE

DHO

HMA

すけ家

SUJIYA

国際歯科

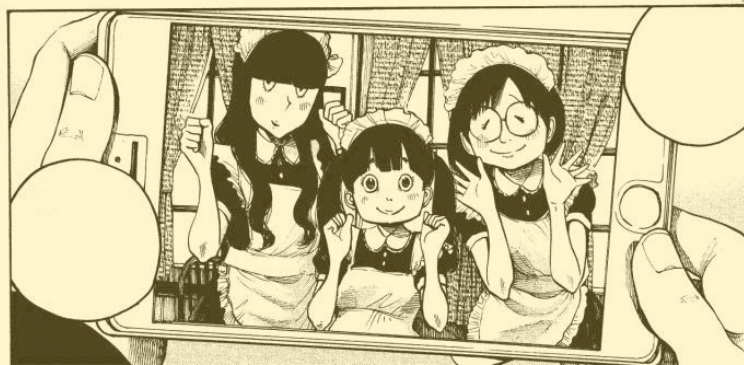
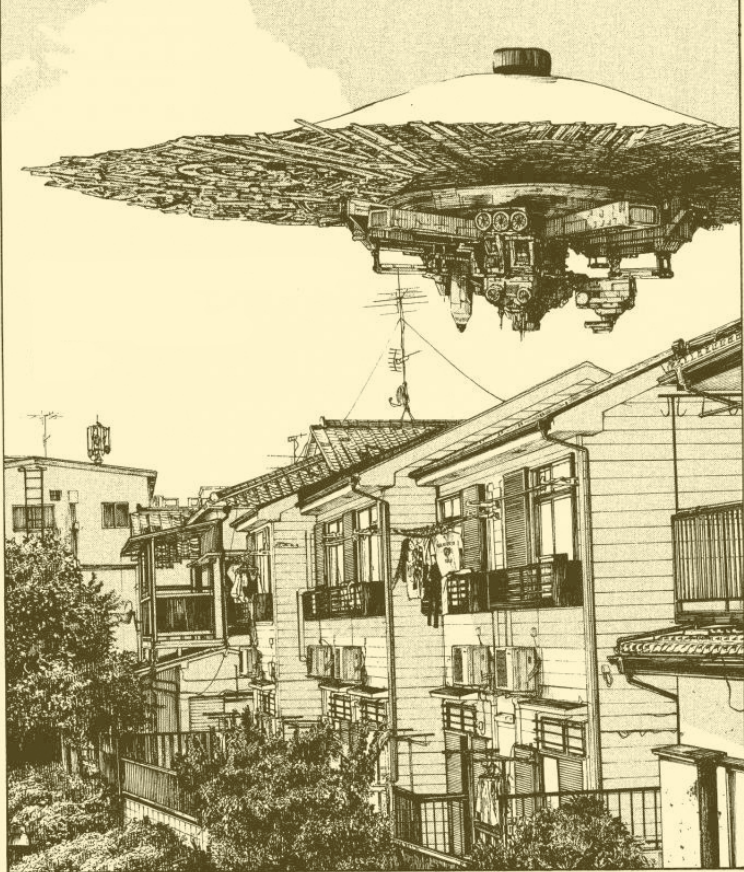
MONKEY COFFEE



invisible terrestre, se voit rompus, laissant le sort de ses deux protagonistes encore flous pour le lecteur occidental.

DDDD nous permet de comprendre l'étude, à la fois du tissu urbain de la ville de Tokyo dans une comparaison constante avec les projets métabolistes des années 60. Mais aussi de la présence de ce type de construction, avec le vaisseau mère. Celui-ci est représenté comme une force naturelle, sans position éthique. Il revient à la société de transposer le message que cette Mégastucture contient. Destructrice ou salvatrice, ce n'est pas par une vision unique qu'elle se caractérise, mais bien par un ensemble d'activités d'un groupe, chacun à l'échelle individuelle.





April 17, Joe McCulloch |, et 2018 | 6 Comments.
 « Dead Dead Demon's Dededede Destruction Vol. 1 ». The Comics Journal. Consulté le 17 janvier 2022. <https://www.tcj.com/reviews/dead-dead-demons-dededede-destruction-vol-1/> /// Atorie Wan, Kumiko Yamamoto, et Kaz Yoneda. Atelier Bow-Wow, kukan no hibiki, 2016. /// « Critical Metabolism. Interview with Yoshiharu Tsukamoto – Atelier Bow-Wow | Quaderns 2011 – 2016 ». Consulté le 16 janvier 2022. <http://quaderns.coac.net/en/2014/04/atelier-bow-wow/>. /// Elkin, Daniel. « Review: Dead Dead Demon's Dededede Destruction Vol. 1 ». SOLRAD (blog), 21 avril 2020. <https://solrad.co/review-dead-dead-demons-dededede-destruction-elki>. Los Angeles Review of Books. « “Holy Shit, the Earth Is Fucked!”: On Inio Asano's Manga », 6 février 2021. <https://lareviewofbooks.org/article/holy-shit-the-earth-is-fucked-on-inio-asanos-manga/> /// Kaijima, Momoyo, Junzo Kuroda, et Yoshiharu Tsukamoto, éd. Made in Tokyo. 1. publ. Tokyo: Kajima Publ, 2001. Tanaka, Jun. « Decaying ‘Swamp City’: The Death of Shōwa and Tokyo ». Japan Forum 23, n°2 (juin 2011): 273-85. /// Tsukamoto, Yoshiharu. « Void Metabolism ». Architectural Design 82, n°5 (2012): 88-93. /// Tsukamoto, Yoshiharu, Momoyo Kaijima, et Atorie Wan, éd. Behaviorology. New York: Rizzoli, 2010.

