

 **María Rosa Rodríguez Quintana**  
rosa.rqq@outlook.es  
Universidad Autónoma del Estado de México,  
México

**D' Perspectivas Siglo XXI**  
Campus Universitario Siglo XXI, México  
ISSN-e: 2448-6566  
Periodicidad: Semestral  
vol. 11, núm. 21, 2024  
d'perspectivas@cus21.edu.mx

Recepción: 23 Julio 2023  
Aprobación: 11 Septiembre 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/738/7384921002/>

DOI: <https://doi.org/10.53436/yK06gZ34>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial 4.0 Internacional.

**Resumen:** La presente investigación muestra que los monstruos fantásticos han acompañado a la humanidad desde sus inicios. Se trata de seres que fueron, y siguen siendo, creados con la intención de simbolizar algo que resulta aterrador tanto para la sociedad como para cada sujeto en lo individual. Estudiar a dichas criaturas a lo largo de la historia permite advertir aquello que es rechazado para tomarlo como antiejemlo y deducir el ideal tanto de comportamiento como de pensamiento y apariencia; también, posibilita descubrir las amenazas y las expectativas. Dar cuenta de cómo han cambiado los monstruos y qué lugar se les ha proporcionado —mediante un análisis moral, social, cultural y antropológico, es decir, a través de un acercamiento histórico y contextual—, proporciona una interesante herramienta cognitiva. En este texto se parte, en primer lugar, de la interpretación de la monstruosidad y, posteriormente, se realiza un rastreo histórico y analítico del monstruo.

**Palabras clave:** monstruo, historia, educación, conocimiento.

**Abstract:** This investigation shows that fantastic monsters have accompanied humanity since its inception. These are beings that have been created with the intention of symbolizing something terrifying for society, but also individually. Studying these creatures throughout history makes it possible to notice what is rejected in order to take it as an anti-example and deduce the ideal; talking about behavior, thought and appearance; it also makes it possible to discover threats and expectations. That is what happens with monsters and that is why giving an account of how they have changed and what place they have been given becomes a tool to access knowledge. This is the case in each of the monsters that are presented; moral, social, cultural and anthropological content is evident because having a detailed approach to these creatures, their history and their context, these data become visible. In this text, firstly, the interpretation of the monstrosity will be discussed, then a historical and analytical analysis of the monster will be found, and finally the final reflections.

**Keywords:** monster, history, education, knowledge.

## Introducción

Leer sobre monstruos implica leer historia, seguirlos cronológicamente es rastrear a aquellas criaturas que han acompañado a la humanidad a través del tiempo y que han complementado su cultura, tradiciones y supersticiones. El objetivo es

encontrar datos sobre las distintas culturas y épocas a través de sus monstruos ficticios.

La presente investigación utiliza una metodología documental cualitativa: es documental porque su fuente de información son los textos, en este caso, los que describen a los monstruos; paralelo a un análisis de estos, se realiza un estudio sobre información obtenida de la antropología, la sociología y la historia; asimismo, se aportan datos descriptivos y discursivos que permiten un acercamiento a estos seres ficticios.

La investigación documental, en palabras de Guerrero (2015), consiste en:

recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros; en ella la observación está presente en el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio. (p. 9)

De acuerdo con lo anterior, se realiza un seguimiento, a través de diversos materiales literarios, de los monstruos que han acompañado a la humanidad a lo largo de la historia y que han traído consigo información merecedora de ser estudiada. El procedimiento consiste en integrar un inventario de fuentes y realizar la revisión correspondiente para elaborar la interpretación.

La hipótesis desde la que se parte establece que estudiarlos históricamente proporciona información de los antejemplos que marcan cada una de las épocas, además de obtener un parámetro de las normas que rigen cada etapa histórica, aunque no hayan sido mencionadas explícitamente. El concepto mismo de monstruo ya hace referencia a un otro al que se le rechaza, partir de cuestionar tal rechazo revelaría expectativas impuestas sobre el individuo y la comunidad.

El texto consta de dos partes: en la primera se pretende dar un acercamiento al concepto de monstruo, su categorización y su presencia; la segunda es un recorrido histórico y del contexto que permite conocer aquello que dice la monstruosidad de cada época.

Hablar de monstruos exige superar la apariencia y obtener la información que a través de la historia ha permanecido implícita, ellos encarnan ideales y expectativas sociales que nunca se han establecido explícitamente como un código. Los enemigos de cada población y de cada persona se adaptan a su contexto; indagar sobre esos adversarios permite captar los datos que de otra manera pasarían desapercibidos; así que al monstruo no solamente hay que temerle, también hay que aprender de él.

## Implicación de la monstruosidad

La palabra monstruo viene del latín *monstrum*, que significa “mostrar” y que por la connotación negativa del término podría abarcar aquello que se pretendía que permaneciera invisible, pero que terminó saliendo a la luz. Esto es justamente lo que Sigmund Freud denominó *Unheimlich*, conocido en las traducciones como “lo ominoso” o “lo siniestro”.

Desde una óptica semántica, las definiciones de la palabra monstruo establecidas por la Real Academia Española son:

1. Ser que presenta anomalías o desviaciones notables respecto a su especie. | 2. Ser fantástico que causa espanto. | 3. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea. | 4. Persona o cosa muy fea. | 5. Persona muy cruel y perversa. | 6. Persona que en cualquier actividad excede en mucho las cualidades y aptitudes comunes. (2014)

La primera definición engloba las otras, ese sería el punto de partida para un acercamiento con lo monstruoso: adquiere esa cualidad todo aquello que muestra anomalías o desviaciones. Otra manera de decirlo sería: lo monstruoso sale de la norma, sin embargo, no todo lo que se exilia de la normalidad es monstruoso, lo que establece esa diferencia casi siempre tiene que ver con lo comportamental; es decir, las intenciones del ente determinan si se trata de un ser divino a quien hay que admirar o si se está hablando de una aberración a la que se le debe temer y/o destruir.

Se torna interesante pensar que lo que vuelve monstruoso al monstruo es la incapacidad que tiene el ser humano para clasificarlo, aun en la actualidad hay constantes intentos por colocarlo en un campo semántico que no le corresponde. Una de esas formas tiene que ver con su naturaleza real o ficticia, por un lado, están los monstruos reales: esos animales o humanos con alguna anomalía, malformación o comportamiento que no sigue el curso de su propia naturaleza o que va en contra del orden establecido, por ejemplo, cuando se trata de animales, con la posibilidad de que sean desconocidos ante un primer encuentro, se los percibiría desde la bestialidad, ya sea por la sorpresa que implican, por algunos rasgos físicos o por lo que son capaces de movilizar en el interior de quien los mira.

El hecho de que el ser humano no encuentre una categoría en la cual enmarcarlos hace que se viertan directo en la de *monstruo*; incluso cuando se identifican vestigios de un animal desconocido, comienza a crecer la paranoia social y surgen teorías conspirativas y temores ante la posibilidad de un ataque; todo derivado del miedo a lo desconocido.

Por otro lado, cuando se trata de seres humanos, pueden considerarse nuevas perspectivas, la primera está relacionada con la imagen física, esto implica que se define como monstruoso a cualquier tipo de deformidad, carencia o exceso de algún miembro, del tamaño del cuerpo o de la forma de moverse. La segunda perspectiva es la que hace referencia a lo comportamental, a un actuar lejano a la norma, lo cual supondría acciones violentas, desagradables o no aceptables. Tal como lo señala Foucault “le monstre est celui qui combine l’interdit et l’impossible” (1999, p. 51)<sup>1</sup>, pues en realidad termina por personificar aquello que infringe, que desobedece y que viola todo límite de lo aceptable, ya sea física o moralmente.

El otro tipo de monstruo es el ficticio: aquel que es creado para representar algo. Este es, más bien, una metáfora social y personal que encarna los miedos más profundos del ser humano en sociedad y como individuo; el que se tiene a la muerte es uno de los más representados. Además de este, la dualidad de lo desconocido y lo conocido es otro tema ominoso. Lo desconocido irónicamente ya es conocido por ser aterrador, sin embargo, lo conocido no suele mirarse bajo esa óptica, pero lo es cuando se trata de aquello que aunque ya no es ajeno se había desterrado de la conciencia y en determinado momento se reconoce. Este último rubro abarca lo más siniestro de cada persona, los deseos y las emociones reprimidas.

Los teóricos se han detenido a cuestionar el hecho de que aunque los monstruos ficticios sean seres inexistentes han aparecido desde tiempos remotos y continúan surgiendo. No importan las barreras geográficas, culturales o espaciales: cada época, sociedad e historia los lleva consigo. Una de las hipótesis de esa permanencia se debe a la importancia que tienen para el ser humano al punto de parecer una necesidad: da la impresión de que los monstruos nacen de una exigencia para explicar lo indecible. Son seres que están constituidos por información que se encuentra en el inconsciente colectivo y que aparece en la mitología de los distintos pueblos y civilizaciones sin importar la nula influencia o relación que puedan tener unos sobre otros.

Si estos seres siguen siendo evocados, se debe a lo que satisfacen en quien los crea o en quien los contempla. Santiesteban señala que:

El ser en cuestión produce dos sentimientos encontrados: repulsión y fascinación. El monstruo tiene varias aristas; es algo más de lo que vemos, e incluso de lo que nos imaginamos; tiene un porqué y un para qué, depende si lo que muestra es pasado, presente o futuro. Es causa, es efecto, y algunas veces, es fin en sí mismo. (Santiesteban, 2003, p. 23)

El monstruo es un símbolo que encarna la dualidad repulsión-fascinación; representa la oscuridad del hombre, pero da pauta a la presencia de un héroe que porte las características bondadosas del alma humana. Asimismo, se le sentencia y se le rechaza por su actuar, pero irónicamente continúa fascinando, esto lo explica Cohen cuando afirma: “We distrust and loathe the monster at the same time we envy its freedom, and perhaps its sublime despair” (1996, p. 17)<sup>2</sup>. Esta sentencia alcanza a vislumbrar un poco de la profundidad de la existencia monstruosa, permite percibir que hay una realidad que la persona vive a través de la existencia del monstruo, lo cual podría explicar porqué se juzga su comportamiento comparándolo con la norma humana, como si automáticamente, en primera instancia, se le tomara como un igual que está transgrediendo las reglas.

El que los monstruos sean simbólicos posibilita conocer lo que el creador quiso encarnar en dicha criatura ya que se representó aquello capaz de despertar aversión. Bajo esta lógica, se podría decir que el monstruo conduce a un adoctrinamiento: al mirar lo rechazado y temido, se evitará ese comportamiento y se permanecerá en lo común para no ser nombrado anormal.

Es importante mencionar que la idealización y aspiración a la normalidad tiene tanto peso que incluso aquello que determina los síntomas psiquiátricos son las acciones y pensamientos que forman parte de la norma, lo cual se convierte en el punto de partida para un tratamiento:

Los conceptos que parecen más adecuados para la tarea de analizar los síntomas psiquiátricos desde un punto de vista sociológico son dos: la transgresión de las reglas y la desviación. La transgresión de las reglas se refiere a la conducta que viola abiertamente las reglas aceptadas por el grupo. Los sociólogos suelen considerar estas como normas sociales. Para interpretar los síntomas de las enfermedades mentales como violaciones a las normas sociales, debemos especificar el tipo de normas que entran en juego. La mayor parte de esas violaciones no implican que el transgresor reciba el rótulo de enfermo mental, sino el de maleducado, ignorante, pecador o, simplemente, atormentado, según el tipo de norma de que se trate. Sin embargo, existen muchísimas normas respecto a las cuales el consenso es tan completo que los miembros del grupo parecen darlas por sentado. Gran cantidad de normas de ese tipo rigen incluso en la conversación más simple. (Scheff, 1973, p. 35)

Estas normas de las que habla Scheff pueden establecerse también a través de los monstruos. Aquellas que no están escritas en un código, las relacionadas con la moralidad y con los estándares sociales, pueden ser notadas a través del antejemplo encarnado en un personaje.

Ahora bien, si se trata con una creación ficticia, la pregunta es ¿cómo se crea o se construye un monstruo?: se trata de un juego de infinitas combinaciones entre lo real y lo imaginario, entre realidades excluyentes o conjugaciones de elementos pertenecientes a órdenes distintos con diferencias tan marcadas que tornan aberrante ese encuentro. Por eso es relevante la condición de híbrido: en la mitología se contemplan personajes como el minotauro, centauro, sirena y otros tipos de uniones segregadas por la humanidad, pero que tienen un motivo, lo cual les permite ser interpretadas.

Su complejidad radica en que cada uno es un significante con distintos significados que se le otorgan dependiendo del contexto, pero también de la necesidad del ser humano que entra en contacto con ellos. Los monstruos no existen por sí mismos, se activan cuando coinciden con alguien y es ahí que se vuelven símbolos; funcionan como metáforas vivientes que actúan, que llevan al acto aquello que desean y que retratan lo que también forma parte del ser humano. Surge el momento catártico cuando en vez de negarse y de ocultar esa monstruosidad, se la mira y confronta.

Los monstruos ficticios que cuentan con mayor contexto, los que permiten que conozcamos su historia, surgimiento y algunas otras características, han sido plasmados en la literatura mucho tiempo antes que en el cine. Actualmente, prevalecen en lo fantástico, en lo gótico o en géneros como el horror y la ciencia ficción. De este modo, ese monstruo del que se habló anteriormente como ficticio, es ahora el que se planteará como fantástico, para ello es necesario conceptualizar esta noción tomando la definición de Roas:

Lo fantástico nos sitúa dentro de los límites del mundo que conocemos para enseguida quebrantarlo con un fenómeno que por su dimensión imposible altera la manera natural y habitual en que ocurren los hechos en ese espacio cotidiano. Porque el objetivo de lo fantástico es desestabilizar los códigos que hemos trazado para comprender y representar lo real, una transgresión que al mismo tiempo provoca el extrañamiento de la realidad, que deja de ser familiar y se convierte en algo amenazador. (2019, p. 31)

Los monstruos fantásticos son seres que juegan entre los conflictos de una realidad posible en la que irrumpe un elemento sobrenatural o inverosímil que metaforiza una realidad rechazada, la cual es lo que dará el parámetro de los códigos éticos, religiosos, políticos y sociales que han ido cambiando a través de los años.

Los monstruos están en constante movimiento, no solamente ellos como criaturas, sino también quienes los miran. Cuando se habla de bestias híbridas como en la Biblia o dragones que representan el mal, solamente funcionan como un signo inmediato, pero con el paso del tiempo van adquiriendo mayor atención hasta llegar a miradas, como la gótica, en donde son el tema central y adquieren perspectivas que permiten observarlas con mayor detenimiento, se las saca de la función de signo y se convierten en símbolos.

La monstruosidad claramente puede ser asociada con los procesos de enseñanza porque impacta directamente en las creencias e ideologías de la

sociedad dependiendo del momento histórico que están viviendo y de aquello que está representando una amenaza para ellos. En ocasiones puede ser algo relacionado con otras tribus o grupos sociales que pretendan atacarlos o conquistarlos, desastres naturales que parezcan creados por seres omnipotentes o alguna situación que se vuelva un peligro. De esta forma se compone una conciencia conjunta porque los miembros de la sociedad comparten los mismos temores que potencialmente pueden adquirir la forma de una criatura ficticia. Por ello, conocer lo que representa un riesgo para las distintas culturas proporciona información muy importante del contexto histórico, sociológico y antropológico. De esta manera, los monstruos son una herramienta de aprendizaje, una de la que no se suele hablar.

## El monstruo y su contexto a través de la historia

La existencia del monstruo se ha rastreado desde las pinturas rupestres, ya que se ha identificado la representación de seres bestiales contra los que se enfrentaban o con quienes interactuaban. A través de figuras monstruosas, el arte rupestre muestra prácticas mágico-religiosas y, al respecto, Eliade menciona: “pueden ser emanaciones y presencias teriomorfas de espíritus familiares y auxiliares” (1993, p. 88); se trata de seres híbridos que encarnan un mito respecto a la muerte, pero no como si fuera una ficción. Jordán, por otro lado, señala: “no se trata, creemos, de caprichos, negligencias o errores de los hábiles y veteranos cazadores de serranía. Tales metamorfosis e hibridaciones son el resultado de la necesidad de relatar un mito o un relato legendario de antepasados primordiales” (2002, p. 47). De esta manera, interpretar a esos seres enormes y cornudos con rostros de ciertos animales, que encarnaban guardianes o espíritus, proporciona información acerca de la forma en la que entendían y reinterpretaban a sus ancestros.

Más tarde, como parte del pensamiento judeocristiano, se reconocen seres que aunque no son explícitamente nombrados “monstruos”, a excepción del Leviatán el cual sí es referido como tal, son mencionados como bestias<sup>3</sup>. En el capítulo 7 del libro de Daniel se narra un encuentro con cuatro de estos seres descritos justamente como híbridos:

Y cuatro bestias grandes, diferentes la una de la otra, subían del mar. La primera era como león y tenía alas de águila. Yo estaba mirando hasta que sus alas fueron arrancadas y fue levantada del suelo; y se quedó erguida sobre los pies a manera de hombre, y le fue dado corazón de hombre.

Y he aquí, una segunda bestia, semejante a un oso, la cual se levantó de costado, y tenía en su boca tres costillas entre sus dientes; y le fue dicho así: *Leva#ntate; devora mucha carne.*

Después de esto yo mire#, y he aquí, otra, semejante a un leopardo, y tenía cuatro alas de ave en sus espaldas; tenía también esta bestia cuatro cabezas, y le fue dado dominio.

Después de esto miraba yo en las visiones de la noche, y he aquí, la cuarta bestia, espantosa y terrible, y en gran manera fuerte, la cual tenía unos dientes grandes de hierro; devoraba y desmenuzaba, y hollaba las sobras con sus pies; y era muy diferente de todas las bestias que había visto antes de ella y tenía diez cuernos. (Daniel 7:3-7)

Las cuatro bestias de Daniel cuentan con una apariencia en la que se mezclan los miembros de distintos animales, algunos tienen comportamientos un tanto

humanos (como la postura erguida) y su actuar es agresivo e imponente. Han sido interpretadas como los cuatro imperios y también pensadas como los distintos reinos. Desde esa perspectiva se mira cómo la cantidad de elementos que poseen también cobraban relevancia: el número de cuernos, cabezas y cualquier otro miembro que los caracterice. Otra criatura con cualidades monstruosas aparece en el capítulo 12 del libro del Apocalipsis, el gran dragón:

Y apareció otra señal en el cielo: y he aquí, un gran dragón rojo que tenía siete cabezas y diez cuernos, y en sus cabezas, siete diademas.

Y su cola arrastraba la tercera parte de las estrellas del cielo, y las arrojó sobre la tierra. Y el dragón se paró delante de la mujer que había dado a luz, a fin de devorar a su hijo en cuanto naciese. (Apocalipsis 12:3-4)

Resulta, por un lado, impresionante dimensionar las magnitudes de una criatura capaz de arrastrar la tercera parte de las estrellas del cielo y, por otro, aterrador pensar en aquella mujer pariendo delante de él volviéndose nada ante la inmensidad.

Los monstruos que fueron tratados en la época antigua tienen un génesis distinto al bíblico, en la construcción mítica lo relevante es su apariencia, el número de miembros y el tamaño. El pensamiento regente de la connotación religiosa tenía que ver con la omnipotencia, la divinidad, la inmensidad, la capacidad de hacer el mal o la forma en la que podían actuar para destruir a la especie humana.

Se buscaba encarnar de manera física un ente capaz de simbolizar el mal, proporcionándole dimensiones similares a quien representaba el bien para que se pueda hacer conciencia de las dos posibilidades y del camino que se debe elegir: el del bien o uno aterrador, que recrea, con un nacimiento (en donde el mal es capaz de devorar a un recién nacido), las consecuencias de elegir este segundo camino. Se infundía un miedo relacionado con el pensamiento religioso, con seres míticos que representarían directamente al mal con comportamientos fuera de lo normal.

Conocer los monstruos bíblicos en profundidad puede proporcionar la información de lo grave que es para la religión el salirse de la norma: desde lo corporal, tener más miembros de los que se pretende encontrar en un animal, contar con un poder superior al del ser humano sin ser Dios, poseer dimensiones extraordinarias o no regirse de acuerdo con lo escrito.

Por otro lado, si se avanza en la historia dentro de la mitología griega, la función de los monstruos es representar un obstáculo que el personaje debe superar, se vuelven solamente trabas en el camino del héroe y aunque también poseen cierta singularidad y presentan diferencias, así como particularidades simbólicas, ellos por sí mismos no son tan importantes. El tema focal son los héroes, por ejemplo, Teseo, Ulises y Perseo deben derrotar a los monstruos o al menos salir victoriosos de ese encuentro.

Los seres que forman parte de la mitología griega pueden ser ordenados en categorías:

Seres agrestes de la naturaleza (sátiros, silenos, centauros, etc.), seres gigantescos y primigenios (cíclopes, hecatonquiros, gigantes, etc.), féminas infernales (Erinis, harpías, etc.), otros gigantes de forma humana pero deforme (Polifemo, Lestrigones, Geríones, Talos, etc.), monstruos híbridos terroríficos (gorgonas, la hidra de Lerna, la Quimera, la Esfinge, etc.), dragones custodios (dragón Aonio, dragona Pito, Dragón Ladón, etc.), entre otros. (Cantarero, 2015, p. 369)

La trasgresión de los monstruos de la Grecia clásica va dirigida al héroe y lo que le representan a ese Yo perfecto que pretende tener todo bajo control. Por medio del encuentro héroe-monstruo es posible conocer los ideales construidos desde otras disciplinas y mirar lo que ocurre respecto al dominio ejercido hacia el otro, en este caso, son los monstruos quienes se salen del dominio del héroe y en ocasiones incluso son ellos quienes tienen mayor control sobre él. Un ejemplo claro de lo anterior son las féminas monstruosas de la mitología griega que representan aquello que lleva al protagonista a caer en lo pulsional, como las sirenas o las harpías quienes jalan a lo pulsional y ponen en una situación de riesgo al personaje que parece ser casi invencible. Se resalta nuevamente lo que es superior al control del ser humano.

En este periodo se podría decir que lo monstruoso está directamente asociado al mito y de esta forma se dejan claros los valores de la cultura desde sus supuestos orígenes; así como también se hacen visibles las consecuencias o repercusiones de haber actuado erradamente. Campos menciona que “la literatura heredada de los griegos y romanos nos muestra no solo cierto grado de naturalidad en el manejo de los monstruos sino, incluso, la búsqueda de satisfacer una especie de necesidad” (2016, p.15). Esta urgencia de crear mitos está en todas las culturas, forma parte del inconsciente colectivo del que afirma Jung (1970) a mediados del siglo XIX. En este caso, los monstruos forman una parte fundamental de los mitos y no se les puede dejar de lado porque tienen una función que interpreta Campos desde la propuesta aristotélica:

Se dirá que los monstruos no deben identificarse con lo mítico. Empero, en Grecia, esto no fue así, tal y como las diversas citas ofrecidas constatan. Para Aristóteles, en cambio, la atracción que ejerce lo monstruoso puede originarse en tres causas principales: a) representa un cambio, b) suscita admiración y c) constituye una imitación. Cada uno de estos tres factores suscita placer, deseo, atracción. (2016, p. 25)

En el mundo helénico, dentro de los cambios de comportamiento, ya sea que despierten admiración o imitación, existen perspectivas que permiten conocer aspectos inamovibles para los griegos. Cuentan con monstruos que representan uniones prohibidas que los conciben, tal como el minotauro; también representan castigos, como en el caso de Caribdis que por robar bueyes termina siendo desterrada por Zeus al mar, en donde se convierte en un monstruo marino.

Si se sigue la mirada hacia lo femenino, la monstruosidad permite un acercamiento a la perspectiva griega acerca de la mujer. Por ejemplo, la Empusa es invocada por las brujas y los hechiceros para lograr lo que desean, como ocurre en el “Idilio II” de Teócrito, alguna invocación a una diosa para tratar con un amor no correspondido. Al respecto, Mayor describe:

De Empusa se decía que era, precisamente, hija de Hécate. Tenía pies de bronce y se alimentaba de la sangre y la carne humanas. Para atraer a sus víctimas adoptaba la figura de una mujer bellísima y seductora. Sin embargo, en la comedia *La asamblea de las mujeres* del genial Aristófanes, un muchacho es arrastrado por dos horrorosas y repugnantes viejas, que tienen preferencia a la hora de tener relaciones sexuales con hombres jóvenes y hermosos, frente a las mujeres jóvenes, bellas y lozanas, por las nuevas Leyes que han dictado las Mujeres que han tomado el poder de la polis, mediante un hábil y astuto golpe de estado. (Mayor, 2012, p. 5)

Que muchos monstruos fueran femeninos en la Grecia antigua no es casualidad; que se planteen como seres capaces de enredar a los hombres para tener relaciones sexuales sin ser necesariamente bellas, sino por el contrario, ser entes que se tornan repugnantes y monstruosos habla de los valores estéticos que eran fundamentales para los griegos; así como también era importante el seguimiento de las leyes que podían ser morales. El temor de sucumbir ante sus pasiones era atormentador para ellos, así como la posibilidad de una mujer que pudiera tener algún tipo de poder o que quisiera participar en aspectos políticos o de gobierno. Cabe mencionar que lo monstruoso desde la perspectiva griega es todo aquello que no sigue los ideales, lo justo y cualquier representación de traición.

Durante la época medieval el monstruo tiene una presencia importante, podría decirse que casi permanente, tanto en la literatura como en cualquier otra manifestación artística o arquitectónica-religiosa. En este periodo se realizan bestiarios conformados por híbridos entre humanos y animales que no son más que símbolos, también se habla de ciertos confrontamientos entre hombre y bestias debido a que es frecuente encontrar seres malignos o animales con características o actitudes humanas, con cuerpos deformes o extremidades adicionales o faltantes; asimismo, se habla del tamaño, se pueden encontrar proporciones monstruosas en dichos seres.

Estos personajes cobran mayor relevancia con el auge de los libros de caballería españoles. Aunque son seres que se han mencionado a lo largo de la historia, como los dragones de la Biblia o los centauros mitológicos, en este periodo se les comienza a mirar desde otra perspectiva, como si se les diera una jerarquía más alta y las descripciones acerca de la naturaleza monstruosa se tornaran más profundas, por ejemplo, los monstruos ya no son solamente obstáculos en el camino del héroe que aparecen repentinamente, tampoco seres que habitaban en algún sitio en particular invadido sorpresivamente, ahora se les empieza a dar un poco de voz y de atención. Se permite conocer un poco más de su origen, de qué ocurre con ellos:

Según Ambroise Paré el monstruo híbrido aparecía por causas humanas, divinas o diabólicas. En muchos casos nace de uniones contrarias a la naturaleza, de ahí que, por ejemplo, el Endriago amadisiano sea fruto del amor incestuoso entre gigantes. Los libros de caballerías están llenos de seres pavorosos, denominados con nombres terroríficos (como el gigante Mostruofurón del Amadís de Grecia) y son enemigos del cristianismo. (Tovar, 2006, p. 138)

El Endriago, bestia que aparece en la novela de caballería *Amadís de Gaula*, escrita por Garcí Rodríguez de Montalvo en 1508 (edición de 1991), es en apariencia una bestia con partes de fieras diferentes, pero con rasgos un tanto humanos y, evidentemente, es el monstruo al que el personaje principal le hará frente en un combate. Sin embargo, ya se conoce algo de ese ser, se sabe que nació de un amor incestuoso y en momentos pareciera que se conoce también lo que le depara, ya que se habla de una constante amenaza: que la madre encuentre la manera de matar a su padre y pueda casarse con su hijo. De este modo comienza a tener sentido que este ser mate a sus padres y a los habitantes de la isla.

Se puede deducir que durante esta época se empieza a pensar más en el espíritu humano, en su psicología al conocer y aceptar que hay cierto destino que se construye desde el origen. El acercamiento con los monstruos permite una

comprensión que va más allá del análisis moral que se podría someter a un juicio, en este caso se vuelve posible saber, desde una perspectiva humana, el motivo de actuar de un monstruo.

A partir del siglo XIX aparece el monstruo moderno, en este periodo, específicamente en Europa, tiene auge la monstruosidad. Se habla de ese concepto porque predomina tanto en los seres humanos con ciertas actitudes decadentes o repulsivas, como en aquellos visualmente deformes como el jorobado de Notre Dame. También en el terreno de la ficción surgen las criaturas icónicas Frankenstein y Drácula.

*Frankenstein* es relevante por ser una obra en la que figura uno de los monstruos más representativos. El monstruo que aparece en *Frankenstein* es un ser creado por un científico, el doctor Frankenstein, formado a partir de partes de diferentes cadáveres a los que se le da vida. Esta novela permite atestiguar que en este periodo histórico comienzan a surgir monstruos que no actúan necesariamente por maldad intrínseca, ya que una conclusión viable es que el monstruo no es un ser maligno. De acuerdo con lo anterior, se puede inferir que en este escenario se trata de personajes complejos que tienen un pasado, un presente y que buscan hacia dónde dirigirse; no obstante, lo sobresaliente de *Frankenstein* es que permite al lector cuestionarse sobre la maldad humana, pero no una maldad que forme parte de su esencia, sino de los alcances que puede tener el ser humano ante una obsesión.

Bittencourt hace el siguiente acercamiento:

Quizá lo más emblemático de la criatura ensamblada por Víctor Frankenstein sea su naturaleza fragmentaria, tanto externamente, en una apariencia física derivada de un “ensamblaje” de cuerpos muertos, como internamente, en una psique corrompida, como resultado del rechazo de su propio creador y, por extensión, de su inadecuación en la sociedad. Cabe recordar, sin embargo, que el “monstruo” era bueno en esencia. (2019, p. 344)

En esta mirada hay dos temas relevantes: el primero habla de esa naturaleza fragmentaria de la criatura, como también de su bondad, y el segundo subraya el rechazo del propio creador, como causa de la psique corrompida del monstruo. Mostrar las consecuencias del rechazo del creador es una clara analogía del padre que no quiere al hijo. Se habla de una mirada psicológica compleja, en la que no solo se piensa en los dioses, en los héroes y el camino que debe seguir y los obstáculos a vencer. Se mencionan las dificultades que hay en la vida y también sus consecuencias; las posibilidades humanas del error y sus alcances; se trata de demostrar que lo verdaderamente monstruoso es el ser humano y no otra criatura, de hecho, cualquier acto realizado por el monstruo en esta novela se debería adjudicar al Dr. Frankenstein por ser su creador y por la irresponsabilidad que comete. Con respecto a la fragmentación de la criatura, relacionándolo con el contexto histórico, Bittencourt señala:

Desde los más tempranos atisbos del Romanticismo en Alemania, la consciencia de la escisión del sujeto se hace presente en el pensamiento de Friedrich Schiller, uno de los principales representantes del Frühromantik. Es interesante evocar aquí a Schiller puesto que, en sus escritos, principalmente, el fragmento aparece como una categoría estético-epistemológica profundamente marcada por lo político y lo social; asimismo, el autor pone de manifiesto una realidad que está directamente relacionada con esa escisión del sujeto moderno, es decir, su progresivo alejamiento de la naturaleza y los peligros que ello conllevaba. (2019, p. 345)

Esta fragmentación psíquica es un reflejo de la social: las personas comienzan a debatirse entre la razón, el sentido, la naturaleza; la moralidad se empieza a cuestionar; a la par, lo científico, lo político y lo social continúan desarrollándose. Esos cambios mantienen en incertidumbre al hombre, inevitablemente se siente el miedo a lo desconocido, a los avances tan rápidos y repentinos de todo lo que repercute en ellos como individuos y como sociedad.

La evolución de los monstruos se percibe en la recreación del mito, se toma el original y se adapta a la nueva realidad. En el caso de estos seres, cuando se reproduce su existencia, se pretende replantear el ambiente para que su esencia aterradora renazca, lo cual se logra a través de una adecuación ya sea del mismo personaje o del ambiente o circunstancias.

En el caso del monstruo que aparece en *Frankenstein*, González-Rivas dice que se tomaron dos tradiciones míticas, la clásica (el mito de Prometeo y el de Pigmalión) y la bíblica (el mito del Gólem y el de Adán) y refiere:

Shelley, receptora y creadora de toda esta tradición mitológica, destaca en su novela uno de los aspectos clave de Prometeo: la compasión que siente el titán hacia sus criaturas, los hombres, lo que lo lleva a desafiar a Zeus. Sin embargo, en su versión literaria hace una importante modificación, que supone una inversión del mito clásico: al contrario que Prometeo, Víctor Frankenstein es movido solo por el deseo de gloria personal en el ámbito científico, de modo que, una vez que ha transgredido los límites y ha dado vida al monstruo, Frankenstein se desentiende de su criatura, abandonándola a su suerte. (González-Rivas, 2010, p. 4)

Esa inversión del mito habla de una realidad social. En ese contexto ya no funcionaría la idea original, ahora debía ser otro motivo lo que inspirara a Víctor Frankenstein, sería su propio deseo por crecer como científico lo que lo orilla a tal aberración, fue muy similar a jugar a ser Dios. En este periodo el desarrollo científico es máximo, esto genera en el ser humano una cuestión compleja, se le otorga un poder que evidentemente no puede manejar, con ello se pone en cuestionamiento lo ético.

También en ese texto se advierte la desigualdad de género que había, se aprecia en los roles que adquirirían los personajes de la novela, menciona Bittencourt:

La realidad de la asignación de espacios sociales para hombres y mujeres, es decir, el ámbito público es exclusivo de los hombres, mientras que las mujeres quedan relegadas al ámbito doméstico; cuando incumplen dicha regla, acaban muertas. Los hombres, por otro lado, pese a sus amplios derechos de ir y venir, terminan por cometer errores irreparables que conducen a la muerte y la destrucción, véase la fatídica ocurrencia de Víctor Frankenstein. (Bittencourt, 2019, p. 352)

Se debe tomar el contexto como realidad; en los textos sobre monstruos, se suele apegar a la normalidad de un modo excesivo, esto ocurre con la intención de resaltar el comportamiento monstruoso, el que sale de la norma. Aquí las mujeres tienen ese rol rutinario mientras los hombres pueden experimentar con la ciencia hasta los alcances realizados por Víctor Frankenstein, por ejemplo.

## Conclusiones

En la enseñanza es necesario elegir temas y esto implica dejar fuera la reflexión sobre algunos tópicos, por ejemplo, en los problemas de historia hay puntos específicos sobre los aportes de la cultura española, esta se entiende como aquella

fundamentada en el pensamiento judeocristiano, por ello no se analiza con la misma intensidad la influencia islámica, la cual fue dominante en la península por quinientos años. De este modo, al igual que en el ejemplo citado, esta investigación propone analizar un tema de interés que había quedado en la penumbra.

A través de investigaciones antropológicas se puede identificar que desde inicios de la humanidad en figuras rupestres ya existían teorías acerca del origen de los ancestros con la posibilidad de tratarse de seres supremos. Más tarde, con el pensamiento judeocristiano, ciertas bestias informaban sobre la magnitud del potencial que tenían el mal y el peligro inminente ante tropiezos humanos. Las consecuencias, como se observó con la mención de los monstruos bíblicos, podrían tener alcances omnipotentes, lo cual también arrojaba datos acerca de las formas de dominio fundadas en el miedo. En este sentido, los monstruos de la Grecia antigua representan castigos, aquello que el héroe debería confrontar o nombrar "enemigo". Los monstruos no pretendían asustar por sí mismos, el miedo que se procuraba infundir era descomunal, ellos, como símbolos omnipotentes, solo estaban demostrando la dimensión de las consciencias para sugerir, de manera impositiva, el sistema ideológico y religioso que se debía seguir.

En el medioevo se retoman las bestias religiosas similares a las bíblicas, pero buscando un convencimiento más profundo, tenían que proporcionar mayor contexto o información con el fin de aliar feligreses; los monstruos son más complejos, pero con su existencia hablan de los castigos y sus posibilidades. El tema ya deja de ser el alcance de las posibilidades, ahora sí eran ellos a quien se les debía temer, pero esos seres encarnaban algunos pecados, pulsiones e impulsos humanos que tampoco cabían en el ideal de persona.

Finalmente, mediante los monstruos se puede saber el temor moderno hacia la ciencia, los alcances que tiene en el ser humano, pero al mismo tiempo se comienza a vislumbrar la complejidad psíquica del hombre revelando que también existen castigos por ello.

Se ha partido de la hipótesis de que los monstruos no son fantasías arbitrarias, sino complejas estructuras simbólicas, reflejo de la mentalidad social o del poder dominante donde se oculta la cultura del lugar y de la época; por tanto, pueden ser instrumentos educativos.

## Referencias

- Autores varios (1998). *Biblia de Jerusalén* (1a. ed.). Desclee De Brouwer.
- Bittencourt Sarmiento, A. (2019). Categoría estética, reflejo psicosocial: sobre el fragmento y lo fragmentario en *Frankenstein* de Mary Shelley. *Actio Nova: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 3, pp. 340-366. <https://doi.org/10.15366/actionova2019.3.014>
- Campos Vargas, H. (2016). Retórica de los monstruos míticos en la antigüedad griega. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 42, pp. 13-28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33267093002>
- Cantarero De Salazar, A. (2015). Alicia Esteban Santos, "Iconografía de la mitología griega. Monstruos. Los terroríficos enemigos del héroe (monstruos, híbridos y otros seres fantásticos)". *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios griegos e*

- indoeuropeos*, 25, pp. 343- 371. <https://revistas.ucm.es/index.php/CFCG/article/view/48948>
- Cohen, J. J. (1996). *Monster Culture (Seven Theses)*. En J. J. Cohen (Ed.), *Monster Theory: Reading Culture*, pp. 1-25. University of Minnesota Press.
- Eliade, M. (1993). *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1999). *Les anormaux*. Seuil/Gallimard.
- Guerrero Dávila, G. (2015). *Metodología de la investigación*. México D.F. Grupo Editorial Patria. [https://books.google.com.mx/books?id=DaGEBgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.mx/books?id=DaGEBgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- González-Rivas Fernández, A. (2010). El monstruo de Frankenstein: Texto e imagen en la génesis de un mito moderno. *Kleos: estemporaneo di studi e testi sulla fortuna dell'antico*, núm. 19, pp. 579-592. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3306925>
- Jordán Montes, J. F. (2002). Los animales en el arte rupestre postpaleolítico de la península ibérica. Emblemas, alegorías, epifanías y ausencias. *Anales de Prehistoria y Arqueología*. 17.18, pp. 37-52. <https://revistas.um.es/apa/article/view/59281>
- Jung, C. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós.
- Mayor Ferrándiz, T. M. (2012). Monstruos femeninos en la mitología griega. *Revista de Claseshistoria*, 3, pp. 1-44. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5170734>
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española 23ª Ed. versión 23.5* <https://dle.rae.es>
- Roas, D. (2019). El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación. *Revista de Literatura*, 81(161), pp. 29-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6975261>
- Rodríguez de Montalvo, G. (1991). *Amadís de Gaula*. Editorial Cátedra.
- Rubio, J. (2006). Monstruos y seres fantásticos en la literatura y el pensamiento medieval. En Centro de Estudios del Románico (ed.). *Poder y seducción de la imagen románica*, pp. 121-155. Universidad de Alcalá de Henares.
- Santiesteban Oliva, H. (2003). *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*. Plaza y Valdés.
- Scheff, T. (1973). *El rol de enfermo mental*. Amorrortu editores.

## Notas

- 1 “El monstruo es el que combina lo prohibido y lo imposible”. La traducción es propia.
- 2 “Desconfiamos y aborrecemos al monstruo al mismo tiempo que envidiamos su libertad, y tal vez su sublime desesperación”. La traducción es propia.
- 3 El Leviatán es una bestia marina aludida en el Antiguo Testamento asociada directamente con Satanás a pesar de ser creada por Dios, se le describe como una serpiente gigante, sin embargo, este sí es nombrado como monstruo. De hecho, en el libro de Job se menciona lo siguiente: “con su espíritu adornó los cielos; su mano traspasó la serpiente tortuosa” (Job 26: 13) para después definirla como “el legendario monstruo marino que representaba las fuerzas del caos que se oponían al Creador” y así se le refiere de ese momento en adelante.