

Tokyo: Reconsiderations on Fear and Urban Monstrosity

Tokio: Reconsideraciones sobre el miedo y la monstruosidad urbana

investigación
pp. 072-081

Rafael A. Balboa

Resumen

La figura del monstruo puede servir para formar una metáfora sobre la configuración de algunas ciudades contemporáneas y de cómo nos van construyendo. El texto propone reconsiderar la ciudad de Tokio como un paradigma de diversos miedos y monstruosidades urbanas en diferentes momentos de su historia. Primero se reconoce una monstruosidad cosmogónica y mitológica, la cual fue, posteriormente, corporeizada en diversos desastres que cambiarían radicalmente la morfología de la urbe. Con una ciudad casi devastada en su totalidad durante la segunda Guerra Mundial, una nueva monstruosidad simulada aparecería, más como ficción, de la mano de los avances tecnológicos y mediáticos, donde el monstruo pasa de ser una figura consumidora a una consumible. Una última monstruosidad urbana se reconoce en la arquitectura más contemporánea, con bases en la arquitectura del grupo de los metabolistas en los años sesenta, la cual durante la postmodernidad devendría en la colección disímbola y mutante de sus partes. El texto busca explicar esta monstruosidad más reciente mediante una analogía con el cuerpo extendido a través de la prótesis y de la posibilidad de mutación continua que le confiere. Al final, se encuentra en la metáfora del monstruo una figura dinámica, capaz de regenerar las diferentes fuerzas que van formando y deformando nuestras ciudades.

Palabras clave: monstruo, monstruosidad, miedo, mito, desastre, distopía, prótesis, híbrido, mutación

Abstract:

The monster figure can work to construct a metaphor of the configuration of some contemporary cities and how they are being constructed to us. This paper proposes to reconsider Tokyo as a paradigm of diverse urban fears and monstrosities in different times of history. First, this text recognizes a cosmogonical and mythological monstrosity, which was, subsequently, embodied in different disasters that would utterly change the morphology of the city. With a city devastated almost in its entirety during World War II, a new simulated monstrosity would appear, more like fiction, hand by hand with the technological and media advances where the monster would go from a consumer figure to one consumable. One last urban monstrosity is recognized in the more contemporaneous architecture, based on the Metabolism movement in the sixties, and that during postmodernity would become the discordant and mutant collection of its parts. This text seeks to explain this recent monstrosity, creating an analogy of the extended body through the prosthesis and the possibility of continuous mutation that it offers. Finally, we find a dynamic figure in the monster metaphor, one capable of regenerating the different forces that form and deform our cities.

Keywords: monster, monstrosity, fear, myth, disaster, dystopia, prosthesis, hybrid, mutation



Tríptico representando un pasaje del *Kojiki* donde Susano-o (Dios Sintoísta del Mar) subyuga al monstruo Yamata-no-Orochi. Autor: Toyohara Chikanobu

La figura del monstruo tiene una relación paradójica en el imaginario emocional del hombre. Por un lado se ha construido como una entidad que encierra nuestros mayores miedos, y por otro es objeto de algunas de nuestras mayores fascinaciones; le tememos pero deseamos saber más de él y de las causas de su excentricidad, referida siempre desde nuestra propia humanidad. Aristóteles, en su *Poética*, escribía ya sobre este gusto por lo desconocido y lo oscuro, y más adelante otros filósofos lo reforzarían, como Kant con su elogio a lo sublime, al que reconoce como una emoción compartida entre el miedo y el placer. El monstruo es en esencia alteridad, y bien sirve para construir una metáfora sobre la configuración de las ciudades que hoy habitamos y la relación que tenemos con ellas, con lo que nos ayuda a dar cuenta de los mitos y los ciclos en los que hemos sido consumidos y reconstruidos junto con ellas.

Dentro del imaginario colectivo, el miedo funciona de forma similar a una ideología donde siempre hay una parte que la produce y otra que la consume. Si consideramos al monstruo bajo el primer supuesto, ¿cuál sería la forma del monstruo que ha acechado en diversos momentos dicho imaginario? Empecemos por una inquietante leyenda que aparece en la esquina inferior izquierda del grabado número 43 de la serie *Los Caprichos* (1799) del pintor español Francisco de Goya: “El sueño de la razón produce monstruos”. Muchas han sido las interpretaciones que se han dado al texto que acompaña el dibujo; una más podría ser aquella que correspondiera con la idea de Patrick McGrath en su novela *Lo grotesco*, donde sugiere que la imaginación siempre tiende precisamente a eso: lo grotesco. El poeta francés Víctor Hugo escribía en su obra teatral *Cromwell* (1827) que la estética de lo grotesco es en cierto modo la estética de lo monstruoso, pues convergen hasta un punto en donde los términos podrían llegar a ser interpretados casi como uno mismo. Aunque no dejan de ser temas centrales en cómo nos relacionamos con nuestro entorno, monstruosidad y grotesco aluden particular e inevitablemente al miedo como una emoción capaz de transformar nuestro entorno.

En el mundo occidental la palabra monstruo deriva del latín *monstrum*, que corresponde al verbo “mostrar” o “advertir”. *Kaibutsu* (怪物), su equivalente en el idioma japonés, es un ideograma (*kanji*) compuesto que va más allá del verbo, pues también refiere cómo se nos muestra. El primer ideograma, *ayashii* (怪), tiene connotaciones con ideas sobre “algo” sospechoso, misterioso o simplemente algo que aparece súbitamente —ya el segundo



Grabado 43 de la serie *Los Caprichos*. Francisco de Goya, 1799



Escultura de un guardián Nio a la entrada de un templo Budista. Fotografía: Rafael A. Balboa

ideograma denota “cosidad”, “objeto”. Al igual que en otras culturas antiguas, el monstruo en la cultura japonesa es una figura enigmática y entrecruzada con la de los dioses. El primer recuento de ello se observa en un mito cosmogónico dentro del *Kojiki* (lit., “registro de cosas antiguas”), donde se representa a un monstruo acuático similar a una serpiente con ocho cabezas y ocho colas, de nombre Yamata-no Orochi (八岐の大蛇), subyugado por el dios Susanoo, que después es expulsado del paraíso por engañar a su hermana Amaterasu, diosa del Sol.

Una vez que el mito desciende al plano terrenal, su representación adquiere formas que innegablemente remiten a valores culturales específicos. Si bien advertimos en él las fuerzas sobrenaturales que amedrentan la existencia humana, para nuestro argumento la relevancia reside en la condición híbrida del monstruo, en sus multiplicidades y en la inventiva para recombinar elementos disímbolos que le confieren un carácter ambiguo e indefinido. Esta hibridación en la cultura japonesa sucede tanto en un nivel cultural, con conceptos heredados de otras civilizaciones –como la hindú y la china–, como en la yuxtaposición de elementos simbólicos con otros que existían en la vida diaria. En la arquitectura religiosa, por ejemplo, se observan varias de estas características en criaturas que resguardan la entrada de los templos, a veces en forma de animales híbridos entre león y perro (*komainu*), o incluso entre demonios y humanos (*nio*). Una cualidad fundamental comprendida dentro de la representación del monstruo, y que parece tener un fin común en casi todas las culturas antiguas, es la producción espacial a partir de la manipulación de emociones ligadas a su imagen, donde el miedo y lo grotesco son corporeizados.

En la cultura japonesa poco se habla del campo emocional, que socialmente se evita expresar directamente y que se entiende más desde una



perspectiva colectiva. Quizás algo que nos ayude a comprender este hermetismo es lo que el folklorista Kunio Yanagita refiere como “la postura de la persiana de bambú (*sudare*)”, es decir, el gusto de poder mirar pero sin ser visto o escrutado. Aquí sería importante distinguir el campo de las emociones de aquél de los sentimientos, pues si bien están concatenados, son diferentes. Carl Jung y Abner Cohen señalan que lo emocional está ligado a objetos o eventos puntuales, y hacen hincapié en su temporalidad y significado; mientras que los sentimientos suelen ser de carácter cultural, más estables en el tiempo. Mita Munetsuke menciona, por ejemplo, en su libro *Psicología social del Japón moderno*,¹ algunos de los sentimientos que se expresaban en la música durante el periodo de posguerra, tales como odio (*ikari*), resentimiento (*urami*), desesperación (*yake*), alegría (*yorokobi*), esperanza (*kibou*) y ambición (*haki*), por mencionar algunos. A continuación intentaremos hacer una objetivación del miedo a través de la figura del monstruo como detonador de algunos de esos sentimientos en los eventos que lograron transformar la ciudad en diversos momentos de su historia.

Mitología de la monstruosidad urbana

Algunos autores, como Mike Davis en su libro *La ecología del miedo*,² han intentado poner en el apocalíptico mapa emocional ciudades como Los Ángeles que, junto a otras como Nueva York, se suma a aquéllas que han seducido el imaginario colectivo a través de su ficticia destrucción. Por encima de la imaginación humana, quizás no exista otra ciudad en el mundo que haya sido objeto de destrucción natural o inducida por el hombre como Tokio, cuya historia urbana también se puede interpretar como una que ha girado de una u otra forma alrededor del miedo.



Rollo horizontal representando el Gran Incendio de Meireki. Propiedad del Museo Edo-Tokyo, 1814

Consideremos la historia del miedo en esta ciudad primero como un mito, casi como un fantasma que hasta hoy sigue presente en algunas prácticas cotidianas. A menudo, durante los primeros meses de invierno, cuando el aire de la ciudad es más seco, es común escuchar, en algunas áreas de la ciudad donde aún se conservan construcciones y casas viejas, a un grupo de vecinos que se han organizado para advertir a otros con una frase que repiten sin cesar, "*hi no youjin!*" (火の用心), "¡cuidado con el fuego!", casi a modo de peregrinación, al mismo tiempo que van golpeando rítmicamente un par de piezas de madera colgadas al cuello.

En busca del origen del mito, volvamos al año 1700, cuando la ciudad se llamaba Edo y aún no cambiaba su nombre al de Tokio, lo cual no haría sino hasta un poco más de siglo y medio después. La ciudad ya era para entonces el asentamiento humano más poblado en el mundo, con cerca de un millón de habitantes, pero ya no era aquella ciudad histórica que había nacido bajo el régimen de los Tokugawa en 1603. Habían pasado un poco más de cuarenta años desde el Gran Incendio de Meireki, en 1657, que había destruido más de la mitad de la ciudad, y donde se estima murieron cerca de 100 mil personas. El evento,

según algunos, había iniciado en un templo de la zona de Hongo (al norte del palacio imperial, cerca de lo que hoy es la Universidad de Tokio) originado por el incendio de las mangas largas o *furisode* (振袖) del kimono de una joven, de ahí que también se le conociera como Incendio Furi-sode. La ciudad parecía reducirse a una expresión popular del periodo: "Las peleas y el fuego son las flores de Edo", la cual hablaba de algunos miedos que se fueron incorporando en la cultura popular a través de su representación en el arte, como en el caso de algunas obras en el teatro Kabuki.

Roman A. Cybriwsky apunta que a partir de este evento la morfología de la ciudad sufrió transformaciones importantes como medidas de prevención contra incendios, tales como el ensanchamiento de calles, el uso de materiales ignífugos para la construcción de viviendas y la regulación de sus alturas con un límite de dos pisos.³ Otras medidas que también observa son la construcción de nuevos puentes para facilitar la evacuación de lugares con mayor densidad de vivienda y la reubicación de templos y zonas, como la de Yoshiwara, el único distrito en Edo destinado a la prostitución; éste originalmente se encontraba en la zona de Nihonbashi, que se movió hacia el norte de Asakusa en una zona que actualmente se

conoce como Senzoku 4-chome, y que se rodeó con un foso de agua como medida de protección, así como para controlar y aislar la zona de los distritos vecinos.

Aunque hubo otros desastres sucesivos al Gran Incendio de Meireki, como el terremoto de Genroku en 1703 o el de Ansei Edo en 1855, pasarían casi dos siglos y medio más para que la ciudad volviera a ser visitada por el miedo, corporeizado en otro desastre de gran magnitud: el Gran Terremoto de Kanto. Era casi el mediodía del primero de septiembre de 1923, justamente el mismo día en que se iba a inaugurar el célebre hotel Imperial, diseñado por Frank Lloyd Wright en un terreno muy cercano al palacio imperial, frente al que hoy se conoce como Parque de Hibiya. La gente se preparaba para el almuerzo cuando un sismo con magnitud de 7.9 grados en la escala japonesa destruyó más de 60% de las viviendas en Tokio y más de 70% en la zona de Yokohama, más cercana al epicentro, en la Bahía de Sagami. El terremoto vino acompañado de fuertes vientos que multiplicaron incendios de pequeña escala dispersos por toda la parte este de la ciudad, y que, sumados a tsunamis, tifones y un ciclón, lograron borrar más de 40% del área urbana en uno de los mayores desastres registrados en su memoria. Lugares como el parque



Área de Ginza después del Gran Terremoto de Kanto, 1923. Publicada por: Yoshikawa Koubukan



Área de Nihonbashi, cerca del puente de Shin-Ohashi después de los bombardeos en 1945. Propiedad de las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos

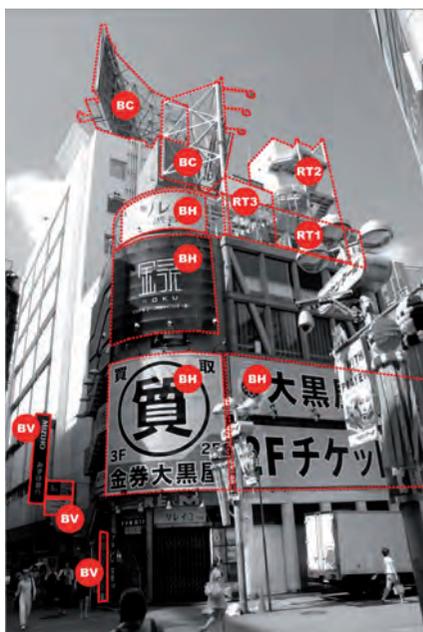
de Ueno se convirtieron en refugio para muchos damnificados. Allí, la estatua de Saigo Takamori, a quien se le considera el último samurái de Japón, se convirtió en un punto de encuentro donde la gente dejaba mensajes con la esperanza de encontrar a su gente. También hubo odio en la ciudad, especialmente el que se desencadenó durante los días siguientes al evento en contra de la comunidad coreana, inculpada por algunos como supuestos responsables de saqueos y envenenamiento del agua de los ríos, todo lo cual terminó en una masacre que nos recuerda cómo el miedo también puede ser una emoción contagiosa.

De aquel evento, actores políticos como Goto Shinpei, anterior alcalde de la ciudad y nombrado ministro interior después del desastre, vieron una oportunidad única para reconstruir Tokio bajo el modelo de una ciudad moderna. Autores como Seidensticker indican que después del Gran Terremoto de Kanto empezaría el declive de lo que se conocía como "Shitamachi" (lit., "ciudad baja", por estar topográficamente al nivel del mar), para dar lugar al surgimiento de la "ciudad alta", con el desarrollo de nuevas áreas dentro de la línea de tren periférica (Yamanote) como Shibuya, Shinjuku e Ikebukuro.⁴ Ciertamente, a partir de éste evento se puede hablar del primer sistema de planeamiento urbano de Tokio, con políticas de reestructuración de la tierra y expansión del sistema de trenes en la ciudad, así como del surgimiento de nuevas tipologías de vivienda con apartamentos de concreto armado tipo *Dojunkai* y las primeras ciudades jardín (*den-en*).

El siguiente periodo oscuro para la ciudad vendría sólo 16 años después, con la segunda Guerra Mundial. Los bombardeos en las ciudades

japonesas de Hiroshima y Nagasaki son pasajes históricos frecuentemente recordados dentro de los grandes desastres, pero también otras, como Tokio, quedaron devastadas casi en su totalidad. El periodo de posguerra en Japón también es conocido como la era del crecimiento acelerado; entonces, durante los siguientes veinte años, prevaleció una obsesión por el desarrollo económico mediado por el avance tecnológico. Mientras Japón se reconstruía nacería un nuevo tipo de monstruosidad ficticia, producto de la hibridación de la cultura americana con la japonesa.

Era 1954 y, de la mano de los avances tecnológicos, aparecía en los primeros televisores en blanco y negro un monstruo colosal con el nombre de "Godzilla". Al mismo modo de King Kong en Nueva York sobre el Empire State, el monstruo llegaba para destruir Tokio. Su creador, Tomoyuki Tanaka, trabajaría con el cineasta Eiji Tsuburaya, quien había participado anteriormente en películas de propaganda de guerra y efectos especiales en algunos programas educativos. Tsuburaya se convertiría más adelante en una figura central para alimentar la cultura mediática con todo un catálogo de monstruos, y dedicaría su carrera a construir monstruos y destruir ciudades. Al igual que los monstruos de la mitología antigua, o aquéllos de Borges en su *Libro de los seres imaginarios*,⁵ Tsuburaya, ayudado por el artista Tohl Narita, producía un sinfín de ellos a partir de la combinación de otros seres, con lo que creó el género *kaiju eiga* (lit., "película de monstruos"). Aquí encontramos diferencias entre el monstruo que mencionábamos al principio, *kaibutsu*, con el uso de la palabra *kaiju* (怪獣). Aunque ambos comparten el primer ideograma, *kaiju* refiere me-



**TPOLOGIES OF PROSTHETIC ELEMENTS
STUDY AREA: SHIBUYA**

FACADE ELEMENTS

- FE1** ENTRANCE PORTAL DETAIL HORIZONTAL
- FE2** ENTRANCE PORTAL DETAIL VERTICAL
- FE3** ENTRANCE CANOPY
- FE4** CANOPY
- AC1** AIRCONDITIONER
- SH** SIGN, HORIZONTAL

BILLBOARDS

- BH** HORIZONTAL
- BV** VERTICAL
- BC** CROWN

ROOFTOP ELEMENTS

- RT1** TERRACE STRUCTURE
- RT2** ACCESSIBILITY STRUCTURE
- RT3** ENGINEERING STRUCTURE
- WT** WATERTANK
- AC2** AIRCONDITIONER

Mapeo y tipificación de elementos agregantes en fachada, Shibuya Center Gai. Rafael. A. Balboa. Tesis doctoral, 2014

por la idea de extrañeza, o bien criatura extraña. La incorporación del miedo en la figura del monstruo pasó de ser una consumidora a una consumible.

Principios de prosto-urbanismo

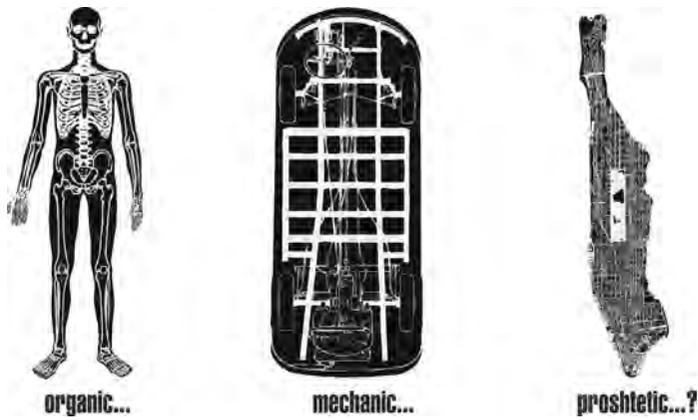
Los intentos por descifrar algunos de los fenómenos urbanos dentro del contexto de una ciudad como Tokio a menudo escapan del alcance del urbanismo más ortodoxo. Mutaciones continuas, en parte impulsadas por una sociedad consumista, y la alta demanda de servicios en el que sigue siendo hasta hoy el asentamiento humano más grande de mundo, la hacen un complejo objeto de estudio. A menudo, cuando es comparada con otras ciudades globales de escala similar, la tipología urbana de Tokio es descrita por el ojo ajeno a esta cultura si no como monstruosa, al menos "excéntrica", quizás debido al contexto que se aleja de los sistemas referenciales conocidos. Más allá de interpretaciones casuales, dicha premisa podría ser acertada si es entendida no solamente como una cualidad referida a que el "centro", concebido en el imaginario colectivo de la ciudad occidental, ha quedado fuera, sino también que se trata de una

ciudad cuya centralidad es meramente simbólica y no formal. Es una idea que se corresponde con nociones sobre lo mutable, lo incompleto y lo informe, que existen dentro de un concepto del pensamiento Zen conocido como *mujo* (無常).

Es relevante considerar la imagen distópica de la ciudad contemporánea, una idea que autores como Gyan Prakash han referido bajo el término de "post-urbanismo",⁶ o que otros, como Douglas Kelbaugh, utilizan como uno de los tres elementos para entender la ciudad como un "urbanismo integrado", junto con los otros dos términos de "urbanismo cotidiano" y "nuevo urbanismo".⁷ Precisamente anidado bajo el discurso de lo posturbano, o de la ciudad más allá de lo urbano, haremos una analogía con las exploraciones del posthumanismo acerca del cuerpo más allá de la corporeidad y del cuerpo extendido. Más concretamente, nos gustaría reconsiderar los límites sobre el concepto de la prótesis y la aberrante relación que establece con el cuerpo que la recibe. Llevado al campo de lo urbano —y más en un sentido metafórico—, intentamos sustentar un nuevo término al que nos referiremos como "prosto-urbanismo", buscando

un acercamiento más híbrido y capaz de reconciliar teorías sobre lo orgánico y lo mecánico en materia de urbanismo.

Con origen en la raíz griega *prosthenai* (*pros*, adherir; *tithenai*, colocar), el concepto de prótesis fue usado primero como un término médico para referirse al reemplazo artificial de alguna parte faltante de un cuerpo. De manera similar, el ideograma japonés que se utiliza para esta idea es *gishi* (義肢), cuyo primer ideograma, *gi-* (義-), tiene connotaciones sobre lo artificial y lo reemplazable, y el segundo, *-shi* (-肢), se refiere a algún miembro del cuerpo. Especialmente, el primer ideograma es de carácter muy ambiguo y representa también la idea de "justicia", una de las cinco virtudes que los humanos deben poseer en el confucianismo. Cuando es combinado como prefijo hemos dicho que denota artificialidad, pero como sufijo denota ideologías "ismos", como en los conceptos "nacional-ismo" (愛国-主義) o "altru-ismo" (愛他-主義), por mencionar algunos ejemplos. A partir de ello podemos elaborar un argumento para entender que la artificialidad y mutabilidad bien pueden constituir el origen de una nueva ideología urbana.



Reinterpretación de una metáfora urbana, original de O.M. Ungers, *City Metaphors*, 1976. Rafael A. Balboa



Edificos con características de arquitectura tipo Kanban Kenchiku, según el historiador Terunobu Fujimori, cerca del área de Yushima. Fotografía: Rafael A. Balboa



Edificio cerca de la zona de Kappabashi
Fotografía: Rafael A. Balboa

Más concretamente, en cuanto a la arquitectura, fue a partir de 1960, con el inicio del grupo de los metabolistas, que la disciplina en Japón experimentó una ideología que transformaría el modo de entender la ciudad. Por primera vez en la escena de la arquitectura internacional se veían con mucho interés las ideas de un grupo de jóvenes donde figuraban nombres como el de Kiyonori Kikutake, Fumihiko Maki y Kisho Kurokawa. Muchas de sus ideas habían sido influenciadas por Kenzo Tange, quien había trabajado anteriormente en el plan para la reconstrucción de Hiroshima y que el mismo año también presentaba su proyecto para la bahía de Tokio. Las propuestas del grupo apuntaban hacia lo que podríamos considerar los orígenes de una arquitectura protésica, donde megaestructuras eran hibridizadas con la idea del crecimiento orgánico. Contrastaban con las ideas positivistas y de progreso del grupo, la postura de Arata Isozaki, quien se rehusó en un principio a formar parte del mismo. Isozaki, a diferencia de los otros, encontraba una fascinación por la ciudad en ruinas, a la que comparaba con el sentido finito del cuerpo humano. Quizás había entendido mejor el valor de aquel monstruo destructivo del que hablábamos antes y del proceso que ciudades y organismos compartimos: nacer, crecer y morir.

Desde la perspectiva del prosto-urbanismo, la prótesis en la ciudad es entendida no sólo como un vehículo tecnológico, sino como una figura retórica que comprende otros aspectos

del concepto, como son materialidad, capacidad de reemplazo, performatividad y ubicuidad. En principio, cualquier instrumento que pueda servir como mediador entre el cuerpo humano y el entorno puede ser visto como un dispositivo protésico que extiende (y en algunos casos también reduce) las capacidades innatas del cuerpo. Desde cada uno de los componentes en la armadura de un guerrero samurái y su espada, hasta la vestimenta y delicados utensilios que usa un maestro en la ceremonia del té, el cuerpo se convierte en una entidad extendida, ya sea para intimidar o para seducir. En esta mutua dependencia con el instrumento existe un objeto que se agrega y un sujeto que lo recibe y utiliza (objeto protetizador y sujeto protetizado). Bernard Stiegler observa que la prótesis no es solamente una mera extensión del cuerpo, sino parte fundamental de nuestra condición humana.⁸ Elizabeth Grosz, reconociendo un impulso protésico contemporáneo, hace énfasis en que los cuerpos vivientes “tienden” hacia la prótesis.⁹ Desde esta perspectiva, el cuerpo adquiere una nueva naturaleza híbrida propia del monstruo.

Al igual que extendemos nuestros cuerpos en la contemporaneidad, se pueden observar muchos edificios en zonas de consumo intensivo dentro de Tokio, como Shibuya, Shinjuku, Ueno, Akihabara, Ginza y Asakusa, donde el elemento dominante no son los edificios, sino aquéllos de menor escala que se agregan en las superficies de los mismos. Esta tendencia protésica no es par-



Edificio de apartamentos Toei Miyashita-cho (actualmente en demolición) a la entrada de Cat Street, Shibuya. Fotografía: Rafael A. Balboa

ricular de Tokio y puede verse en otros grandes centros de consumo en el mundo, donde los signos luminosos y anuncios espectaculares son en sí mismos el paisaje urbano. En el caso de Tokio no es un asunto que esté completamente regulado, y tiene características muy específicas en cada zona. El historiador y arquitecto Terunobu Fujimori utiliza el término *kanban kenchiku* (lit., "arquitectura de letreros") para referirse a esta tipología de edificios, los cuales datan desde el periodo Edo, cuando Tokio se consolidaba como un gran centro de intercambio.¹⁰ Desde entonces había letreros de madera junto con otros de carácter temporal; ambos coexistían con los edificios y la muchedumbre. Fujimori advierte también que las formas y la innovación eran determinantes para atraer más gente, algo que hoy ha devenido en una especie de monstruo lúdico con infinidad de formas y colores que cambian por toda la ciudad constantemente.

Conclusiones

El arquitecto japonés Kengo Kuma mencionaba que el miedo es una emoción que motiva a la gente a cambiar, y quizás dentro de él existan algunas respuestas para la ciudad del futuro. Las ciudades contemporáneas encarnan finalmente una paradoja fundamental al representar, por un lado, uno de los grandes triunfos de la civilización, pero son, por otro, escenario y germen de algunos de nuestros mayores temores. Cual monstruos que van expandiéndose y colapsándose casi de manera orgánica, hay poca certeza sobre lo que puede derivar de ellas. A pesar de las múltiples teorías que han intentado desmenuzar la complejidad de las fuerzas que se repliegan en la topografía cultural y emocional de las ciudades, el urbanismo como disciplina está obligado a mantener cierto escepticismo para poder seguir produciendo nociones alternativas sobre el fenómeno urbano, entendido más como una yuxtaposición de fuerzas específicas entrantes y



Edificio de apartamentos Toei Miyashita-cho (actualmente en demolición) a la entrada de Cat Street, Shibuya (fachada frontal). Fotografía: Rafael A. Balboa

salientes que van deformando nuestras ciudades, y la relación emocional que establecemos con ellas de manera muy particular.

En este sentido, la ciudad de Tokio ha nutrido bien el imaginario colectivo sobre los mitos de lo caótico, lo entrópico y lo incoherente, así como de lo futurista, lo denso y lo intenso. La ciudad concebida como un monstruo nos hace pensar en la extraña relación que tenemos con ella, donde nos ha consumido y nosotros a ella. Nos recuerda el síndrome de Frankenstein visto desde la óptica del escritor Alberto Manguel, quien señala la dualidad del monstruo: por un lado es un cosmopolita, resultado de la colección de partes provenientes de todo el mundo, pero por otro la suma de todas las partes termina siendo un nuevo extraño;¹¹ de ahí concluimos, Tokio es un monstruo.

Notas

1. Mita Munesuke, *Social psychology of modern Japan* (Londres: Kegan Paul International, 1992).
2. Mike Davis, *Ecology of fear: Los Angeles and the imagination of disaster* (Nueva York: Metropolitan Books, 1999).
3. Roman A. Cybriwsky, *Historical dictionary of Tokyo* (Lanham: Scarecrow Press, 2011).
4. Edward Seidensticker, *Tokio from Edo to Showa 18867-1989: The emergence of the world's greatest city* (Tokio: Turtle Pub, 2010).
5. Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero, *The book of imaginary beings* (Nueva York: Dutton, 1969).
6. Gyan Prakash, *Noir urbanisms dystopic images of the modern city* (Princeton: Princeton University Press, 2010).
7. Douglas S. Kelbaugh, "Three Urbanisms: New, Everyday and Post", en Tigran Haas ed. *New Urbanism and Beyond: Designing Cities for the Future*. (Nueva York: Rizzoli International Publications, 2008), 40-47.
8. Bernanrd Stiegler, *Technics and Time* (Standford, California: Standford University Press, 1998).
9. Elizabeth Grosz, *Architecture from the outside. Essays on virtual and real space* (Cambridge, Massachusetts: mit Press, 2001).
10. Terunobu Fujimori y Akihisa Masuda, *Toshi no jánarizumu: Kanban Kenchiku* (Tokio: Sanseidō, 1988).
11. Alberto Manguel, *The Library at Night* (New Haven: Yale University Press, 2006).



Cruce en la zona de Ueno Okachimachi. Fotografía: Rafael A. Balboa



Cruce principal en el área de Shibuya. Fotografía: Rafael A. Balboa

Referencias

- A. Balboa, Rafael e Ilze Paklone. "On Japanese Pattern Eccentricities". En Salvator-John A. Liotta y Matteo Belfiore, eds. *Patterns and Layering: Japanese Spatial Culture, Nature and Architecture*. Berlín: Gestalten, 2012: 98-105.
- Ashihara, Yoshinobu y Lynne E. Riggs. *The hidden order: Tokyo through the twentieth century*. Tokio: Kodansha International, 1989.
- Bankoff, Greg, Uwe Lübken y Jordan Sand. *Flammable cities, urban conflagration and the making of the modern world*. Madison: University of Wisconsin Press, 2012.
- Borges, Luis y Margarita Guerrero. *The book of imaginary beings*. Nueva York: Dutton, 1969.
- Chase, John, Margaret Crawford y John Kaliski. *Everyday urbanism*. Nueva York: Monacelli Press, 2008.
- Clark, Andy. *Natural-born cyborgs minds, technologies, and the future of human intelligence*. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- Coaldrake, William. "Order and Anarchy: Tokyo from 1868 to the Present". En James R. Brandon y Mildred S. Friedman, eds. *Tokyo, form and spirit*. Minneapolis: Walker Art Center, 1986: 63-75.
- Comaroff, Joshua y Ker-Shing Ong. *Horror in architecture*. Novato, California: ORO editions, 2013.
- Cybriwsky, Roman A. *Tokyo: the shogun's city at the twenty-first century*. Chichester: J. Wiley & Sons, 1998.
- . *Historical dictionary of Tokyo*. Lanham: Scarecrow Press, 2011.
- Davis, Mike. *Ecology of fear: Los Angeles and the imagination of disaster*. Nueva York: Metropolitan Books, 1999.
- De Mente, Boye. *Elements of Japanese design: key terms for understanding & using Japan's classic wabi-sabi-shibui concepts*. Tokio: Tuttle Pub, 2006.
- Edagawa, Yūichirō. *Japanese identities: kenchiku o tōshite miru Nihonrashisa*. Tokio: Kajima Shuppankai, 2009.
- Edwards, Justin y Rune Graulund. *Grotesque*. Grotesque: Routledge, 2013.
- Fujimori, Terunobu y Akihisa Masuda. *Toshi no jōnarizumu: Kanban Kenchiku*. Tokio: Sansēidō, 1988.
- Grosz, Elizabeth. *Architecture from the outside. Essays on virtual and real space*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.
- Guberman, Marc, Jacob Reidel y Frida Rosenberg. *Monster*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008.
- Jinnai, Hidenobu. *Tokyo: a spatial anthropology*. Berkeley: University of California Press, 1994.
- Kearney, Richard. *Strangers, Gods, and monsters: interpreting otherness*. London: Routledge, 2003.
- Kelbaugh, Douglas S. "Three Urbanisms: New, Everyday and Post". En Tigran Haas, ed. *New Urbanism and Beyond: Designing Cities for the Future*. Nueva York: Rizzoli International Publications, 2008: 40-47.
- Kikutake, Kiyonori. *Metabolism: Proposals for New Urbanism*. Tokio: Bijutu Syuppan Sha, 2006.
- Kuma, Kengo, Yukio Futagawa, Lisa Tani, Satoko Hirata y Peter Boronski. *Kengo Kuma, 2006-2012*. Tokio: ADA Edita, 2012.
- Larice, Michael y Elizabeth Macdonald. *The urban design reader*. Abingdon, Oxon: Routledge, 2013.
- Lefebvre, Henri, Eleonore Kofman y Elizabeth Lebas. *Writings on cities*. Cambridge, Massachusetts: Blackwell Publishers, 1996.
- Manguel, Alberto. *The Library at Night*. New Haven: Yale University Press, 2006.
- Melosi, V. Martin. "The Historical Dimension of Urban Ecology: Frameworks and Concepts". En Alan R. Berkowitz, Charles H. Nilon, y Karen S. Hollweg eds. *Understanding urban ecosystems: a new frontier for science and education*. Nueva York: Springer, 2003: 187-201.
- Menary, Richard. *The extended mind*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2010.
- Munesuke, Mita. *Social psychology of modern Japan*. Londres: Kegan Paul International, 1992.
- Nancy, Jean-Luc. *Corpus*. Bronx: Fordham University Press, 2008.
- Prakash, Gyan. *Noir urbanisms dystopic images of the modern city*. Princeton: Princeton University Press, 2010.
- Ragone, August. *Eiji Tsuburaya: master of monsters: defending the earth with Ultraman, Godzilla, and friends in the golden age of Japanese science fiction film*. San Francisco: Chronicle Books, 2007.
- Rowe, Colin y Fred Koetter. *Collage city*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1978.
- Seidensticker, Edward. *Tokio from Edo to Showa 1886-1989: The emergence of the world's greatest city*. Tokio: Turtle Pub, 2010.
- Silverberg, Miriam Rom. *Erotic grotesque nonsense: the mass culture of Japanese modern times*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- Smith, Marquard y Joanne Morra. *The prosthetic impulse: from a posthuman present to a biocultural future*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006.
- Sorensen, André. *The making of urban Japan: cities and planning from Edo to the twenty-first century*. Londres: Routledge, 2002.
- Stiegler, Bernand. *Technics and Time*. Stanford, California: Stanford University Press, 1998.
- Taira, Jin. [re]Tokio. Gijōn: Satori, 2011.
- Tardits, Manuel, Nobumasa Takahashi y Stéphane Lagré. *Tōkyō: portraits & fictions*. Blou: Le Gac, 2011.
- Teyssot, Georges. *A topology of everyday constellations*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2013.
- Yoda, Tomiko y Harry D. Harootunian. *Japan after Japan: social and cultural life from the recessionary 1990s to the present*. Durham: Duke University Press, 2006.
- Yoshida, Mitsukuni, Ikkō Tanaka y Tsune Sesoko. *The hybrid culture: what happened when East and West met = za haiburiddo karuchā: higashi to nishi no deai*. Hiroshima, Japón: Mazda, 1984.

Rafael A. Balboa
 Doctor en Arquitectura
 Investigador
 Laboratorio Kuma Kengo,
 Universidad de Tokio
 ✉ rafbalboa@hotmail.com