



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO**  
PROGRAMA DE POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO  
INVESTIGACIÓN EN ARTES

IMÁGENES DE LO MONSTRUOSO EN EL ARTE OCCIDENTAL.  
EDAD MEDIA Y SIGLO XXI

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRÍA EN ARTES

PRESENTA:  
LILIA AVILA JIMÉNEZ

DIRECTOR DE TESIS:  
DR. FERNANDO ZAMORA ÁGUILA  
Facultad de Artes y Diseño

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., Abril de 2020



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Para Lupe

Porque juntas  
lidiamos con monstruos

Hasta el final

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
-------------------	---

## CAPITULO I

### El monstruo

1.1 Definición del monstruo.....	7
1.2 Antecedentes del monstruo.....	10
1.2.1 Relación del monstruo y lo grotesco.....	15
1.3 La irreverencia del monstruo en el arte de la Edad Media.....	18
1.3.1 La presencia del monstruo en el arte medieval.....	23
1.4 Bestiarios medievales. Monstruos y seres fantásticos.....	28
1.4.1 El monstruo fuera de los bestiarios.....	44

## CAPITULO II

### El monstruo en la pintura medieval

2.1 Los monstruos de El Bosco.....	54
2.1.1 El monstruo, la religión y la moral.....	59
2.1.2 Los demonios bosquianos.....	77
2.2 De El Bosco a Brueghel El Viejo.....	83
2.2.1 El triunfo de la Muerte y los demonios brueghelianos.....	88

## CAPITULO III

### El monstruo de la pintura a la fotografía y el cine

3.1 La estética fotográfica de Joel- Peter Witkin.....	98
3.2 La monstruosidad en <i>Begotten</i> de Elias Merhige.....	110
3.2.1 Los escenarios de <i>Begotten</i> .....	113

3.2.2 Dios, Madre e Hijo.....	121
----------------------------------	-----

#### **CAPITULO IV**

##### **Tierra sin Dios**

4.0 Propuesta.....	<b>128</b>
4.1 El Cuerpo y el monstruo.....	<b>130</b>
4.2 El personaje.....	<b>134</b>
4.3 El espacio y el espectador.....	<b>139</b>

<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>145</b>
--------------------------	------------

<b>FUENTES DE DOCUMENTACIÓN.....</b>	<b>153</b>
--------------------------------------	------------

## INTRODUCCIÓN

El interés personal por lo monstruoso surge a partir de un permanente gusto por lo siniestro, lo deforme e incluso por lo repulsivo. La influencia<sup>1</sup> visual contenida en una gran cantidad de imágenes provenientes de cartones, publicidad y dibujos animados. El dibujo se convirtió en el mejor medio para manifestar toda la influencia de los estudios propios, referentes a hibridaciones, mutilaciones, deformaciones del cuerpo humano y de animales, etcétera .

Por otro lado, al conocer el trabajo de animación de Félix Colgrave<sup>2</sup>, la estética de Robert Morgan<sup>3</sup> y el trabajo audiovisual de Jonathan Hodgson<sup>4</sup>, se abre la posibilidad de explorar el mundo de la animación, aplicando las habilidades en el dibujo y pintura sobre una pieza digital. A sabiendas de que no es una propuesta novedosa -pues podemos ver a la animación aplicada en trabajos de

---

<sup>1</sup> Como parte de mi educación visual, siento necesario mencionar la influencia de la caricatura, ya que mi primer acercamiento al dibujo se dio a través de referencias visuales de cartones de autores como *Naranjo*, *Trino* y José Quintero. La publicidad se centra específicamente en los comerciales realizados con animación del canal MTV durante los años noventa. Finalmente los dibujos animados de autores como Gábor Csupó (¡Aaah! Monstruos de verdad), John Kricfalusi (The Ren & Stimpy Show) o Mark Thurop Van Orman (Las Maravillosas Desventuras de Flapjack). Hay que mencionar que mucha de la animación de los años noventa, resulta irreverente, por lo que muchos de los trabajos mencionados, presentan atmósferas siniestras (Flapjack), personajes deformes (Monstruos de verdad) y acciones que muchas veces podían ser repulsivas, como en el caso de Ren y Stimpy, en el cual la sexualidad es un agregado insinuado, pero poco discreto.

<sup>2</sup> La animación de Colgrave se caracteriza por ser muy fluida, con colores vibrantes y composiciones simétricas. Sus personajes son grotescos, llenos de fantasía y carecen de diálogos; la narrativa se fortalece con las acciones de los personajes y sonidos de todo tipo. Sus temáticas son oscuras, pero tienen un toque de humor. Su trabajo más representativo es *Elephant's Garden*, con el cual se hizo acreedor de reconocimiento *Best Australian Film at MIAF* en 2014.

<sup>3</sup> Robert Morgan es un cineasta, director y escritor nacido en 1974, en Yateley, Hampshire, Reino Unido. Es conocido por sus trabajos en animación, de los cuales los más famosos son: *Cat With Hands* (2001), *Separation* (2003) y *Bobby Yeah* (2011), por este último, fue nominado al premio BAFTA al mejor cortometraje animado en 2012. Véase: [https://www.imdb.com/name/nm1152178/?ref\\_=nv\\_sr\\_5?ref\\_=nv\\_sr\\_5](https://www.imdb.com/name/nm1152178/?ref_=nv_sr_5?ref_=nv_sr_5). Consultado el 10 de agosto de 2019.

<sup>4</sup> Sus trabajos implican una serie de experimentaciones visuales a través de la animación. Dirigió una serie de videos para el álbum visual *"Mister Mellow"* del grupo musical *Washed Out*, de los cuales destaca el sencillo *Hard to say goodbye*, en el cual se aplicó rotoscopia.

videodanza, videoarte o videoclips- realizamos una investigación enfocada en las distintas técnicas de animación. Al ver los recursos necesarios y las habilidades individuales tanto en lo digital como en el arte tradicional, elegimos la rotoscopia, pues como equipo la consideramos una buena alternativa, que si bien representa gran un reto técnico, también ofrece un alto grado de experimentación para lograr los resultados visuales que buscamos.

Para establecer la propuesta personal de seres alejados de lo que convencionalmente se reconoce como un ser monstruoso, necesitamos entender la esencia del monstruo occidental: ¿cuáles son las cualidades de un ser que lo convierten en monstruo?, ¿de dónde provienen estos seres ? y sobre todo ¿qué es el monstruo? La esencia de la investigación teórica se dirige inicialmente a responder estas interrogantes, por lo que el arte medieval significa el primer asunto que abordamos como el punto de partida. Así pues, nos dedicamos a dilucidar la definición del monstruo. Se plantea su contexto histórico, y nos ubicamos cronológicamente entre el fin de la Edad Antigua y el inicio de la Edad Media, con la finalidad de comprender el origen y desarrollo de la iconografía monstruosa medieval y su evolución a lo largo del Medievo.

Partiendo de la definición etimológica de la palabra "monstruo", entendemos que la discordancia con la naturaleza es una de sus principales características. En el mundo antiguo, el monstruo es estudiado desde una perspectiva zoológica primitiva; sin embargo el papel de la religión para adoptar la tradiciones paganas y colocarlos como seres celestiales o criaturas infernales fue primordial durante la primera etapa del cristianismo. Sin embargo, es en la Alta Edad Media donde podemos observar la incorporación de conceptos como lo grotesco, así como sus primeras definiciones. Además de las esculturas que retratan las acciones irreverentes que tenían lugar en

las iglesias románicas. Dichos atributos paulatinamente los adoptaría la figura monstruosa.

Proponemos el análisis del monstruo medieval, con la intención de explorar su simbología y comprender el papel que desempeña su presencia en manuscritos, tapices y objetos cotidianos. Los mitos y la fantasía propias de la sociedad medieval, nutrieron tanto al imaginario colectivo e impactaron en historias morales que permanecen hasta nuestros días, preservando aquellas significaciones negativas en seres como los dragones, pero otras tantas positivas como en el caso de los unicornios, e incluso la transformación de sus apariencias y significados alegóricos. Con toda la información recopilada, nos encaminamos hacia la primer parte de la investigación de tipo histórico-descriptivo, para establecer los antecedentes y comprender el origen del monstruo.

El marco histórico del monstruo nos ayuda a aproximarnos a su evolución tanto simbólica como física en el arte europeo, para establecernos en el estudio estético y simbólico de la obra de dos grandes pintores flamencos: El Bosco y Brueghel El Viejo, quienes viven en los albores del Renacimiento, pero conservan el lenguaje iconográfico del medioevo. Toda la imaginería gestada en el período medieval es aprovechada por los dos artistas y exponen esa riqueza iconográfica y alegórica en sus obras.

Los monstruos bosquianos se caracterizan por su excepcional constitución imaginativa y la contundencia de sus formas. Los inicios del artista se encuentran muy arraigados en la tradición medieval. Las simbologías referentes al alma, el cuerpo y los pecados, como los jarros rotos, las hibridaciones de los cuerpos y el uso de la parodia y lo grotesco aplicadas en la figura del monstruo, son herramientas utilizadas para ejemplificar moralmente la relación con



lo negativo. Sin embargo, en el gran abanico de bestias y monstruos que El Bosco crea para habitar sus infiernos, nos centramos en la figura cómica de la grylla. Un personaje que viene de la tradición grecorromana, pero que el pintor representa en sus lienzos con tono burlesco y además crea otras variedades de estas criaturas, como las gryllas-insecto, gryllas con caras dobles o gryllas con apéndices imposibles.

Por otra parte, Pieter Brueghel El Viejo, se inició realizando réplicas del estilo bosquiano, por lo tanto, su influencia fue directa. Sin embargo, el monstruo en Brueghel se aleja paulatinamente de la fantasía bosquiana, para colocar en primer plano las imperfecciones de los hombres (lisiados, ciegos y mendigos) y las acciones incómodas de los campesinos, como comer o defecar, en un realismo costumbrista y a la vez terrorífico. Para Brueghel, los monstruos son encarnados por aquellos humanos que habitan en lo más bajo de la estirpe social medieval. La divinidad se disimula entre la gente y la representación del Infierno se sustituye por las danzas macabras y la representación del triunfo de la Muerte con el azote de la peste.

La importancia que Brueghel le confiere al cuerpo, monstruoso por sus defectos, no abandona el simbolismo de lo maligno. Brueghel, al ser un detractor del estilo renacentista, se niega a retratar la idealización del cuerpo perfecto. Esto se puede entender en sus pinturas, que muestran a campesinos comiendo, defecando o mostrando algún tipo de acción sexual, acciones consideradas impuras por el cristianismo y mal vistas por la alta sociedad. Estos temas planteados desde una perspectiva crítica de la sociedad flamenca, tienen una importancia central en las obras brueghelianas.

Establecimos la relación entre el arte de El Bosco y Brueghel en un análisis estético con la obra de dos artistas del siglo XX: el fotógrafo Peter Witkin y el cineasta E. Elias Merhige, con ello damos un giro en la investigación, sin abandonar nuestro hilo conductor: el monstruo. Es cierto que los elementos estéticos de lo feo, lo siniestro y lo repulsivo se encuentran presentes en artistas como Francisco de Goya u Otto Dix, y están también en los trabajos del cineasta Elias Merhige y el fotógrafo Peter Witkin. Es en estos dos últimos artistas donde centramos nuestra atención, no sólo por el impacto que provocan sus imágenes, también en el tratamiento que le dan, cómo crean sus atmósferas y sus narrativas. La monstruosidad es abordada desde distintas perspectivas y disciplinas.

La estética terrible de Peter Witkin, mezcla una fantasía similar a la que imprime El Bosco con los cuerpos desperfectos de Brueghel. Su interés por la estética de aquellos que él mismo llama "no amados", los lleva a reivindicarse en sus fotografías y rompe con la idealización del cuerpo perfecto. Integra al monstruo en los modelos de un modo casi teatral, pero no hay simbología negativa. La obra witkiniana tiene resquicios religiosos; sin embargo se aleja de la moralidad y acentúa la expresividad con el uso de diversas técnicas fotográficas en blanco y negro.

Por otra parte, en *Begotten* de Elias Merhige, se puede apreciar el uso del blanco y negro que acentúa la violencia en todo el largometraje. Percibimos un constante devenir en los actores, así como el juego entre la vida y la muerte, representada en los personajes centrales: Dios, La Madre Tierra y El Hijo de la Madre Tierra, exponen las debilidades y crueldades de la vida en la Tierra. Sin embargo, la monstruosidad ya no se halla contenida en el aspecto, el cuerpo o en la representación de algún pecado, sino que

el monstruo está contenido en las acciones aberrantes de los nómadas.

Finalmente, explicamos el desarrollo de la propuesta personal titulada *Tierra sin Dios*. Su ejecución se hizo con el apoyo del colectivo *Pareidolia*, en el que participaron los artistas visuales David Guzmán y Ludmila Delgado. En este apartado se explica la premisa del proyecto artístico derivado de la investigación. Partiendo desde la base estética, se justifica el uso del blanco y negro y la decisión de realizar un video utilizando el dibujo y la pintura de forma física, para crear una experimentación visual aplicada en la animación del video.

La experimentación sonora es otro de los puntos importantes del proyecto, ya que es el elemento que ayuda a crear la atmósfera deseada. Para ello, resolvimos crear un sonido irreconocible, sin notas y con puntos de tensión y silencios. En el video rescatamos, aunque no literalmente, la base religiosa, presente en todos los artistas investigados: el acercamiento con lo místico, pero alejado de toda intención moralizante. Desarrollamos monstruos propios, que personifican algunos vicios: la lujuria y la gula, se plantean como inherentes a la naturaleza humana, pero considerados propios de la animalidad. Es así como evidenciamos que la monstruosidad es la protagonista a lo largo de la investigación.

# CAPITULO I

## El Monstruo

### 1.1 Definición del monstruo

A lo largo de la historia, el hombre ha buscado la forma de representar su incertidumbre y sus miedos a través de imágenes. La naturaleza es una de sus principales preocupaciones; para entenderla y para entenderse así mismo, en la Antigüedad se sirve de los mitos y sus creencias basados en el conocimiento de su entorno. Sin embargo, la incertidumbre por el terreno de lo desconocido -llámense tierras, animales e incluso personas- abrió la brecha a una serie de especulaciones acerca de ese otro mundo durante la Edad Media. Todo aquello que no correspondía al pensamiento occidental, hallaba un lugar en la categoría de lo monstruoso.

La palabra monstruo proviene del latín *monstrum*<sup>5</sup>, es un ser que se desvía de la naturaleza, que se revela, se muestra y generalmente causa repulsión o terror (o ambas); por ello atrapa la atención: por la falta de concordancia con el orden de su entorno<sup>6</sup> ya que se presenta como incitador para ver con curiosidad o asombro aquello que se desconoce.

Esto explica por qué al monstruo se le relaciona con el conocimiento: Platón considera, especialmente en su obra *Teeteto*, al *thauma* y al terror como incitadores del conocimiento y, además, al conocimiento y al *thauma* no los concibe como elementos aislados. Por otro lado,

---

<sup>5</sup> En el diccionario de la Real Academia Española <http://dle.rae.es/>. Consultado el 28 de noviembre de 2016.

<sup>6</sup> Bacarlett Pérez, María Luisa, "Tres monstruos medievales a la luz del cuerpo sin órganos", en Álvarez Lobato, Carmen, et. al., *Monstruos y Grotoscos. Aproximaciones desde la literatura y la filosofía*, México, Aldvs, 2014.

Aristóteles, en su *Metafísica*, ve en el *thauma* el principio del conocimiento, ya que establece que el asombro es parte esencial del quehacer filosófico<sup>7</sup>.

En la Edad Media se profesa un amplio respeto por los antiguos, es por eso que durante este período se interpretan y reescriben textos y fábulas de la Edad Antigua. Basado en ello San Agustín escribe *La Ciudad de Dios*, uno de los textos más influyentes en el pensamiento de la Edad Media, y en donde habla acerca de estos seres maravillosos:

“ Ni fue imposible para Dios crear las naturalezas que quiso ni tampoco lo será el cambiar lo que él quiera de las creadas. De aquí proviene toda esa selva de hechos extraordinarios que llamamos monstruos, ostentos, portentos, prodigios. ¿Cuándo acabaría yo esta obra si me propusiera recopilarlos y mencionarlos todos? Los monstruos están bien llamados así y se derivan de monstrare (mostrar), porque muestra algo con un significado; ostento viene de ostentare (pronosticar), y prodigio de porro dicere, o sea, anunciar el futuro.<sup>8</sup>” (La Ciudad de Dios, XXI, 8, p.778).

Es pertinente destacar que el imaginario de la Edad Media se desarrolla basado en el asombro por lo desconocido. Mitos y leyendas que florecen en esta época, nutren la idea de un mundo que no es el de los humanos, sino que le pertenece a criaturas fantásticas; donde lo exótico y lo maravilloso obtienen un lugar

---

<sup>7</sup> Ibid. p.30

<sup>8</sup> Rubio Tovar, Joaquín, op.cit., p. 130

privilegiado para describir a “el otro<sup>9</sup>” que habita en un lugar fuera del mundo terrenal<sup>10</sup>, pero que también se comparte la convivencia entre estos seres y los humanos.

Así pues, los monstruos aparecen desde actos litúrgicos hasta en la arquitectura y de la literatura a las monedas, formando una colección de seres y objetos asombrosos, con una connotación ya sea divina o demoníaca. Para la iglesia, existen criaturas que entran en el plano de lo divino; los monstruos medievales tenían una relación con Dios, justamente, por ser una creación de él.

Se debe recordar que el término *fantástico*, como lo conocemos, no se desarrolla hasta el Romanticismo; en diversos estudios dedicados a la ficción medieval, se cae en el error de utilizar dicho término para hablar sobre un hecho al que el hombre contemporáneo le parece de tal manera<sup>11</sup>.

Lo *maravilloso* en la Edad Media estaba lejos de ser entendido como una categoría abstracta<sup>12</sup>, se relaciona, más bien, con un universo diverso que se encuentra ligado al asombro de lo que se presenta ante la mirada; por lo tanto su manifestación se deriva del acto de la contemplación.

Manteniendo la relación del monstruo con el conocimiento y el asombro que provoca el *mirar* a estas criaturas; entre los siglos XI y

---

<sup>9</sup> Entiéndase la otredad, como el extrañamiento y el asombro del hombre medieval hacia lo salvaje y lo extranjero, y por supuesto al monstruo. Y se hacen expresos dentro del terreno de lo maravilloso. Véase Rubio Tovar, Joaquín, *Monstruos y seres fantásticos en la literatura y el pensamiento medieval*, España, Universidad de Alcalá de Henares, 2006 p. 122

<sup>10</sup> Idem.

<sup>11</sup> Véase: Rubio Tovar, Joaquín, *Monstruos y seres fantásticos en la literatura y el pensamiento medieval*, España, Universidad de Alcalá de Henares, 2006 p. 125

<sup>12</sup> Ibid. p. 122

XII d.C. la maravilla<sup>13</sup> es comprendida como un medio didáctico para obtener un conocimiento profundo sobre la realidad a través de paradojas y contradicciones de las apariencias del mundo real.

Es por ello que en el cristianismo, los clérigos hacen mención de dos realidades: la engañosa - el mundo en el que vive la humanidad- y la realidad auténtica - que es la verdadera-. Cabe destacar este interesante paralelismo del pensamiento medieval, del mundo de las apariencias y el *Topus Uranus*, que Platón plantea en su filosofía y que posteriormente es retomado por los Neoplatónicos.

## 1.2 Antecedentes del monstruo

No hay que olvidar que los monstruos en el mundo griego representan los temores instintivos (animalescos y salvajes) del ser humano y se materializan de forma no religiosa a través de la invención de razas y animales sublimándolos en sus mitologías. Son los griegos quienes establecen las bases de la idea occidentalizada de los territorios desconocidos o poco explorados de Oriente.

A lo largo de la Edad Media, se realizaron diversas expediciones hacia aquellas tierras desconocidas. Dichos viajes dieron pie al surgimiento de una variedad de mapas en los que se describen criaturas monstruosas que habitan en los confines del territorio conocido y civilizado. Paulatinamente, permitieron el nacimiento de los libros de viajes, dedicados a describir detalladamente las tierras lejanas con su respectiva fauna.

En el libro *Las Maravillas de Oriente*, de Marco Polo, es donde se establece la idea occidental de la India, que perdura por cien años. Esta obra queda inserta dentro de la ciencia natural y las

---

<sup>13</sup> Del latín vulgar *mirabilia*; propiamente como "cosas admirables. <http://www.rae.es/>. Consultado el 1º de diciembre de 2016.

enciclopedias de este período, con un corte seudocientífico que se continuó hasta los siglos XVII y XVIII d.C.<sup>14</sup>. Es así como los territorios exóticos y lejanos como la India se convierten en lugares llenos de seres fantásticos (tanto humanos, como animales), sin embargo, el libro de Marco Polo no fue el único ni el primero en el que se refiere a la India como territorio vasto de seres fantásticos.

No hay que descartar obras con ese corte seudocientífico como el *Dionisio Aeropagita* o la *Historia Natural* de Plinio El viejo, en los que se aborda el registro de animales fantásticos y monstruosos con la intención de realizar un registro científico el caso del rinoceronte, es un ejemplo, al que posteriormente se le confundiría un sinnúmero de ocasiones con el unicornio; o el tratado de Ctesías de Cnido, en el que se establece a la India como la tierra de las maravillas.

A Herodoto (IV a.C) le pertenece el informe más antiguo sobre este país, donde queda expreso su limitado conocimiento del territorio, pero no el imaginario que se tiene alrededor de esas tierras denominadas maravillosas. Cabe destacar que desde la antigüedad y aún en el Medievo, existió una continua confusión<sup>15</sup> de la India con Etiopía<sup>16</sup>, lo que originó una interesante raza de monstruos negros que se decía que habitaban el tierras de la India, los cuales eran interpretaciones de los hombres negros de África; mismos que siglos después, la iglesia condenaría como demonios.

---

<sup>14</sup> Wittkower, Rudolf, *La Alegoría y la migración de los Símbolos*, Madrid, Siruela, 2006, p. 70.

<sup>15</sup> Debido al estudio geográfico y la constitución de los mapas de la época Antigua, era un error común que se creyera que las tierras que se encontraban en el Nilo se confundieran con los territorios de la India, confusión que permanece hasta la Edad Media Ibid. p. 73

<sup>16</sup> Alejandro Magno comete el mismo error. Cuando conquista la India en el 326 a.C., la confunde inmediatamente con Etiopía; sin embargo, como consecuencia del acceso a estas tierras (de la India) gracias a la conquista, se suscita un cambio en la concepción acerca del país. Las relaciones entre Sandracottus (rey indio) y el imperio de Alejandro Magno, permiten a Megástenes (enviado como embajador a la corte del rey indio por Selectus Nicator), dar cuenta por vez primera de la geografía, costumbres y mitologías que enriquecen y añaden relatos en gran cantidad para el imaginario de los bestiarios occidentales; que perdura 1,500 años. Idem.



De este modo, el monstruo, desde la Edad Antigua, queda como una figura muy arraigada y constante, que se desarrolla hasta llegar a su auge; donde se convierte en parte de la cultura medieval y hace su aparición en los sermones de la iglesia, en los mapas, en las enciclopedias, en las iniciales miniadas, en los márgenes de algunos manuscritos, en tratados eruditos y, por supuesto, en los bestiarios<sup>17</sup>.

La diversidad de seres fantásticos y monstruosos que surgieron durante el gótico, son el resultado del caldo de cultivo cultural que se fue desarrollando a partir de los inicios de la Edad Media y fueron producto del intercambio y los viajes de conquista que se dieron hacia Oriente, aunado con la constante necesidad del hombre occidental de entenderse a sí mismo y controlar a la naturaleza; su presencia se comprende como una fauna con la que se comparten los bosques y los mares, se refleja en una amplia aceptación por parte de la sociedad medieval que aprende a convivir con estos seres fantásticos que, existen porque existe lo que representan; ideología que en el Renacimiento se ve mermada -y condenada- por el nuevo pensamiento científico.

Durante la transición de la Edad Antigua hacia la Edad Media, como medio de adaptación y para consolidarse como religión, la iglesia retoma a los monstruos de la tradición antigua debido a que en los inicios de la doctrina cristiana, se enfrenta a un paganismo arraigado, lo cual le acarrió la necesidad de plantearse la problemática que implica la existencia del monstruo y la forma de cómo establecer un sincretismo entre el cristianismo y estos seres.

---

<sup>17</sup> Rubio Tovar, Joaquín, *Monstruos y seres fantásticos en la literatura y el pensamiento medieval*, España, Universidad de Alcalá de Henares, 2006, p.121

Estos seres que comparten el mundo con los hombres medievales al grado de ser admitidos para recibir la palabra de Dios, también encontraron su lugar dentro de la literatura. Epopeyas, libros de viajes, crónicas y la *Biblia*, son un ejemplo del compilado de monstruos y la importancia que éstos tienen dentro del pensamiento medieval. Dante, en su *Divina Comedia* retoma a los monstruos mitológicos para convertirlos en demonios y guardianes del infierno<sup>18</sup>.

Así pues, la iglesia, adopta la figura del monstruo, sin importar su naturaleza, ya fuera humana o animal, para convertirlos en seres divinos o del infierno. Se evidencia la capacidad de combinar y crear imágenes en este período. Igualmente, el monstruo se convierte en una alegoría del pecado y también de la virtud humana. Se abre paso a un nuevo grotesco, que posteriormente se convertiría en su principal característica<sup>19</sup>.

San Agustín es quien logra ese sincretismo entre el paganismo y la religión cristiana para dar razón del papel del monstruo en la creación divina. *La Ciudad de Dios* recoge a los monstruos de la antigüedad y los menciona dentro de su libro, mismos que serían reiterados (aún siglos después, en el libro de viajes de John Mandeville) y citados varias ocasiones en distintos libros posteriores. Al respecto, San Agustín escribe:

“¿Puede admitirse que los hijos de Noé, o más bien del primer hombre, del que ellos nacieron se hayan propagado algunas clases de hombres monstruosos que no se refiere a la historia de los pueblos? Tales son, por ejemplo: que algunos tienen un solo ojo en medio de la frente; que otros tienen las plantas de los pies vueltas hacia atrás; otros con

---

<sup>18</sup> Idem.

<sup>19</sup> Idem.

la naturaleza de ambos sexos: el pecho derecho del varón y la mama izquierda de la mujer, y que uniéndose alternativamente engendran y dan a luz; otros no tienen boca y viven respirando sólo por la nariz; otros hay de estatura de un codo, a quienes los griegos, por ser tan pequeños llamaban pigmeos; en otras partes, las mujeres concebían a los cinco años, y no viven más de ocho.

También se dice que hay un pueblo donde tienen una sola pierna en los dos pies, que no doblan la corva, y que son de admirable rapidez; los llaman *esciápodos*, porque en el verano, echados boca arriba se protegen con la sombra de los pies. Hay otros sin cabeza, que tienen los ojos en los hombros. Y, finalmente, toda esa caterva de hombres o especies de hombres pintados en los mosaicos del puesto de Cartago, tomados de libros de curiosa historia. ¿Qué diré de los cinocéfalos, cuyas cabezas y ladrido de perro delatan más bien animales que hombres?

De todos modos, no es preciso creer en la existencia de todas esas clases que se dice de hombres."<sup>20</sup>

Otro ejemplo de la aceptación e inserción del monstruo antiguo dentro de la religión en la Edad Media se evidencia en un poema escrito en alemán antiguo, en el que se relata el génesis de los monstruos. *Wiener Génesis* habla acerca de cómo las hijas de Adán ignoran la prohibición de comer ciertos frutos que podían perjudicar a los hijos que llevaban en su vientre; los niños reciben una maldición que provoca que unos nazcan con cabeza de perro, otros con los ojos en los hombros y la boca en el pecho y, finalmente, otro con un pie gigante, que le permitiría correr como los animales. Se hace evidente la reiteración de los monstruos de *La Ciudad de Dios* y la

---

<sup>20</sup> San Agustín, *La Ciudad de Dios*, XVI, 8. p. 246.

necesidad de comprender su origen desde la visión cristiana medieval.

### 1.2.1 Relación del monstruo y lo grotesco

La palabra *grotesco* proviene del italiano. Del latín *grottesca* o *grottesco* derivan de *grotta*, que viene del griego κρύπτη<sup>21</sup>. Originalmente la *grottesca* y *grottesco* eran las designaciones con las que se les llamaba a determinados tipos de ornamentos de la antigüedad, hallados durante unas excavaciones realizadas en Roma y en otros lugares de Italia y de los cuales se pudo corroborar que no era un arte genuino romano, más bien una moda que llegaba a Roma en pleno período de transición<sup>22</sup>.

Durante la Edad Media, el grotesco es un estilo ornamental que recibe tantas críticas<sup>23</sup> como aceptación dentro de las decoraciones de las iglesias románicas; Pinturicchio, por encargo del cardenal Todeschini Piccolomini, decora la bóveda de la biblioteca junto a la Catedral de Siena y es posible observar el estilo ornamental grotesco.

Sin embargo, durante el Renacimiento -en el transcurso del siglo XVI- *grottesco* deja de ser una palabra que sólo refiere a un tipo de ornamentación fantástica y lúdica, servida de las influencias de la antigüedad; también alude a un carácter más siniestro, en donde el orden de la realidad se encuentra anulada junto con las diferencias entre los reinos: el humano, el vegetal y el animal, donde se

---

<sup>21</sup> Cabe destacar que la semántica de esta palabra se fue transformando a lo largo de los siglos, inicialmente adquiere una función descriptiva para referirse a los murales romanos del siglo XVI. Polák, Petr, *El Esperpento valleincliniano en el contexto del arte grotesco europeo*, República Checa, Mazarykova Univerzita, 2011, p. 46

<sup>22</sup> Véase: Kayser, Wolfgang, *Lo grotesco. Su figuración en pintura y literatura*, Madrid, Akal, 2004, p.27

<sup>23</sup> Vitruvio en su *De arquitectura* hace una crítica a la moda del estilo ornamental grotesco por lo inverosímil de sus motivos. Véase Kayser, Wolfgang, *Lo grotesco. Su figuración en pintura y literatura*, Madrid, Akal, 2004, p.28

transgrede toda ley natural de simetría y de las proporciones<sup>24</sup>; aunque también se utiliza este término para referirse a la diferencia entre una copia de un mural romano de uno original.

La aceptación de una nueva designación del estilo ornamental en el siglo XVI, es de parte de los alemanes<sup>25</sup>, quienes conciben la mezcla de animal-humano-monstruo como el rasgo más característico de lo grotesco, aunado con los usos carnavalescos y las representaciones de los demonios<sup>26</sup>; todos estos atributos finalmente consagran al monstruo dentro de la estética de lo grotesco por su cualidad “antinatural”.

Es importante hacer esa asociación entre lo grotesco y lo cómico en los carnavales de la cultura popular medieval, en los que se incluye al monstruo. El humor popular en las plazas es de gran amplitud y relevancia durante la Edad Media y hasta el Renacimiento; las diversas formas de la risa se manifiestan dentro de la literatura paródica, las plazas públicas, diversos ritos y cultos cómicos, bufones, “bobos”, enanos, payasos y monstruos<sup>27</sup>.

Al respecto, Bajtín clasifica en tres grandes categorías estas manifestaciones: 1) *Formas rituales del espectáculo*, 2) *Obras cómicas verbales* y 3) *Diversas formas y tipos del vocabulario familiar y grosero*<sup>28</sup>; todas ellas ocupan un importante papel en la vida del hombre medieval, sin embargo nos centraremos en hablar de la

---

<sup>24</sup> Kayser, Wolfgang, *Lo grotesco. Su figuración en pintura y literatura*, Madrid, Akal, 2004, p. 29 y 33

<sup>25</sup> Con Fischart, en su esbozo de la historia de Gargantúa habla de objetos con formas maravillosas. Véase *Ibid.* p.38,39

<sup>26</sup> *Ibid.* p.39

<sup>27</sup> Bajtín Mijaíl, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, España, Alianza Editorial, 1998.

<sup>28</sup> Véase: *Ibid.* p. 4

primer categoría, que es la que implica la participación del monstruo dentro de dichos rituales.

Los festejos carnavalescos significan una segunda vida para el hombre medieval, ya que durante estas fiestas se crea un punto ciego permisivo para blasfemar, beber, reír, etc. La “fiesta de los bobos” (*Festa stultorum*) y la “fiesta del asno” eran celebraciones con gran arraigo popular; además de los carnavales -que duraban días-, se encontraba también la “risa pascual” (*risus paschalis*). Dentro de dichos festejos, destacan las “fiestas de templo”, conformadas por ferias y el corte cómico, que no falta en ninguno de estos cortejos. Durante estas fiestas se exhiben gigantes, enanos, bestias “sabias” y monstruos, entre otros<sup>29</sup>.

Durante los carnavales, de los que la estricta y seria clase alta de señores feudales y reyes se mantienen alejados, contrasta con la gran concurrencia de los plebeyos; la ignorancia de los campesinos y la fiesta de los festejos populares, en los que también el monstruo se presenta y se exalta como parte de la cultura popular medieval, el papel que juega es el de la parodia y la comicidad, muy característicos dentro de las fiestas, con el fin único de provocar la risa, aflorando el rostro grotesco y vulgar del pueblo con la mueca de las carcajadas.

Lo monstruoso, lo horrible y lo deforme que se presenta en las personas durante el carnaval, rompe con la idea clásica de entender al cuerpo como algo perfecto e inmutable. La risa aunada a los gestos, muecas y deformaciones del lenguaje y la exaltación de lo obsceno son una de las características de estas fiestas y son los

---

<sup>29</sup> Véase: *Ibid.* p. 5

elementos principales del carnaval y estos mismos hacen de la sociedad medieval especialmente grotesca.

Cada carnaval se entiende, para la clase baja, como una celebración a la vida a la muerte, una liberación y una forma de sobreponerse al miedo, ya que la incertidumbre por el futuro es muy frecuente por las inestabilidades traídas por las plagas y las pestes que atacan frecuentemente tanto a las cosechas como a los animales y estas festividades cumplen la función de ser una válvula de escape a las tensiones de la vida medieval.

Para la sociedad feudal, el carnaval representa un descanso de la normalidad de la vida, cuestionando el orden establecido, es decir, durante estos días la gente se dedica a realizar acciones que normalmente no le corresponden, como hombres realizando tareas asignadas a las mujeres, personas utilizando los brazos para caminar, blasfemos asistiendo a misa, etc. La incoherencia y la liberación se hallan en las calles mientras dure el ambiente carnavalesco; una de las emancipaciones de carnaval más relevantes son las +relacionadas con los prejuicios que acarrea la tradición medieval sobre el cuerpo<sup>30</sup>.

### 1.3 La irreverencia del monstruo en el arte de la Edad Media

Gran parte del pensamiento cristiano medieval se concibe a partir del cuerpo<sup>31</sup>, muchas de las ideas del cuerpo humano en la religión derivan del pensamiento clásico. Durante los carnavales, esta visión se rompe y se desprende de la visión divina, para ver al cuerpo

---

<sup>30</sup> González Izquierdo, Juan Diego, *La pervivencia de lo grotesco. De Jerónimo Bosco a Paul McCarthy*, El Artista, Núm 10, Noviembre 2013, Colombia.

<sup>31</sup> Kayser, Wolfgang, *Lo grotesco. Su figuración en pintura y literatura*, Madrid, Akal, 2004, p. 39

desde un punto de vista animalesco: la atención se centra en la parte baja – del ombligo, hacia los genitales – y la obscenidad se centra en el sexo y las excreciones. Estas expresiones obscenas<sup>32</sup> no quedaron solamente en los actos carnales.

En la literatura de los escritores medievales, la introducción de lo obsceno dentro de sus textos tiene el efecto de extrañeza en el lector además del escándalo, la conmoción y la ofensa. En el arte existen diversas figuras que exponen la obscenidad dentro de sitios como las



Personaje succionando su propio pene, Arzobispado de Colonia, Alemania.

Iglesias o las miniaturas de los manuscritos realizados por los monjes eruditos; la producción artística medieval se encuentra íntimamente relacionada con la religión y con la Biblia, es por ello que la Iglesia es un punto clave en la producción, consumo y regulación de lo obsceno.

La exaltación de lo sexual y lo escatológico<sup>33</sup> son algunas de las características más comunes relacionadas con obscenidad<sup>34</sup>. Dentro del arte, un ejemplo de esta exaltación sexual es el *Tapiz de Bayeux* realizado alrededor del año 1064, para contar la historia de la

<sup>32</sup> Cabe mencionar la definición que maneja el *Catholican* de Giovanni de Balbi de Genoa, acerca de lo obsceno de *ob* (cantidad de), *cenum* (inmundicia, suciedad, mugre) y – aplicando la etimología que da Varro en su *De Lingua Latina*- lo relaciona con *scena* (escenario); por lo que un acto vergonzoso es llamado *Obscaenum*. Monteiro Arias, Inés, et.al., *Relegados al margen: Marginalidades y espacios marginales en la cultura medieval*, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid, 2009. p. 101.

<sup>33</sup> Cabe destacar el sentido de esta palabra como adjetivo relativo a la atracción hacia lo obsceno, ya que en el siguiente capítulo, se hará referencia a la misma palabra pero bajo un concepto religioso, distinto al que se aborda en este apartado.

<sup>34</sup> Véase *Ibid.*, p.102



conquista de Inglaterra por el rey Guillermo el Conquistador, en donde aparecen animales fantásticos y reales pero también hombres desnudos mostrando su sexo, algunos a punto de abrazarse e incluso la presencia de un hombre con un monumental pene erecto, al igual que los caballos que presentan también una erección. Esta acción de representación simbólica alude a la defensa de la agresividad y potencia sexual de los hombres en batalla<sup>35</sup>. Las evocaciones simbólicas del falo erecto se pueden relacionar fácilmente con las imágenes fálicas de la antigüedad que remiten a la fertilidad y también al poder bélico masculino .



Anónimo, *Tapiz de Bayeux* (Detalles), bordado en lana y lino textil, aproximadamente 70 metros de largo, alrededor de 1064, Bayeux, Normandía.

La cotidianidad de los clérigos se contraponen a la vida carnavalesca de los fieles, la castidad demuestra superioridad espiritual sobre las personas entregadas a los vicios de la carne, el sacrificio sexual es

---

<sup>35</sup> Véase nota al pie 14. *Ibid.*, p. 103

ejemplificado con ángeles asexuados, la renuncia de bienes y riquezas también son características imprescindibles de la vida religiosa.

Contrastando con la intolerancia y la fuerte religiosidad de la Edad Media, la obscenidad que se hace presente en el arte y la literatura religiosa, mostrando desnudos que además exhiben orificios anales, órganos sexuales – a veces humanizados, otras magnificados-, defecaciones, felaciones, actos homosexuales, coitos y posiciones lúdicas o agresivas y en ocasiones forzosísimas, lo cual deriva en una deformación que además es monstruosa<sup>36</sup>.

Igualmente, las criaturas fantásticas de las catedrales, suelen tener la misma carga obscena aunque con un sentido mucho más sexual que escatológico que también alcanzó a las criaturas del Infierno, las cuales también atormentan a los pecadores a través de prácticas sexuales prohibidas como la sodomía.

La exhibición de la parte baja del cuerpo y de sus fluidos a través de la monstruosidad y la obscenidad contienen un trasfondo de carácter paródico, sin embargo el asombro del hombre medieval hacia la maravilla de *“lo que es lo que parece que no debe ser”*<sup>37</sup> responde a la transgresión de las leyes humanas, como lo es en lo grotesco, dichas cualidades son halladas en la figura de lo monstruoso representando el horror alusivo a lo desconocido.

---

<sup>36</sup> Hay que destacar que la mayor parte de las imágenes obscenas de carácter sexual se encuentran en las rutas de peregrinación, las cuales, pareciera que se burlan de los peregrinos y de las procesiones. Son imágenes muy variadas: coitos, genitales alados, animales excitados, vulvas coronadas por falos, mujeres exhibicionistas, hombres salvajes, bestias megafónicas, cuernos con forma de pene, penes con capucha y bolsas llenas de falos, etc. Algunos han especulado acerca de su poder apotropaico, sin embargo, es una teoría que aún no encuentra consenso. Ibid., p. 107.

<sup>37</sup> Yarza Luaces, Joaquín, *Formas artísticas de lo imaginario*, Anthropos, Barcelona, 1987. p.20

La curiosidad, el morbo hacia lo prohibido, el desconocimiento y la extrañeza no son exclusivos del mundo imaginario; los seres humanos monstruosos, aquellos que transgreden la normalidad del hombre medieval, ya sea que hayan nacido con alguna deformidad o simplemente un color de piel distinto es suficiente para ser presas del rechazo y del miedo provocado por la idea de “un castigo divino”, al tiempo que se les teme también se les subestima en inteligencia y pierden su humanidad para convertirse en parte de la fauna monstruosa.

San Agustín hace la mención de algunos humanos fantásticos, habitantes de las tierras desconocidas, a algunos los describe sin boca y destaca la presencia del cinocéfalo – el cual considera más como una bestia<sup>38</sup>-, pero es relevante señalar que los hombres nacidos con deformidades tienen presencia dentro del pensamiento medieval como seres exóticos, por ejemplo los siameses, de quienes hace una descripción acerca de su existencia y su lugar de origen:

*“Hace algunos años, recientemente, nació en Oriente un hombre doble de los miembros superiores, simple de los inferiores, pues dos eran sus cabezas, dos sus pechos, cuatro las manos; sin embargo, el vientre era uno y los pies dos(...)”<sup>39</sup>.*

En su *Ciudad de Dios* se plantea la posibilidad de la existencia de la racionalidad de los monstruos – inferior a la del hombre- y de sus límites. San Agustín, al suponer la racionalidad en estos seres reflexiona acerca de los hombres racionales cuya alma habría que salvar, por lo cual, se puede intuir que a los monstruos se les otorga con la razón, una insinuada posibilidad de poseer un alma – cualidad

---

<sup>38</sup> Entiéndase bestia como la parte irracional de los seres monstruosos y seres fantásticos.

<sup>39</sup> Yarza Luaces, Joaquín, op.cit. p. 20

que lo hace aún más cercano al hombre-; algo que hace una gran diferencia con la figura de la bestia la cual se rige solamente por sus instintos primarios y la ausencia del razonamiento.

### 1.3.1 La presencia del monstruo en el arte medieval

La plástica de la Edad Media se realiza con un sentido desenfadado y lúdico, el uso que se hace de los espacios marginales para el humor y el juego que acompañan a los seres fantásticos dentro de los textos y en los aleros de las iglesias románicas tienen un sentido satírico. Dentro de este juego, lo burlón y lo grotesco son predominantes: las cabezas abultadas, contorsiones inverosímiles, penes gigantescos, personajes con expresiones faciales divertidas y al mismo tiempo horrorizadas y anos expuestos, son algunos de los elementos visuales utilizados como bromas de la ideología cristiana.

Algunas de estas bromas son visibles dentro de arquivoltas como la de la iglesia de Santa María de Uncastillo, en las cuales se pueden apreciar variedad de personajes, sin embargo, destacan las figuras que aparecen parcialmente aplastadas por las molduras y en las que es posible apreciar la parte inferior del cuerpo la cual se encuentra vestida, con excepción de los animales que aparecen mostrando unos grandes genitales <sup>40</sup>.

---

<sup>40</sup> Monteiro Arias, Inés, et.al., *Relegados al margen: Marginalidades y espacios marginales en la cultura medieval*, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid, 2009



Arquivolta en la que se puede apreciar al monstruo desnudo en medio de dos personajes con ropa.

El predominio de lo lúdico en el arte del Medioevo, especialmente en el románico, hace referencia a una burla primigenia de la ideología cristiana en sus primeras apariciones hacia el gusto del pueblo por las frases groseras, las bufonadas, la sátira contenida de sus costumbres; el refrán y los dichos con contenido mordaz son la primera vía del sentido lúdico dentro de la clase baja, es un juego de evasión ante las catástrofes que azotaban a este sector social<sup>41</sup>.

---

<sup>41</sup> Yarza Luaces, Joaquín, *Formas artísticas de lo imaginario*, Anthropos, Barcelona, 1987. p.18



Capitel románico de la Iglesia de San Sernin, 1096, Toulouse, Francia.

El juego no se quedó en la cuestión verbal: la burla fue aprovechada por los clérigos para acercar a la gente a su doctrina y consiguió un lugar dentro de lo religioso, aunque con una faceta mucho más soberbia, como en los capiteles románicos, que aparecen con criaturas burlescas o figurillas desnudas. Sin embargo, la aceptación del juego en la religión, no fue tan generalizada dentro del círculo religioso: San Bernardo declara su desprecio hacia este tipo de expresiones dentro de los claustros románicos.

Cabe destacar algunos ejemplos de esta burla, donde dibujos de seres *teriomórficos*<sup>42</sup> hacen su aparición en obras como el

---

<sup>42</sup> El *teriomorfismo* hace referencia a la transformación de un ser humano en animal, de forma completa o parcial, generalmente estas transformaciones provienen de las religiones politeístas, las cuales consideraban el teriomorfismo en sus dioses. Véase <http://www.treccani.it/enciclopedia/teriomorfismo/>, consultado el 23 de junio de 2017.

*Scriptorium* de San Isidoro o los monstruos y las bestias del claustro de Silos; igualmente en el *misal de Santa Eulalia* de principios del siglo XV, se presentan unas ornamentales letras iluminadas con motivos vegetales del primer gótico, con algunas cabezas saliendo de repente de algunas plantas, en 1500 los *Cantoriales del Monasterio Jerónimo de la Espeja*, además de presentar una fineza técnica en la línea, tiene escenas de monos, pigmeos y avestruces pelando, además se aprecian las viñetas de niños cabalgando sobre grandes bestias.



Ilustración tomada del *Physiologus* de San Isidoro de Sevilla

El uso de la fantasía dentro del cristianismo surge de una necesidad derivada de las vicisitudes de la época en la que plagas, muertes y violencia no eran extraños, pero sí muy temidos, de ahí se deriva la necesidad de evadir la realidad, construir otra, dividir y representar lo benévolo de lo maléfico, donde el monstruo es la imagen del miedo a lo desconocido, dentro de una sociedad beligerante que juega con el dualismo de su papel en la naturaleza.

Es por eso que el sentido lúdico en las miniaturas y en arquivoltas son esenciales en la medida en que si bien, el vulgo no podía acceder a los libros, podía recibirlo en los detalles arquitectónicos. Fue una estrategia efectiva que utilizó la iglesia cristiana en sus primeras etapas para acercar a los feligreses y hacerse de más adeptos, por medio de temas básicos en los que se podían reconocer fácilmente las personas no ilustradas, con acciones que los mismos feligreses ejercían y se exaltaban durante los días de carnaval.



Escenas de coito y exposición de genitales representadas en los canecillos de la iglesia de Cervatos (Cantabria), siglo XII.



Esta etapa primaria del arte cristiano del románico muestra una variedad de personajes que entran en la categoría de lo grotesco y que son monstruosos en cuanto a lo que describe su físico y sus propios actos lisonjeros y extremadamente obscenos; cualidad que queda perenne para los monstruos que después constituirían la población de Infierno en obras posteriores.

Los seres infernales no fueron creados desde cero, el desarrollo de la fantasía medieval mucho tiene que ver con la admiración hacia la Antigüedad y el rescate del imaginario de grandes obras griegas que fueron traducidas al latín recuperando así el pensamiento antiguo, incluyendo obras mitológicas, fábulas y otras de corte pseudocientífico como el texto de Plinio El Viejo.

#### 1.4 Bestiarios medievales. Monstruos y seres fantásticos

Los monstruos y seres fantásticos que aparecen en las primeras enciclopedias pseudocientíficas y, posteriormente, en los bestiarios<sup>43</sup> hacen referencia a las criaturas de las tierras lejanas de la India y de África. El manejo de los símbolos animales en la Edad Media fue particularmente importante para la religión, ya que derivaron en una diversidad de seres con distintas características y cualidades relacionadas con la enseñanza de la vida moral.

Los bestiarios son un tipo de enciclopedias medievales en las que se dan descripciones detalladas de la apariencia, propiedades y connotaciones simbólicas positivas y negativas de distintos tipos de

---

<sup>43</sup> *La Historia Natural* de Plinio El Viejo, *Las Maravillas de Oriente* de Marco Polo y Los viajes de John Mandeville, esencialmente se han abordado en este capítulo, aunque hay una gran cantidad de bestiarios y libros de viajes que surgieron en Europa durante en el Medioevo; algunos de ellos se tratarán en este apartado.

animales, de humanos monstruosos e incluso de piedras <sup>44</sup>. Se basan esencialmente en los textos clásicos de la antigüedad, las leyendas populares y los escritos patrísticos <sup>45</sup>. En textos de este tipo, es posible hallar animales reales, como el león, los camellos, osos y las palomas en la misma sección con animales míticos, tales como el basilisco, el unicornio y el ave fénix. Alrededor de los siglos XII y XIII, fueron particularmente populares en Inglaterra<sup>46</sup> aunque su uso se expandiera en toda Europa.

La transición de la Antigüedad hacia la Edad Media trajo consigo una serie de modificaciones geográficas en los territorios que antes pertenecían a Roma. El cambio de estructura económica trae consigo el nacimiento de los feudos y la clase media, lo que repercute en la vida cotidiana y la interacción del hombre con la naturaleza también se transforma. La visión antigua sobre los animales que tienen fabulistas como Esopo, le otorgan atributos humanos a la fauna tales como la habilidad de hablar o razonar, por otro lado, los antiguos monstruos de las mitologías son estigmatizados por el cristianismo, sin embargo, la vigencia de la anterior doctrina, obliga a la iglesia a pensarlos como alegorías<sup>47</sup>, de esta forma justifican la consideración de imágenes paganas, por cual se establece que no existe –o no es

---

<sup>44</sup> En los bestiarios se puede encontrar un apartado dedicado a piedras; sus descripciones podrían estar muy relacionadas con la alquimia, pero también contienen relatos moralizantes. Por ejemplo la amatista, que se relaciona con la virtud de la humildad. Véase: *Aberdeen Bestiary*, <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f100r>, consultado el 1 de diciembre de 2017.

<sup>45</sup> Entiéndase como Patrística al conjunto de escritos doctrinales que aparecieron durante los primeros siglos del cristianismo, su intención era establecer y unificar las diversas corrientes filosóficas que consolidarían posteriormente a la religión cristiana. Véase: Grabmann, Martín, *Historia de la filosofía Medieval*, Editorial Labor S.A.

<sup>46</sup> Véase: The British Museum, Curator's Corner, S2, E7, Naomi Speakman, *How to catch a unicorn*, [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=28&v=P4pCUfaEKE4](https://www.youtube.com/watch?time_continue=28&v=P4pCUfaEKE4), consultado el 7 de julio 2017.

<sup>47</sup> Lat. Allegoria/ gr. ἀλληγορία, Ficción en virtud de la cual un relato o una imagen representan o significan otra cosa diferente. <http://www.rae.es/>. Consultado el 1º de diciembre de 2016.

aceptado- un culto hacia este tipo de representaciones alusivas al pensamiento romano<sup>48</sup>.

En contraste, el interés de los primeros eruditos medievales por el pensamiento antiguo, los lleva a rescatar y traducir gran cantidad de obras de autores anteriores como Aristóteles –rescatado primeramente por los árabes- o Fedro, pero también se hace evidente la ideología cristiana contrapuesta con el paganismo de la época antigua. Los libros de corte pseudocientífico -*Historia Natural* de Plinio y el *Physiologus*<sup>49</sup>- que explican una diversidad de criaturas habitantes de territorios lejanos, son también rescatados y marcan un antecedente directo de las criaturas que se desarrollarían en el imaginario medieval. En los bestiarios, los animales fantásticos expresan la fascinación y el miedo por la naturaleza y a lo desconocido por medio de imágenes monstruosas.

El manejo de los símbolos en el Medievo tiene el propósito principal de crear la conexión de lo numinoso con el ser humano; en los bestiarios, libros de viajes y enciclopedias de la Edad Media, evidencian la relación entre el hombre y lo divino: Dios es visto como un ente alejado de su creación y se determina la dualidad de lo bueno como bello y lo malo como feo.

---

<sup>48</sup> Morales Muñiz, María Dolores, *El Simbolismo animal en la cultura medieval*, Espacio, tiempo y forma, Serie III, Historia Medieval, T.9, 1996, Madrid.

<sup>49</sup> Gohar Muradyan comenta en la introducción de su libro que el *Physiologus* es un texto didáctico del cristianismo temprano, escrito en griego, probablemente en Alejandría. Durante la Edad Media fue muy difundido y traducido en varios idiomas, lo que le valió su importancia dentro de los bestiarios en toda la Europa medieval. "In the earliest manuscripts the *Physiologus* is anonymous, letter is ascribed to various Christian authorities such as Epiphanius of Salamis" (p.1). El *Physiologus*, está constituido por 48 historias, todas acerca de la naturaleza de animales, plantas y piedras reales y míticos, con una interpretación religiosa paleocristiana de sus peculiaridades como una alegoría de Cristo, el diablo, la iglesia o el origen de la humanidad. Muradyan, Gohar, *Physiologus. The Greek and Armenian Versions with a Study of Translation Technique*, Peeters Publishers, Hebrew University Armenian Studies, Tomo 6, Paris, 2005, p.1.

La simbología zoológica que se halla en los bestiarios asocia, en principio, la relación de los hombres con la naturaleza y su gran necesidad por dominarla. La actitud hacia la ciencia se encuentra relacionada más con una acción de enseñanza religiosa moralizante, ya que a partir del símbolo<sup>50</sup> del animal, se forma la mentalidad y la concepción de la vida cristiana del hombre medieval.<sup>51</sup>

La fe cristiana abre una brecha que permite la indistinción entre lo visible y lo invisible, bajo la idea de que no es preciso ver o constatar un acontecimiento para creer en él, por lo tanto no es necesario cerciorar la existencia de los monstruos para creer en ellos; lo mismo sucede en el rango divino: la presencia omnipotente de Dios, imposible de ver, pero la fe le otorga existencia justificada.

Es justo en los bestiarios donde se ilustra el dogma cristiano y la vida de Cristo con animales, algunos reales y otros fantásticos, por lo tanto, su existencia se debe a que son la representación de lo intangible: los vicios y virtudes del mundo quedan simbolizados en cada imagen y se le otorga una carga positiva o negativa en algunos casos, ambas cargas quedan en un mismo animal, que las llevan, a ser ambiguas y contradictorias, sin embargo, para el pensamiento medieval, las contradicciones no tienen cabida.

En los bestiarios se hace un análisis subjetivo (en el caso de los animales que se encuentran fuera de Europa), de sus hábitos y modo de vida; muchos se basan en datos inexactos y descripciones erróneas, lo que las vuelve susceptibles a la invención y los aleja de

---

<sup>50</sup> Debe entenderse al símbolo como la representación de un concepto, en este caso, religioso. El lenguaje simbólico que se maneja en la Edad Media se establece en los actos reconocibles por la divinidad: las virtudes y los defectos, también instaura dualidades entre la fauna a la que se le atribuyen ciertas cualidades, como un rasgo característico de la religión cristiana, por categorizar al mundo dentro de las dos grandes esferas de lo bueno y lo malo.

<sup>51</sup> Morales Muñiz, María Dolores, *El Simbolismo animal en la cultura medieval*, Espacio, tiempo y forma, Serie III, Historia Medieval, T.9, 1996, Madrid.

un estudio zoológico formal; es por este proceso que estos animales se transforman en fauna fantástica.

En el paleocristiano la simbología animal se basa en la interpretación de los animales, fundados en descripciones transmitidas por la tradición oral. Durante el Románico, el estudio de los animales estuvo bajo el criterio de lo simbólico, sin embargo, no todas las representaciones de animales eran necesariamente simbólicas, muchas partían de la representación grecorromana y podían tener una función puramente decorativa<sup>52</sup>.

Cabe subrayar que la importancia de Dios como creador del mundo, se destaca dentro de los bestiarios; hay una gran tendencia en iniciar estos textos con el Génesis, donde Adán le da nombre a los animales. Como es bien sabido, en la época medieval muy pocos tienen la oportunidad de acceder a los libros y leerlos era un privilegio que tenían los miembros del clero y la nobleza, ya que para la clase baja el acceso a la educación es nula, pero si bien no todos podían leerlos (incluso, sólo algunos reyes sabían leer y escribir), el acercamiento de las personas hacia estos seres, se dio gracias a las esculturas y accesorios cotidianos que utilizaban para vestir y de higiene, lo que ayudó a la familiarización con los monstruos y animales fantásticos que habitan los confines del mundo.

En el arte medieval, la presencia del animal se encuentra en diversas disciplinas, desde la escultura hasta las miniaturas. Muchas de las deformaciones del animal en el arte, dependen del espacio en los que se plasman el cual, generalmente, suele ser limitado. Sin embargo la presencia de estos seres posibilitó que las personas conocieran y reconocieran las imágenes que veían, aunque no

---

<sup>52</sup> Idem.

conocieran la historia completa que las rodeaba y la simbología detrás de cada animal<sup>53</sup>.

Muchos fueron los estudiosos del tema zoológico durante la Edad Media, todos ellos relacionados con el oficio clerical como Rábano Mauro, Hugo de Fouilloy, San Agustín, San Bernardo y San Isidoro<sup>54</sup>, quienes se sintieron atraídos por el tema gracias a la curiosidad de estudiar en un sentido religioso a los animales y aunque algunos se mostraron escépticos como San Bernardo, fue San Agustín quien logra tener más influencia dentro del pensamiento cristiano al justificar la existencia divina de los monstruos; sin embargo, otro autor, San Isidoro de Sevilla, escribe la enciclopedia más importante durante en Medioevo y obtiene también gran pujanza en los textos de sus contemporáneos.

El *Bestiario* de Fouilloy<sup>55</sup> (Flandes, 1270) o el *Bestiario de Aberdeen*<sup>56</sup> (Inglaterra, 1200) son claros ejemplos de la cristianización de la fauna real e imaginaria y la intención moralizante que había dentro de estos libros. Ambos libros están finamente coloreados y tienen detalles dorados, lo que los hace muy lujosos. En el caso del Bestiario de Aberdeen, se destaca que perteneció al rey Enrique VIII y en él se cuentan las historias de animales para ilustrar lo que eran las creencias esenciales en la Edad Media, este bestiario se presume como “uno de los más lujosos jamás producidos”<sup>57</sup> y en él pueden

---

<sup>53</sup> Véase: Revista BBC History, *9 de las bestias más fantásticas que aparecían en los libros de ciencia natural del Medioevo*, 2 de diciembre 2017, <http://www.bbc.com/mundo/noticias-42157908>, consultado el 5 de enero de 2018.

<sup>54</sup> Idem.

<sup>55</sup> Véase The J. Paul Getty Museum, *Bestiary, Hugo of Fouilloy* <http://www.getty.edu/art/collection/objects/1436/unknown-hugo-of-fouilloy-bestuary-franco-flemish-1270/>, consultado el 25 de noviembre de 2017.

<sup>56</sup> Véase University of Aberdeen, *The Aberdeen Bestiary* <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/>, consultado el 25 de noviembre de 2017.

<sup>57</sup> Véase BBC, *Images Shine light on ancient Aberdeen Bestiary*, November 2, year 2016, <http://www.bbc.com/news/uk-scotland-north-east-orkney-shetland-37848382>, consultado el 25 de noviembre de 2017.

apreciarse referencias hacia la obra de San Isidoro, en el momento de la Creación, cuando Adán da nombre a los animales y los clasifica: la etimología de los nombres de cada animal, explica su papel simbólico en el universo divino<sup>58</sup>.



Ilustración del libro *De Avibus*<sup>59</sup> de Hugo de Fouilloys, quien fundamenta su texto, basado en *Etimologías* de San Isidoro.

Plinio El Viejo también tiene gran presencia durante la época medieval, su libro *Historia Natural*, de corte pseudo científico es una recurrente referencia en los bestiarios medievales que se complementó con la ideología cristiana. En cualquier bestiario es posible encontrar referencias de su libro con respecto a animales que Plinio registró, tanto en su comportamiento, como en su aspecto físico e, incluso, sus orígenes biológicos, basados en una lógica de hibridación<sup>60</sup> de especies, como en el caso del Leopardo:

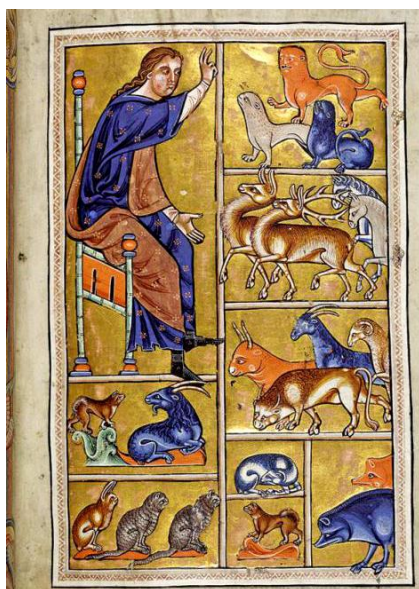
<sup>58</sup> Idem.

<sup>59</sup> Este manuscrito, basado en la *Biblia* y *Etimologías* de San Isidoro, utiliza las diferentes características de distintos tipos de pájaros, para hacer un tratado moralizador a partir de las aves.

<sup>60</sup> Del lat. *Hybrida*, m. Dicho de una cosa. Que es producto de elementos de distinta naturaleza. <http://dle.rae.es>, Consultado el 3 de marzo de 2018 / Ser mixto constituido de diferentes

“Of the pard. The pard is a species which has a mottled skin, is extremely swift and thirst for blood; for it kills at a single bound. The leopard is the product of the adultery of a lioness with a pard; their mating produces a third species. As Pliny says in his Natural History: the lion mates with the pard, or the pard with lioness, and from both degenerate.”<sup>61</sup>

En esta descripción, el sentido religioso que adopta el leopardo es el pecado del adulterio, con otro animal que es el león y, según el texto, se les considera degenerados por dicho acto; pero hay que



Adán clasificando y nombrando a los animales,  
Bestiario de Aberdeen, Escocia

reflexionar que, incluso un animal real como el leopardo, se concibe como producto de una hibridación entre felinos de distintas especies y se le atribuyen cualidades de ambos. A pesar de su simbología negativa, al leopardo también se le atribuye la astucia, lo que lo convierte en un símbolo ambivalente<sup>62</sup>.

partes del cuerpo, animal, objeto o humano; con un significado simbólico. Véase: Fischer, Stefan, *El Bosco. La obra completa*, Taschen Benedict, Alemania, 2014.

<sup>61</sup> Véase *The Aberdeen Bestiary*, Folio 8v – Tiger, continued . De pardo; the pard. <http://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f8v>, consultado el 25 de noviembre de 2017.

<sup>62</sup> Morales Muñiz, María Dolores, *El Simbolismo animal en la cultura medieval*, Espacio, tiempo y forma, Serie III, Historia Medieval, T.9, 1996, Madrid.



Otro personaje emblemático dentro de los bestiarios medievales, es el unicornio. Este ser fantástico adquiere gran popularidad por ser considerado una criatura pura y perfecta, además de la referencia hacia Cristo, también en su representación tiene alusiones sexuales. Es descrito como un caballo con un gran cuerno saliendo de su cabeza<sup>63</sup> y es pensado una bestia, Plinio El Viejo, al respecto, escribe que son fieros e imposibles de capturar vivos, en la Edad Media se tiene la creencia que la única manera posible para atrapar a esta criatura es usando a las mujeres vírgenes, ya que suponen que ellas poseen la habilidad de domesticarlos<sup>64</sup>.

Las escenas más famosas de caza de unicornios, muestran de un lado al animal posado en el regazo de la dama virgen y del otro a un cazador o un caballero, atravesándole una lanza. El sentido simbólico del unicornio está muy cercano al de la pureza pues representa, en el sentido cristiano, la unidad entre Dios Padre y Cristo, así pues, la descripción del unicornio y su imagen relata, de forma alegórica, la inmaculada concepción de Cristo. Cabe destacar que imágenes como la de este animal fantástico, no limitaron su presencia en los bestiarios, sino que fueron parte de la cotidianidad de la sociedad medieval en objetos de uso común<sup>65</sup>.

---

<sup>63</sup> Hay que mencionar que ocasionalmente, se le confundiría al rinoceronte con el unicornio, debido a su cuerno. Marco Polo hace referencia al rinoceronte, aludiendo al unicornio, en su libro de viaje, y habla al respecto con cierto desdén: «*No son menores que los elefantes, tienen la piel como la de un búfalo, con un gran cuerno de color negro en medio de la frente*», escribe, «*su cabeza es similar a la del jabali silvestre y siempre la lleva baja, inclinada hacia tierra; [...] en nada se parecen a los de las leyendas que en nuestras tierras cuentan, cuando pretenden que se dejan atrapar por una virgen si los cogen del pecho*». Véase: Carabaña, Carlos, *Monstruos: del imaginario fantástico a los X-Men*. 19 noviembre 2015. <http://www.yorokobu.es/monstruos-xmen/>, consultado el 15 de agosto 2017.

<sup>64</sup> Véase: The British Museum, Curator's Corner, S2, E7, Naomi Speakman, *How to catch a unicorn*, [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=28&v=P4pCUfaEKE4](https://www.youtube.com/watch?time_continue=28&v=P4pCUfaEKE4), consultado el 7 de julio 2017.

<sup>65</sup> Idem.



Escena de caza de un Unicornio. Detalle de miniatura del Rochester Bestiary,  
British Library Royal MS 1200, F XIII.

El centauro es uno de los símbolos retomados de la tradición griega, pero dentro de los bestiarios, tiene un papel negativo: se le relaciona con la hipocresía por ser mitad humano y mitad animal, su parte humana oculta su lado animal y viceversa, es una bestia que siempre se encubre en su otro lado. Su imagen está ligada al pecado y la lujuria. Las sirenas son otra de las bestias asociadas con los mismas ideas de lujuria. Ambos suelen aparecer con el torso en contrasentido a su cuerpo animal, para representar su naturaleza hipócrita<sup>66</sup>.

---

<sup>66</sup> Idem.



Sirena y centauro, *Bestiary & Aviarium*, Getty Museum. Ms. Ludwig.XV.4. f. 81v.

El Grifo es el símbolo de la realeza y hay que destacar que este animal tiene más presencia en la literatura que en los bestiarios. En *La Divina Comedia* se halla su descripción más famosa, en la que el grifo se encuentra en el purgatorio jalando el carruaje de una mujer. Por otro lado, San Isidoro, menciona que –los grifos- son hostiles tanto con caballos como con los humanos. Por su relación con la nobleza tiene un sentido heráldico y su imagen se halla en escudos de armas. El grifo es la combinación de dos animales considerados los reyes de las bestias, que también poseen una significación heráldica y un lugar importante en la realeza medieval: el león y el águila<sup>67</sup>.

La pantera es otro de los animales reales al que se le atribuyen cualidades extraordinarias, en el *Bestiario de Aberdeen* se describe a la pantera como un animal bello y por ende bueno, enemigo natural de los dragones, el cual, según el *Physiologus*<sup>68</sup>, es su único enemigo.

<sup>67</sup> Idem.

<sup>68</sup> El *Physiologus* es un texto escrito originalmente en griego. Es una compilación que consta de 48 relatos realizada por un autor desconocido -aunque en algunos textos se le adjudica a

Se hace referencia a su aliento dulce y a su pelaje multicolor, pero simbólicamente, la pantera representa a Cristo descendiendo del Cielo, quien vence al Diablo, representado por el dragón. Sin embargo, el dragón tiene otros enemigos, además de la pantera, entre ellos se encuentra también el elefante –que representa a Adán y Eva-, y del que se cree que puede alejar a un dragón, quemando un poco de su pelo.



Inicial con forma de dragón. *Codex Calixtinus*, s.XII.

Como se ha mencionado, cada descripción lleva consigo una historia aleccionadora moralizante y religiosa, en la que se dicta cómo debe comportarse un buen samaritano y cómo debe alejarse de las tentaciones del diablo; en este caso, el dragón es el representante

---

los obispos del siglo IV Basilio y Epifanio-, cada una de esta serie de historias pseudocientíficas están relacionadas a una criatura planta o piedra y se encuentran vinculadas a un texto bíblico. Se presume que se redactó en Alejandría antes del siglo II D.C., aunque, probablemente, sea más antiguo. Es posible deducir que muchos de los relatos provienen de las fábulas populares griegas. Este libro es rescatado y traducido en las lenguas vernáculas de la Edad Media, es el texto más popular después de la Biblia. Cabe destacar la importancia del *Physiologus*, por la influencia y el impacto que tuvo, ya que de este texto se retoma su estructura y derivan los bestiarios que se desarrollarían durante todo el período medieval. Véase: Et.al, *Bestiary. Medieval literature genre, Encyclopaedia Britannica*, <https://www.britannica.com/art/bestiary-medieval-literary-genre#ref25481>. Consultado el 14 de Diciembre de 2018.

del Diablo, sin embargo no es el único. A pesar de su mala reputación en los bestiarios, en el *Códice Calixtino* el dragón es utilizado para el diseño de las iniciales en los textos que, por su forma, es fácilmente adaptable a cualquier rasgo de letra y son bellamente representados<sup>69</sup>.

La ballena, es uno de los animales bíblicos por excelencia, la historia que comparte con Jonás le da un sentido religioso, sin embargo, para los marinos, este animal es sinónimo de engaño y peligro ya que



puntualizan que este animal, se hace pasar por una isla en espera de algún barco y cuando la tripulación decide desembarcar en ella, la ballena se hunde en las profundidades del mar, ahogando así a todos los que en la isla se hallaban.

Marineros fondeando en el lomo de una ballena, Bestiario del s.XIII (1230-1240, aproximadamente), British Library, Harley MS 4751, f. 69r.

<sup>69</sup> Yarza Luaces, Joaquín, *Formas artísticas de lo imaginario*, Anthropos, Barcelona, 1987.

Cuando San Isidoro hace mención de los caballos, son notables las referencias hacia el *Libro de Job* y *La Iliada*: “olfatean la batalla; se excitan al combate con el sonido de la trompeta (...), cuando matan a su amo o éste se muere, hay muchos que derraman lágrimas”<sup>70</sup>. El caballo, en la sociedad medieval tiene un aprecio muy especial al ser un animal utilizado durante las guerras, por ello merece representación dentro de crónicas como en el Tapiz de Bayeux.

El fénix es otro de los animales presentes en bestiarios y en los libros de viaje, de este animal se dice que es un ave perteneciente de Arabia o de Egipto. En el bestiario de Aberdeen, se relaciona al fénix con el renacimiento y la Resurrección de Cristo. Se resalta su habilidad para envolverse en llamas y resurgir de las cenizas, esta acción corresponde a la alegoría de Cristo cuando entrega su vida en la cruz y de su resurrección al tercer día.

Parte del imaginario cristiano medieval se concibe a partir del cuerpo y de él se recrea la representación del alma de los niños, los santos y por supuesto, los demonios y los monstruos deformes<sup>71</sup>. Así como el bosque y el mar son el punto de encuentro entre lo natural y lo fantástico, convirtiéndose en el hogar de diversas criaturas; el cuerpo es utilizado para la representación de santos, demonios y monstruos deformes. Es entonces comprensible la cantidad de rostros abultados, cuerpos deformes en posiciones imposibles y los gestos grotescos tan presentes en iglesias y en la cotidianidad de la sociedad medieval.

---

<sup>70</sup> Parada López, Esperanza, op.cit. p.110

<sup>71</sup> Rubio Tovar, Joaquín, *Monstruos y seres fantásticos en la literatura y el pensamiento medieval*, Universidad de Alcalá de Henares, 2006.

San Isidoro<sup>72</sup> en sus *Etimologías*, se propone trazar una taxonomía del monstruo a partir del cuerpo humano. El cuerpo, para el pensamiento medieval, posee una gran fuerza simbólica y, gracias al neoplatonismo, se convierte en el paradigma del orden y el desorden en la naturaleza, ya que todo está contenido en el ser humano<sup>73</sup>, así pues, la presencia de seres antropomórficos provenientes de pueblos monstruosos se representan dentro de varios textos y mapas a lo largo de la Edad Media.

La importancia del cuerpo es tal, que fue digno de estudiarse, siempre desde una perspectiva moralizante y religiosa, sin embargo el cuerpo y la superstición en el mundo médico se muestran con un sentido cercano y contrastante: al cuerpo se le relaciona con los astros y con el zodiaco de tal manera que los médicos se hallan obligados ante la ley a calcular las posiciones de los astros para realizar alguna operación o tratamiento. En el sentido zoológico, la clasificación de San Isidoro, supone una organización por familias y en cada una se representa una forma de alteración corporal, cabe mencionar que para trazar la taxonomía del monstruo, utiliza como patrón de referencia el cuerpo humano<sup>74</sup>, por lo que en animales también es muy común verlos representados de manera antropomorfa o humanizada.

Las alteraciones que se clasifican en cada familia implican una deformidad, ya sea con aumento o reducción del tamaño del cuerpo,

---

<sup>72</sup> Su obra más conocida es *Etimologiae* (hacia 634), monumental enciclopedia que refleja la evolución del conocimiento desde la antigüedad pagana y cristiana hasta el siglo VII. Este texto, también llamado *Orígenes* y dividido en veinte libros, tuvo enorme influencia en las instituciones educativas del Medioevo y fue impreso diez veces entre 1470 y 1529. Casi un siglo después de su muerte fue declarado Doctor de la Iglesia por el papa Inocencio XIII. Véase: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/i/isidoro.htm>, consultado el 19 de noviembre de 2017.

<sup>73</sup> Rubio Tovar, Joaquín, *Monstruos y seres fantásticos en la literatura y el pensamiento medieval*, Universidad de Alcalá de Henares, 2006.

<sup>74</sup> Idem.

como en el caso de los gigantes; añadiduras o ausencias de miembros; aparición de miembros en lugares que no corresponden a una correcta anatomía (cíclopes y esciápodos). Es posible observar, dentro de esta serie de clasificaciones que San Isidoro plantea, una hibridación que consiste en la mezcla de rasgos humanos con características animales: cinocéfalos, sirenas, y centauros por mencionar algunos; hay una indistinción entre especies y géneros además de una serie de combinaciones antinatura<sup>75</sup> de las que surgen todo tipo de bestias.

Es necesario puntualizar que el concepto de *bestia*, se utiliza a lo largo de la Edad Media hasta el descubrimiento de América para referirse a las razas monstruosas y animales fantásticos indistintamente. Para Plinio, el concepto abarca a todos los animales acuáticos, terrestres y aéreos; posteriormente se limita sólo para referirse a los animales cuadrúpedos y mudos y posteriormente se le acuñan adjetivos para diferenciar a los animales en dos grandes clasificaciones: bestia doméstica y bestia salvaje<sup>76</sup>. La bestialidad abarca a los hombres salvajes, es decir, a la “*condición humana que se aproxima al comportamiento de las bestias*”<sup>77</sup> es esa convergencia entre el hombre y la naturaleza y entre el hombre y el demonio, es por eso que los hombres bárbaros han merecido un lugar en los bestiarios medievales con una connotación negativa.

“La zoología descrita de aquella época es principalmente un conjunto de historias fantásticas sobre criaturas que los autores nunca habían visto y que en muchos casos nunca

---

<sup>75</sup> Idem.

<sup>76</sup> Ramírez Ruíz, Marcelo, *Bestiario Americano. De Piri Reis (1513) a Guaman Poma (1615)*, Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM, México, 8 de mayo de 2017, [www.historicas.unam/publicaciones/publicadigital/libros/mundo/conquistadores.html](http://www.historicas.unam/publicaciones/publicadigital/libros/mundo/conquistadores.html), Consultado el 30 de noviembre de 2017.

<sup>77</sup> Ramírez Ruíz, Marcelo, *op.cit.* p.722.



habían existido (...). Generalmente lo que hacen es transmitir lo que recibieron de los antiguos.

(...) A partir de Herodoto, la literatura clásica está repleta de cuadrúpedos y aves extraños; cuentos demasiado intrigantes como para que fuese fácil rechazarlos<sup>78</sup>.

Vale la pena mencionar que las cualidades que le son otorgadas al monstruo en el bestiario, tanto la carga simbólica como en la intención seudocientífica, se destaca un gran imaginario, que si bien ha tenido sus cimientos en autores de la antigüedad, su auge en el Medioevo en aras de la fe les otorga la posibilidad de compartir el mundo con los humanos.

#### 1.4.1 El monstruo fuera de los bestiarios

Esciápodos, maritimi, cinocéfalos, cíclopes, blemmyae, antípodas, hermafroditas, panotios, hipodas y sátiros, colmaron a los bestiarios y al mundo medieval con su presencia. Estos seres monstruosos, muchos de ellos introducidos al imaginario por relatos de viajes como los de Alejandro Magno, hasta su influencia dentro de la descripción del descubrimiento del Nuevo Continente por Cristóbal Colón, hacen referencia al hombre salvaje y bestias pertenecientes a los continentes poco conocidos.

---

<sup>78</sup> Parada López Esperanza, *op.cit.* p.110.

La educación académica en una persona medieval común no es relevante, por lo que al definir al hombre salvaje, es reducido a lo más primitivo y cercano a la animalidad: un humano desnudo con el cuerpo cubierto de pelo, en busca de saciar sus necesidades más



Grabado de una escena de la versión catalana de *Cárcel de Amor*, aparece a la derecha un gigantesco y peludo hombre salvaje junto a dos hombres civilizados, España, 1493.

básicas y que vive en la naturaleza, habitualmente en la profundidad del bosque. Así pues, debe entenderse que es un hombre que no habita en un pueblo o un feudo, vive desprendido de costumbres y no se halla sujeto a las leyes de la sociedad, pertenece al reino de los animales silvestres.

La comparación con los animales por la facilidad con que el salvaje es dominado por sus instintos; su conducta bestial y su forma antropomorfa desnuda, ante los ojos de la sociedad medieval lo convierte en un ser horrible y peligroso para el hombre civilizado. La antítesis del salvaje se alberga en la figura del caballero; cabe destacar la presencia de ambos personajes en las novelas

caballerescas, donde la premisa dominante es la del salvaje raptando a la doncella que es salvada por el caballero.

Este género literario goza de gran popularidad durante el Medievo. La imagen del hombre salvaje en la literatura medieval halló cabida en novelas como *Cárcel de amor*, un texto español traducido al catalán alrededor de 1493, hace la descripción de un ser similar a otro humano, desnudo, pero cubierto de pelo en todo el cuerpo e irracional, como si fuese una bestia: *"Un caballero así feroz de presencia como espantoso de vista, cubierto todo de cabello a manera de salvaje."*<sup>79</sup>.

Durante la Edad Media, los libros de viaje se hicieron particularmente famosos gracias al impulso de aventura que lleva a muchos viajeros a explorar tierras lejanas para ver las maravillas del mundo y plasmar sus experiencias en textos para que los letrados tuvieran la oportunidad de conocer, a través de sus experiencias, aquellos lugares desconocidos. Con el nacimiento de los aventureros ávidos de viajar a los lugares más inhóspitos de la tierra, las biblias de bolsillo y los bestiarios de viajero se popularizaron y gracias a las descripciones que los exploradores escriben en sus libros, se diversifican las características y costumbres de los monstruos que habitan los confines de la tierra medieval.

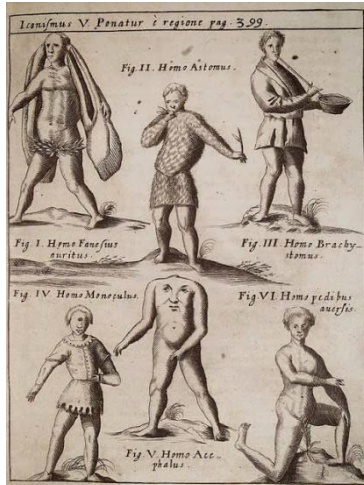
Los viajes de aventura que se emprenden en busca de lo ignoto durante la época medieval por parte de exploradores con motivados por la necesidad de registrar sus vivencias, con ello nutren el incipiente género literario de los libros de viajes. Estos libros tuvieron una importante repercusión en la ubicación geográfica y descripción física de los monstruos medievales rodeados, además, de historias

---

<sup>79</sup>Yarza Luaces, Joaquín, op.cit. p 22.

que los propios aventureros relataban como experiencia personal y dan garantía de su existencia; uno de los más influyentes fue el *Libro de las Maravillas del Mundo* de Sir John Mandeville. Varias ideas de autores anteriores son retomadas por Mandeville, aunque hay teorías que dictan que en realidad Mandeville nunca viajó a las tierras que describe, bien logró ser uno de los textos que más influenció el pensamiento de los exploradores y se convirtió uno de los más leídos durante la época.

Un claro ejemplo de la adaptación del monstruo en los libros de viajes, se presenta en criaturas como los pigmeos, los cuales se describen inofensivos y en algunos bestiarios se hace notar su corta estatura, sin embargo, en el libro de John Mandeville ocupan un lugar geográfico determinado: son habitantes de las tierras de África, China e India, sin embargo, su lugar de origen y su *modus vivendi* encierra muchos supuestos, lo cual es una constante con todos los demás seres monstruosos. Posteriormente, la influencia de este libro en exploradores como Cristóbal Colón, extenderían su hábitat hasta América.



Humanos monstruosos, de *El Libro de los Seres Imaginarios*,  
 Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero.

A partir de los textos de Marco Polo y Mandeville, diversos libros de viajes surgieron en la época medieval igualmente influenciados por autores de la antigüedad y por la tradición oral provenientes de los bestiarios; otro ejemplo claro son los relatos de viajes de Fray Odorico de Pordenone; *La Flor de Historias de Oriente* de Hayton, relata historias sobre las tierras lejanas y sus habitantes, es evidente el gusto por lo exótico por las descripciones hechas de aquellos lugares; en autores como Jourdain de Séverac en *Marabilia* o Jaques de Vitry con *Historia Hierosolomitana* se describen lugares en un nivel histórico-geográfico, dentro de un contexto vasto de guerras por las Cruzadas.

Después de los textos literarios, la presencia de los monstruos se desprende de los bestiarios y manuscritos clericales. Los mapamundis medievales se basaron en los preceptos teóricos de varios autores, por mencionar algunos: Isidoro de Sevilla, Paulo

Orosio<sup>80</sup> y Macrobio<sup>81</sup>. En la estructura de los mapas T en O (de tradición isidoriana), además de servir al adoctrinamiento, se sitúa al océano Atlántico como limítrofe con el vacío y la oscuridad, la cual coincide con la teoría ptolemaica de la tierra plana, ideología fomentada por la Iglesia.

Paulatinamente los monstruos abandonan el espacio de los bestiarios para formar parte de la geografía que constituye la visión del mundo que el hombre medieval estructura apoyada en los relatos de viajes, descripciones de exploradores y expediciones. Es importante destacar el desarrollo de la cartografía occidental medieval, la descripción del mundo conocido por los medievales antes de 1492, considera al océano Atlántico como el extremo más alejado y misterioso de la Tierra<sup>82</sup>, sin embargo, con el descubrimiento de América esta frontera se rompe y se expanden los viajes al Nuevo Mundo y con ello también extiende el dominio de los monstruos hacia

---

<sup>80</sup> Paulo Orosio fue un historiador y presbítero hispano. Su obra más importante titulada *Historias contra los paganos*, en siete libros. Esta obra literaria fue muy conocida y citada a lo largo de la Edad Media; es una de las fuentes de conocimiento que crea el puente de la Antigüedad con el Medioevo. Durante en siglo VII, las *Historias* de Orosio fueron muy consultadas por otros autores como Isidoro de Sevilla y aparecen menciones en textos como el anónimo *Geógrafo Ravennate*, del cual puede explicarse su influencia en la geografía medieval. Véase: Blázquez, José María, *Biografía de Paulo Orosio*, Real Academia de la Historia, <http://dbe.rah.es/biografias/7347/paulo-orosio>. Consultado el 31 de noviembre de 2017.

<sup>81</sup> La obra de Macrobio establece un puente entre la Antigüedad y la Edad Media, al tomar como punto de partida el comentario que realiza del texto de Cicerón, en *Comentarii in Somnium Scipionis*, desarrolla sus teorías sobre distintos campos del conocimiento: astronomía, geografía, aritmética, etc. . Macrobio (probablemente del último cuarto del siglo IV) influye en la geografía medieval, al formar parte de los enciclopedistas interesados en hacer un compendio del saber científico antiguo y su conocimiento forma parte de los estudios que abren camino a la estructuración de la geografía medieval. Véase: Biblioteca Nacional de España, *Exposición mapas recuperados*, <http://www.bne.es/es/Actividades/Exposiciones/Exposiciones/Exposiciones2008/mapasrecuperados/Macrobio.html>; Macrobio, *Comentarios al Sueño de Escipión*, Ediciones Siruela, Madrid, 2005.

<sup>82</sup> Wittman, R. Kevin, *El Atlántico en los mapas antes de la conquista de América*, Universidad de La Laguna, Tenerife, 26 de febrero 2018, [https://www.geografiainfinita.com/2018/02/asi-era-visto-el-atlantico-antes-de-la-conquista-de-america/?utm\\_source=blogsterapp&utm\\_medium=facebook&fbclid=IwAR0161dCt8jR9J3cBZY0zEqtOnPz-Pt-goekRj75ezPShluABsTFWVe2TO4](https://www.geografiainfinita.com/2018/02/asi-era-visto-el-atlantico-antes-de-la-conquista-de-america/?utm_source=blogsterapp&utm_medium=facebook&fbclid=IwAR0161dCt8jR9J3cBZY0zEqtOnPz-Pt-goekRj75ezPShluABsTFWVe2TO4), Consultado el 10 de junio de 2018.

esas tierras y mares vistas por los europeos como la extensión del exotismo contenido en la India<sup>83</sup>.



Representación de las razas portentosas y monstruos legendarios, indicando las zonas desconocidas a las que se refieren autores clásicos como Plinio y Herodoto. *Mapamundi del Salterio* (detalle), probablemente realizado en Westminster o en Londres, British Library, 1265.

Con el desarrollo de la cartografía llegaron nuevos monstruos que se desprenden del hábitat terrestre y hallan su correspondencia en el océano. Los monstruos marinos en los mapas se convierten en indicadores de zonas inexploradas, misteriosas o de riesgo. Los infortunios marítimos se explicaron con la existencia de las criaturas maravillosas, muchas de ellas comúnmente confundidas con la fauna marina real; alrededor de estos animales surge un halo imaginario

---

<sup>83</sup> No hay que olvidar que en 1492 el pensamiento medieval aún se encontraba muy arraigado en países como España, por lo que no es de extrañar las impresiones sobre las personas, animales y clima que Cristóbal Colón (y otros exploradores posteriores) describe en sus cartas se encuentran muy cercanas a las descritas por otros exploradores, abriendo así camino a un nuevo territorio habitado por criaturas maravillosas en mar y tierra. Para obtener información concisa al respecto véase Ríos Saloma, Martín, *El mundo de los conquistadores*, Sílex Ediciones, Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM, México, 2015, p. 721-734.; Flores de la Flor, María Alejandra, *Los Monstruos en la Edad Moderna en el Mundo Hispánico*, Universidad de Cádiz, España, 2010.

derivado de los mitos que nacen de los relatos vivenciales y fantásticos, nutridos de las supersticiones y temores de los navegantes, además de los mitos de tradición oral -en su mayoría con una profunda tradición grecorromana- alentaron el misticismo acuático que abre el paso a la gran variedad de monstruos marinos.

*La Carta Marina* de Olaus Magnus<sup>84</sup>, aunque muy posterior, es un excelente ejemplo, no sólo por la precisión y detalle geográfico contenido en el mapa, es también una muestra de la diversidad de los monstruos marinos presentes en el imaginario de los cartógrafos medievales, derivados de los relatos bíblicos, libros de viajes y enciclopedias. La variedad y detalle que presenta en la fauna marina nos permite distinguir ballenas, serpientes marinas y dragones interactuando con los barcos, muchos siendo atacados por los monstruos como indicador del peligro que representan para los navegantes.



Olaus Magnus, *Carta Marina* (detalle), grabado en cobre a color, 52 x 79 cm, 1539.

<sup>84</sup> Para más información: Carte Maritime, <https://www.wdl.org/fr/item/3037/>. Consultado el 15 de febrero de 2017.



Entre la vasta cantidad de fauna marina, los híbridos como el pez león o los peces cerdo tienen una licencia poética para los cartógrafos de la época, cabe destacar que la mayoría de los monstruos marinos provienen directamente de bestiarios y otras fuentes científicas medievales<sup>85</sup>. El uso simbólico de los monstruos en los mapas marítimos no se desprende (a pesar de trascender al Renacimiento) de la religión, en un sentido práctico, los mapas ayudaron al hombre medieval a romper los paradigmas de la constitución del mundo conocido.

La fauna fantástica terrestre y marina es un permanente recordatorio de los peligros del mundo para la sociedad medieval. Los monstruos llegaron a ser tan entrañables, que su presencia en objetos cotidianos como agujas, accesorios de vestir o cofres no es extraña en absoluto<sup>86</sup>.

Los usos y costumbres de la vida medieval, al igual que la simbología monstruosa presente en manuscritos, objetos y tapices se acercaron a los temas píos, paulatinamente fueron temas de especial interés para los pintores medievales. El sentido moral que se imprime a la fauna maravillosa en las piezas pictóricas, se encuentra profundamente relacionado con la Iglesia. Las pinturas medievales retratan pasajes de la Biblia, así como la idea del Infierno y sus demonios.

---

<sup>85</sup> Véase Lewis, Tany, *Here be dragons: The Evolution of sea monsters on medieval maps*, septiembre 6, 2013, <https://www.livescience.com/39465-sea-monsters-on-medieval-maps.html>. Consultado el 17 de febrero de 2017.

<sup>86</sup> Speakman, Naomi, *Fantastic beasts and where to find them*, The British Museum, de agosto 2017, <https://blog.britishmuseum.org/fantastic-beasts-and-where-to-find-them/>. Consultado el 4 de enero 2018.

Las tentaciones, los vicios y la debilidad de la humanidad, así como el deber de seguir una vida cristiana es una de las principales preocupaciones de la sociedad medieval. Sin embargo, algunos artistas retomaron las costumbres, objetos y dichos populares



medievales de los campesinos y las integraron en sus pinturas, siempre con un trasfondo moral. Esto es característico de los pintores flamencos, quienes nutrieron con su fantasía a los monstruos y demonios habitantes del Infierno, así como de un crudo y particular realismo despegado de los cánones renacentistas italianos a las personas que aparecen en sus obras.

Alfiler de hueso con detalle de cabeza de unicornio hallado en Blackesbury , The British Museum.

## CAPITULO II

### El monstruo en la pintura medieval

#### 2.1 Los monstruos de El Bosco

En la obra de El Bosco podemos destacar dos conceptos esenciales que corresponden a la tradición iconográfica medieval de finales de la Edad Media: la jocosidad<sup>87</sup> que se encuentra presente en las artes marginales, miniaturas, esculturas y pinturas sobre tabla y por otro lado, lo grotesco que es representado en sátiras y parodias con matices burlescos.

Lo jocosos y lo grotesco son conceptos considerados por los contemporáneos de El Bosco como elementos que forman parte de las expresiones artísticas menores<sup>88</sup> y se refirieron a estas modalidades como gryllas<sup>89</sup>, bufonerías o caprichos<sup>90</sup>. Sin embargo son retomadas e incluidas en la pintura bosquiana. Las expresiones fantásticas contenidas, por ejemplo en las miniaturas, le permiten

---

<sup>87</sup> Del lat. *locosus*, adj. gracioso, chistoso, festivo. <http://dle.rae.es> Consultado el 6 de marzo de 2018.

<sup>88</sup> Las imágenes marginales de los textos que El Bosco retoma para sus pinturas, son esencialmente grotescas y satíricas; la comicidad contenida en estas miniaturas es suficiente para que los coetáneos de El Bosco desestimaran esta expresión artística y la consideraran inferior. No sólo sucedió con los dibujos de los textos, sino con la mayoría de las disciplinas que incluyeran al humor en su contenido, debido a la creencia medieval de la cercanía de la risa como propia del salvajismo y característica de las bestias. Véase: Perfetti, Lisa, *Las mujeres y la risa en la literatura medieval*, Colección al Vuelo de la Risa, Ficticia Editorial, Universidad Veracruzana, México, 2016.

<sup>89</sup> Entiéndanse a las gryllas como monstruos constituidos por combinaciones de cabezas con otros elementos que funcionan como apéndices: ya sean extremidades u otras cabezas; la cabeza que ocupa el lugar del torso es el elemento principal. De esta manera es posible hallar criaturas que son una cabeza con brazos o una cabeza con otra cabeza (animal o humana) emergiendo de ella. La grylla es una imagen cefalocéntrica con reiterada presencia en manuscritos, mapas y sillas del coro, por mencionar algunos, con una profunda raíz ubicada en el período Antiguo. Véase: Baltrusaitis, Jurgis, *La Edad Media Fantástica. Antigüedades y exotismos en el arte gótico*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1987.

<sup>90</sup> Véase: Fischer, Stefan, *El Bosco. La obra completa*, Taschen Benedict, Alemania, 2014.

tener otras posibilidades creativas, aprovechando los recursos que ambos conceptos le ofrecen a nivel plástico.

El manejo de estos elementos humorísticos, aunados con el uso de la simbología, la iconografía y las alegorías, conjuntadas con el rasgo onírico e imaginativo contenido en sus pinturas, permite a El Bosco tener la libertad de combinar elementos, creando mezclas entre animales u objetos cotidianos, siempre con un carácter fantástico. El rasgo costumbrista que le otorga a su obra al incluir objetos descontextualizados en las composiciones, le permite al mismo tiempo retratar la vida cotidiana medieval de Bolduque -el pueblo de Países Bajos donde pasó toda su vida- y el pensamiento religioso medieval, resultando en piezas con un claro alejamiento de sus contemporáneos del arte renacentista en el sur de Europa .

Por otra parte, los animales exóticos que aparecen en sus obras, El Bosco los conoce a través de grabados realizados por exploradores que viajaron a otros continentes y registran los distintos tipos de flora y fauna de aquellos lugares, por medio de la gráfica o a través de relatos orales. Además de las claras referencias a bestiarios y las fuertes alusiones cristianas, la importancia del simbolismo medieval de los animales -que se desarrolla a partir del *Physiologus*- en la pintura bosquiana, sirven para reafirmar los mensajes contenidos en sus pinturas.

Las criaturas fantásticas de las pinturas del Bosco son esencialmente híbridas y de ellas es preciso mencionar su influencia en otros artistas de la época, e inclusive, en los imitadores de su obra. El manejo de la hibridación contiene su antecedente en las alegorías de seres mixtos, hallados en diversos textos espirituales y profanos. Sin embargo, el texto más influyente respecto a lo híbrido, fue en la interpretación cristiana -con intenciones morales y didácticas- de la

introducción del libro *Ars Poética* de Horacio, donde se encuentra la descripción de un ser híbrido (sirena) como la imagen contraria -y negativa- a una poesía lograda<sup>91</sup>.

El Bosco utiliza a los monstruos y los seres híbridos para exponer las deficiencias morales y ejemplificar los pecados del hombre; al mismo tiempo atribuye el rasgo grotesco al satirizar los vicios del mundo con sus criaturas. El tono humorístico que poseen muchas de sus escenas contienen un trasfondo aleccionador en aras del provecho moral y de esta forma logra además legitimar la jocosidad como medio de expresión artística. Asimismo su conocimiento religioso le permite conjuntar el simbolismo animal con pasajes de la Biblia y la vida de los Santos, por lo que resulta una espiritualización de los temas iconográficos representados en sus obras<sup>92</sup>.

Es preciso destacar la influencia de la literatura medieval en la obra del Bosco, quien al ser miembro de la Cofradía de Nuestra Señora, es posible intuir que fuere un hombre letrado, debido al manejo de la amplia simbología religiosa con la que construye diversas alegorías que representan la espiritualidad cristiana, dicho conocimiento exige un profundo estudio de los distintos pasajes de la Biblia y de diversas obras literarias de la época cercanas a la búsqueda de la vida cristiana, mismas que son próximas a sus pinturas, algunas de ellas son: *La Visión del caballero de Tunda*<sup>93</sup>, *La Divina Comedia*, *La nave*

---

<sup>91</sup>Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUg8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.

<sup>92</sup> Ibid.

<sup>93</sup> Sobre este relato se destaca el sesgo de réquiem que posee, al tratarse de un caballero irlandés muy despiadado, quien tiene una visión donde su alma es desprendida de su cuerpo, deambula por un lugar donde es asediado por demonios y salvado por unos ángeles quienes le muestran las torturas del Infierno; al despertar, el caballero, tras recibir el consejo de los ángeles, se convierte en un hombre piadoso. La influencia de este relato, llevó a los monjes a rezar para evitar el sueño, al igual que a los fantasmas nocturnos y evitar visiones demoníacas. Véase: López-Linares, José Luis, *El Bosco. Jardín de los sueños*, productora: López Li Films, duración: 90 min, España, 2016.

*de los locos, Malerus Maleficarum, El Libro de la Rosa y el Liber Naturae*<sup>94</sup>.

El bagaje cultural que implica tal manejo de iconografía y la diversidad de simbología presente, ocasionalmente y en apariencia opuestos, dentro de sus cuadros con una narrativa tan profunda y con un permanente trasfondo moralizante para el espectador de la época. La Cofradía funge como mecenas de la obra de El Bosco y por ello promueve los encargos y la difusión de sus pinturas con la alta sociedad, misma que le otorga fama y dinero a lo largo de su vida.

Las figuras marginales de los libros fueron otras de sus influencias. El Bosco las agranda y las coloca en sus pinturas y es de estas miniaturas y de la tapicería inspirada en el amor cortés - donde la naturaleza se encuentra cercana y armoniosa para los amantes- que retrata la interacción entre personas con la fauna fantástica. Cabe mencionar el uso que se le otorga a lo grotesco y lo cómico aplicado en los cuadros bosquianos: es siempre un humor que deriva de la satirización de los pecados y las costumbres alejadas de la vida cristiana, con el permanente propósito educativo sobre la moral y la religión<sup>95</sup>.

Mucha de la simbología de la fauna que aparece en sus obras proviene de los bestiarios y, basándose en ellos, representa la dualidad del bien y el mal. La presencia de monos, dragones, jabalíes, puercoespines y los monstruos híbridos son una alusión al mal que existe sobre la tierra y la interacción entre los símbolos que

---

<sup>94</sup> Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016  
<https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUq8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.

<sup>95</sup> Véase: López-Linares, José Luis, *El Bosco. Jardín de los sueños*, productora: López Li Films, duración: 90 min, España, 2016.

representan lo divino y lo demoníaco se hallan en constante lucha, siempre destacando, en el caso de las pinturas de los santos, la vida del buen cristiano y las tentaciones y peligros a los que se deben enfrentar para tener la gracia divina y tener un lugar de vuelta en el Paraíso<sup>96</sup>.

Una característica esencial en la obra bosquiana, son las escenas terribles que aparecen en los horizontes de los paisajes, por ejemplo, en la pintura *Meditaciones de San Juan Bautista* El Bosco retrata al santo en primer plano como un eremita, sin embargo, las escenas en el paisaje dejan ver a la naturaleza salvaje: osos acechando o devorando ciervos. Con estos elementos crea una alegoría donde la naturaleza indomable encuentra al hombre vulnerable en constante peligro, su carácter moral y didáctico se contiene en los peligros mundanos -representados por los osos- del alma en la vida terrenal<sup>97</sup>.



El Bosco, *Meditaciones de San Juan Bautista* (Detalle), óleo sobre tabla, 48.5 x 40cm, hacia 1489, Museo Lázaro Galdiano, Madrid, España.

---

<sup>96</sup> Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUq8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.

<sup>97</sup> Ibid.

### 2.1.1 El monstruo, la religión y la moral

Además de las referencias literarias y religiosas, a lo largo de su producción artística es posible hallar alusiones a diversos refranes populares de la época, lo que mantiene el rasgo costumbrista no sólo a nivel visual, así pues, El Bosco se sirve de los dichos populares para reforzar el sentido moralizante de las escenas representadas, sin mencionar que su uso enriquece y simpatiza con los espectadores de su época al presentar elementos contemporáneos que ayudan a crear empatía entre el público y sus pinturas.

La visión que El Bosco plantea a lo largo de su producción artística sobre el bien y el mal como contraposición de principios<sup>98</sup> es muy cercana a la vida de Bolduque<sup>99</sup>. Se sirve de los refranes populares y los inserta en el contexto religioso, para ilustrar una crítica de la vida cotidiana y los vicios, empleando también las deformidades grotescas de las esculturas románicas y las figuras marginales fantásticas de los textos escritos por los monjes.

La apariencia deforme y grotesca del vulgo en sus pinturas es una referencia directa a su ignorancia y a la creencia acerca de la facilidad que tienen los campesinos para caer en los pecados. Este tipo de retratos de los pobres se compara con las esculturas grotescas en posiciones obscenas de las arquivoltas románicas, que de igual manera personifican la idea que el clero tiene de los plebeyos. En ambos casos la sátira y la comicidad se mantienen

---

<sup>98</sup> La polarización del mundo en dos ejes principales: el bien y el mal, muestra un arraigo claramente medieval. Véase: Garín, Felipe, *El Bosco*, Editorial Aldeasa, Colección Grandes Maestros, T.T Editores, España, 1995.

<sup>99</sup> Hay que aclarar que Bolduque es el nombre en español del lugar donde El Bosco pasó toda su vida, el nombre original de la región es 's-Hertogenbosch (actualmente Países Bajos). A pesar de que el nombre de El Bosco (Jheroninus van Aken) sugiere que Aken es un apellido del origen, es decir, su familia proviene de la ciudad de Aquisgrán (Aachen), el pintor decide adoptar como apellido seudónimo, el nombre la ciudad donde desarrolló su obra.



como rasgos característicos de representación para los infieles, así las muecas producidas por la acción de la risa exacerbada que desfigura los rostros, se relaciona directamente con un acto de desobediencia<sup>100</sup>.

En la pintura *San Juan Evangelista en Patmos*, es posible apreciar estos seres grotescos y burlones: la escena muestra a San Juan Evangelista escribiendo el libro del Apocalipsis, en la parte inferior se hacen presentes dos animales: el águila y un ser híbrido que representa al demonio, colocados de frente en las esquinas inferiores opuestas, .

Cabe destacar que en la obra del Bosco, la representación de los diablos no suele ser la convencional de la época, es decir, no los personifica con las patas de macho cabrío, orejas largas y cara con hocico, sino que construye una variación significativa y llena de simbolismo religioso que determinan la apariencia híbrida de sus seres diabólicos.

Los demonios de sus pinturas tienen el cuerpo formado de varias partes animales combinadas. El demonio que aparece a un lado de San Juan, posee diversas particularidades: tiene las patas y el rabo de lagartija que, en sentido alegórico, aborda el aborrecimiento al conocimiento de Dios, los brazos son cortos haciendo alusión al

---

<sup>100</sup> La moderación de la risa en el texto de Perfetti *Las Mujeres y la risa en la literatura medieval*, se encuentra dirigida al comportamiento de las mujeres medievales, sin embargo, cabe destacar que el papel de lo cómico en la sociedad medieval no se limita a los actos prohibidos en las conductas de las mujeres de la clase alta; sobre el humor Bajtin menciona en su libro *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento* la importancia del carnaval, no sólo como una fiesta que satiriza a la Iglesia y a la clase alta sino que es adoptada para generar control en las masas, al utilizar las festividades populares como una válvula de escape ante la inquietud e inconformidad del vulgo. La risa en el ámbito religioso halla un lugar justificado, aunque poco decoroso, ya que se encuentra ubicado en la representación de los infieles, los monstruos y los demonios quienes aparecen siempre mostrando una mueca de risa que muestra sus dientes, por lo tanto, demuestra su cercanía con lo bestial y lo salvaje, comportamientos contrarios a lo que busca la vida cristiana.

dicho holandés *tener brazos cortos* destacando la imposibilidad que tiene de cumplir el objetivo de hacerse de los utensilios de escritura del santo, elementos como el caldero con fuego en su cabeza -la concupiscencia y su origen infernal- o los anteojos -afán por las cosas sensuales-, este conjunto de elementos acentúan el simbolismo negativo religioso<sup>101</sup>, facilitando la comprensión de la imagen y su función dentro de la composición, para el público a quien fue dirigido originalmente.



El Bosco, *San Juan Evangelista en Patmos* (Detalle), óleo sobre tabla, 63cm x 43.3cm, hacia 1505.

La figura del demonio es un ejemplo de la ofuscación humana que, en las pinturas de El Bosco, mantiene un toque de bufonería haciendo uso del antagonismo. En el caso del cuadro de *San Juan Evangelista*, el demonio es una figura aciaga y de antítesis frente al

---

<sup>101</sup> Véase: Fischer, Stefan, *El Bosco. La obra completa*, Taschen Benedict, Alemania, 2014.

águila, símbolo del evangelista. Esta dualidad ayuda a explicar la escena como una parodia por medio de una didáctica negativa a través de una alegoría de lo maligno<sup>102</sup> atribuida a la escena del demonio frente a la imagen positiva del águila. Cabe mencionar la relación del *crauwel*<sup>103</sup> como accesorio demoníaco, ya que “suele aparecer como instrumento para apresar y torturar, pues en algunas fuentes, los condenados se describen como carne, y como tal son tratados”<sup>104</sup>.

Otra variedad del demonio bosquiano se destaca en el cuadro con la presencia de un ser parecido a un ángel azul. Este personaje es en realidad la presencia de un ángel demoníaco que trata de distraer a san Juan y es posible identificar su simbología negativa por las plumas de pavorreal macho que tiene en las alas y el color de este demonio, que hace referencia al hielo -considerado también un castigo del Infierno porque quema al igual que el fuego-, igualmente El Bosco hace referencia a otro refrán popular de la época “el mundo va sobre patines de hielo”, aludiendo a la inestabilidad e inseguridad que daba la sensación del fin del mundo<sup>105</sup>.

Con la clara presencia del antagonismo demonio - cristiano en las representaciones de la biografía de los santos y santas, El Bosco pretende hacer que su historia ejemplar funcione como un espejo moral, en la que los fieles se contemplen y tomen como modelo de vida los sacrificios hechos por cada santo en favor del cristianismo. En el cuadro de *San Cristóbal* se ejemplifica la vida del buen cristiano,

---

<sup>102</sup> Ibid.

<sup>103</sup> El *crauwel* es un utensilio de la cocina medieval, una especie de tenedor parecido al rastrillo, empleado específicamente para cocinar carne. Véase: Fischer, Stefan, *El Bosco. La obra completa*, Taschen Benedict, Alemania, 2014, p.44.

<sup>104</sup> Fischer, Stefan, *El Bosco. La obra completa*, Taschen Benedict, Alemania, 2014, p.44.

<sup>105</sup> Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016  
<https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUg8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.

no sólo con la historia de vida de San Cristóbal; el escenario en el que se encuentra cruzando el río, es determinante en la moralización y representación de la buena vida cristiana y los peligros latentes a los que se enfrenta constantemente. Por ejemplo el río, aparentemente tranquilo, tiene en él barcos hundidos, esto es evidencia de que el demonio acecha en todo momento al cristiano y no debe fiarse de nada, los jarrones rotos también aparecen como símbolo del alma corrompida y el fuego es sinónimo del pecado, al fondo se encuentra la escena de un hombre ahorcando a un oso, alegoría del buen cristiano<sup>106</sup> venciendo las tentaciones.



El Bosco, *San Cristóbal*, óleo sobre tabla, 113 cm x 71.5 cm, hacia 1494 o posterior, Museo Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, Países Bajos.

---

<sup>106</sup> *Ibid.*

En el cuadro de *San Jerónimo en Oración El Bosco* agrega diversos elementos que evidencian la presencia del Diablo: animales rastreros y reptiles como la tortuga<sup>107</sup> no son considerados armónicos, ya que al ser producto de la creación diabólica, son juzgados como aspiracionales por ser malas copias de la creación perfecta y divina; es por ello que adquieren un aspecto monstruoso y por lo tanto adquiere una simbología negativa. Por otro lado, la piel de la fruta que aparece en el lado izquierdo de la pintura, representa el alma quebrantada del creyente: en la iconografía cristiana las representaciones simbólicas del cuerpo como la carne y la piel como el alma son comunes. El Bosco representa cada uno con frutas o jarrones rotos, acentuando el rasgo costumbrista de la época medieval en sus pinturas.

El tema de los delirios de San Antonio Abad es una materia que El Bosco plasma en algunas de sus pinturas, en ellas es posible apreciar los vicios del mundo representados en los monstruos que se le presentan a San Antonio constantemente, en una amplia gama de seres híbridos y fantásticos como la encarnación del mal que existe en el mundo y que constantemente se encuentran atormentando a este santo; donde los monstruos simbolizan el dominio de Lucifer sobre la Tierra.

---

<sup>107</sup> A la tortuga se le conocía como *tartaluca*: “*habitante del tártaro*”, por ello su connotación negativa. No hay que olvidar que a los diversos enemigos del Cristianismo, se les representaba negativamente, aludiendo a la simbología específica; la referencia más evidente, por ejemplo, al Impero Otomano es la luna menguante. Véase: Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUg8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.

En el tríptico de *Las Tentaciones de San Antonio* los demonios se presentan como perros que se azotan con varas, peces alados, una gran variedad de grrillas y monstruos con guadañas; se ilustran los pecados de la lujuria -Eva ofrecida y la pareja con un caldero-, la gula -cuerpos desnudos como patas de mesa y con las vísceras expuestas-, vicios como la concupiscencia -bruja montada en una rata-, representaciones de falsos creyentes como personas con cabeza de cerdo, un sapo sosteniendo un huevo sobre su cabeza y mujeres serpientes. El Bosco plantea toda esta iconografía en el tríptico con el propósito de modificar la conducta del espectador. A través de la ejemplificación del martirio de San Antonio la prueba divina de resistir el acoso de las tentaciones mundanas.



El Bosco, *San Jerónimo en Oración* (Detalle), Óleo sobre roble, 80cm x 60.7cm, Museum Voor Schone Kunsten Ghent.



El Bosco, *Tríptico de las Tentaciones de San Antonio*, óleo sobre tabla, 131cm x 238cm, hacia 1501, Museu Nacional de Arte Antiga, Lisboa.

El exilio es un tema fundamental para la creación de los monstruos que El Bosco desarrolla a lo largo de su carrera: el destierro de Adán y Eva del Paraíso y la historia de Luzbel, el ángel caído expulsado del Cielo con sus seguidores<sup>108</sup>. Ambos escenarios se aprecian en el *Tríptico del Carro de Heno*, ahí la metamorfosis de la perfección de la obra divina recibe la deformación diabólica y monstruosa bajo el refrán que le da nombre: “el mundo es como un carro de heno y cada uno coge lo que puede”.

El pecado y la perdición se aprecia en todo el tríptico con diversos escenarios violentos y la predominante ignorancia de la presencia divina por parte de los pecadores quienes pertenecen a varios estamentos sociales. Es posible observar nuevamente representada a la lujuria es el pecado que se halla en la cima del heno -simboliza

<sup>108</sup> Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016  
<https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUg8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.

los placeres mundanos y las riquezas- la presencia de un demonio azul similar al que aparece en el cuadro de San Juan Evangelista es opuesto al ángel, quien es el único en notar la presencia de Cristo en el cielo<sup>109</sup>.



El Bosco, *Triptico de El Carro de Heno*, óleo sobre tabla, 100cm x 135cm, entre 1500-1516, Museo Nacional del Prado, España.

Las acciones pecaminosas que suceden alrededor del carro de heno se forjan como sátira y crítica a la debilidad del hombre ante los pecados. Muchos de los personajes que pelean por obtener lo mejor del heno se permiten dominar por los vicios sin pecatarse de ello y finalmente son conducidos al Infierno por los demonios que llevan el carro. Las formas orgánicas ajenas al paisaje también presentan un significado negativo al transgredir el orden divino de las cosas; los anfibios también son considerados demoníacos por su naturaleza indefinida y oscilante entre los elementos del agua y la tierra.

---

<sup>109</sup> Castro, Laia, Pilar, Silva, *Otros ojos para ver el Prado: El Carro de Heno de El Bosco*, Museo Nacional del Prado en colaboración con FECYT y GISME, 22 de junio de 2012, [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3&v=jZ1HLhJDxs8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=jZ1HLhJDxs8). Consultado el 20 de marzo de 2017.



El Bosco representa la polarización del mundo cristiano en el medievo en su célebre obra *El Jardín de las Delicias*. En el exterior representa el tercer día de la creación del mundo, Dios se encuentra con la Biblia en la parte superior derecha, creando al mundo a través de la palabra. El uso de la grisalla se justifica con la inexistencia de la luz y la pasividad de la vida antes de la creación de los animales y los humanos. El interior del tríptico contrasta en color, composición y formas<sup>110</sup>.



El Bosco, *Tríptico del Jardín de las Delicias (detalle)*, Óleo y grisalla sobre tabla de roble, 205,6 x 386 cm, entre 1490-1500, Museo Nacional del Prado.

<sup>110</sup> Tejada, Javier, Alejandro Vergara, *Otros ojos para ver el Prado: El Jardín de las Delicias de El Bosco*, Museo Nacional del Prado, 26 de junio, 2012, <https://www.youtube.com/watch?=Sj3fkaegAuU>. Consultado el 30 de abril de 2018.

En cada panel del tríptico es posible identificar un sesgo narrativo que se supone lineal en su conjunto. El primer panel alude a la creación de Adán y Eva en el Paraíso; con la presencia de Dios se percibe una atmósfera armónica, animales benévolos cercanos a lo divino como la golondrina -ave cercana a Dios-, el unicornio y el elefante, por otro lado, en este primer panel hay fauna alusiva al mal: el mono, los jabalíes, puercoespines, osos, dragones y monstruos híbridos que aparecen en el mundo antes de haberse cometido el pecado original que provocara la expulsión de Adán y Eva.

Del lodazal que se ubica debajo de Eva emergen distintos monstruos creados por el demonio. No es casualidad la ubicación del charco de agua oscura. Estamos observando la alegoría de la mujer perversa en la figura de Eva, culpable del inicio de los pecados del mundo al cometer el pecado original. La composición de esta escena no es un conjunto de elementos azarosos: Eva es considerada la primera en cometer el pecado original y provocar la ira de Dios y la posterior expulsión de la humanidad del Paraíso<sup>111</sup>. Es a raíz de este relato bíblico que a lo largo de la historia, a la mujer se le sitúa negativamente como la incitadora de la debilidad del hombre moral y religioso.

---

<sup>111</sup> *Ibid.*



El Bosco, *Tríptico del Jardín de las Delicias (detalle)*, Óleo y grisalla sobre tabla de roble, 205,6 x 386 cm, entre 1490-1500, Museo Nacional del Prado.

En la obra de El Bosco es posible observar que no hay una pretensión de representar de manera realista a la naturaleza. En sus pinturas aparecen diversas plantas con formas caprichosas que incluyen una carga fantástica y conviven la con vegetación real. El valor simbólico que le otorga a la flora también posee connotaciones positivas y negativas, a pesar de no ser naturaleza necesariamente fantástica. La contraposición de la creación divina y la falsedad de la imitación diabólica se traduce en la alegoría del bien y el mal contenida en la vegetación.

Frutos como la granada evocan a la muerte y resurrección de Cristo mientras las fresas y frutos del bosque que aparecen en el segundo panel de *El Jardín de las Delicias* son símbolos que forman parte de la alegoría del pecado y los vicios. Con los personajes que aparecen

comiendo, adorando y cargando los frutos, el artista refiere la representación del paganismo y las falsas religiones, como un equivalente al relato bíblico sobre la adoración del Becerro de Oro<sup>112</sup>. El deleite por las fresas en el jardín es tal, que muchas personas terminan sustituyendo su cabeza por una de ellas. Con la escena del jardín, El Bosco construye una elaborada alegoría de la pérdida de la humanidad en el pecado, la caótica composición de humanos desnudos a lo largo del panel, algunos relacionándose con otras razas e interactuando con animales; planteando con cada elemento una serie de símbolos relacionados, para desarrollar la idea de las tentaciones mundanas con la intención de evidenciar la debilidad humana que desemboca en un aprendizaje moral.



El Bosco, *Tríptico del Jardín de las Delicias (detalles)*, Óleo y grisalla sobre tabla de roble, 205.6 x 386 cm, entre 1490-1500, Museo Nacional del Prado.

En este segundo panel hay una composición mucho más dinámica, se ve a la humanidad en el falso paraíso cayendo en la pérdida de los vicios, aparecen personas dentro de lo que aparenta ser la fuente de la vida, otros se encuentran de cabeza -alegoría de aquellos que

---

<sup>112</sup> Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUg8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.

se hallan guiados más por el sexo que por la razón y contrarios a las enseñanzas religiosas-, las personas encerradas en burbujas de cristal son parejas adúlteras. Una acción criticada dentro de la sociedad medieval son las relaciones interraciales y son interpretadas como acto condenatorio al infierno; otra de las alegorías de la lujuria, además de los frutos rojos, son los ostiones (específicamente los mejillones), por su semejanza física a los órganos sexuales, la pareja encerrada en uno de estos moluscos simboliza el adulterio; finalmente las escenas de flores colocadas por un hombre en el ano de otro aluden a las relaciones homosexuales, consideradas antinaturales y por lo tanto pecaminosas y lascivas<sup>113</sup>.

Es posible ver en este panel que los humanos se rigen por la satisfacción de los deseos carnales por lo que la lujuria nuevamente es el pecado dominante en el panel central. Las mujeres desnudas referidas a la Venus de la Antigüedad, representan el deseo sexual, mientras que los hombres montados en los animales corresponden a los vicios, al dominio de las pasiones sobre la razón y a la subestimación de la humanidad hacia la sabiduría divina.

Con la representación del falso paraíso, El Bosco resalta lo efímero de los placeres terrenales y los disfrutes mundanos, donde la convivencia entre el hombre y lo maligno provoca la minimización de lo divino. Las posiciones incoherentes, las acciones absurdas y la desnudez enfatizan la presencia del pecado<sup>114</sup>. La carga alegórica contenida en la pintura, exige del espectador un profundo conocimiento de las costumbres y deformaciones morales propias de la época de El Bosco, a diferencia de sus pinturas religiosas que

---

<sup>113</sup> *Ibid.*

<sup>114</sup> Silva, Pilar, *Obra comentada: El Jardín de las Delicias, El Bosco (h.1490-1500)*, Museo Nacional del Prado, 24 de mayo, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=p-63oQ1iUVM>. Consultado el 21 de abril de 2017.

contienen una serie elementos reconocibles que fácilmente pueden ser interpretados por el espectador.



El Bosco, *Tríptico del Jardín de las Delicias (detalle)*, Óleo y grisalla sobre tabla de roble, 205.6 x 386 cm, entre 1490-1500, Museo Nacional del Prado.

La presencia de fauna con simbología negativa destaca en el panel: aves como el herrerillo, el búho o los martines pescadores abundan e interactúan con los humanos a lo largo de la escena del paraíso terrenal. Sin embargo, a pesar del protagonismo negativo, otros pájaros como el pato y la golondrina, por su vinculación pía, aparecen para representar la sutil presencia divina en medio de las acciones pecaminosas en el gran jardín. Cabe destacar que El Bosco imprime irrealidad incluso en los personajes reales y se expresa en las escalas de los animales: se desprenden de la objetividad de su verdadero tamaño, en el jardín son seres enormes<sup>115</sup>.

---

<sup>115</sup> Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUg8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.

Las fantásticas formas vegetales y los extraños diseños arquitectónicos ofrecen a quien los mira, la sensación de ser imágenes derivadas de los sueños. Las múltiples composiciones circulares que se encuentran en el panel, le dan dinamismo y acentúan las interacciones entre las personas; los animales y los objetos plantean un escenario surrealista con la paleta brillante y ausente de sombras; las figuras recortadas y los planos divididos tienen la firme intención de darle al ojo la sensación de profundidad similar al que se logra en los escenarios del teatro<sup>116</sup>. Las parábolas bíblicas y los refranes de la tradición oral de la sociedad medieval se ilustran en todos los paneles y cumplen la función de evidenciar las perversiones del mundo y la falsa fe con simbología alusiva a la entrega de los placeres; en varios de sus cuadros reproduce algunos edificios de su ciudad en el horizonte, con ello, se reafirma la idea de que El Bosco es un artista de su tiempo, próximo a la vida y costumbres de su ciudad natal 's-Hertogenbosch.

En el panel del Infierno hay un drástico cambio de paleta, el fondo se vuelve oscuro, con la representación de un incendio en el fondo la atmósfera se hace pesada. La composición zigzagueante recorre los planos del fondo con múltiples monstruos fantásticos; en la representación de su aberrante físico, cada uno encarna los castigos de los pecados cometidos por los hombres: la avaricia, la soberbia, la vanidad o la gula son algunos de los pecados que se ilustran en los primeros planos, además del reproche a los clérigos con conductas que transgreden a las de un buen religioso, las relaciones entre

---

<sup>116</sup> Al ser miembro de la Cofradía de Nuestra Señora, entre sus actividades, El Bosco organizaba fiestas, procesiones y representaciones teatrales, dedicadas a la Virgen María. Hay que destacar la influencia que el teatro ejerció en la obra bosquiana: el tratamiento de las telas, los adornos de las mismas, el manejo de la luz, la división de los planos pictóricos (similares a los que se realizan para los escenarios) y la importancia que le otorga a las máscaras en varias de sus composiciones. Museo Nacional del Prado, *El Bosco. La exposición del IV centenario*, 31 de junio de 2016 al 25 de agosto de 2016, Madrid, España, <https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/el-bosco-la-exposicion-del-v-centenario> Consultado el 2 de diciembre de 2018.

monjes y monjas son representadas con la imagen de un cerdo portando el hábito de monja. Cabe mencionar que la presencia dominante de lo monstruoso y lo absurdo es representativo del infierno bosquiano y en él la música se convierte en un medio inquisitivo: los instrumentos musicales se transforman en instrumentos de tortura: hombres atravesados por las cuerdas de un arpa, la cornamusa funge como cárcel y la gaita es una evocación negativa al sexo masculino.

Los monstruos del infierno son los martirizadores que ejecutan el respectivo castigo de cada pecado cometido: un monstruo tortura con su lengua llena de espinas mientras toca las notas musicales, escritas en las nalgas de una persona; el personaje con cabeza de ave devora y defeca humanos, otro sostiene un espejo en la cara de una doncella, el hombre árbol que sostiene en su cabeza la gaita con engendros que aparentemente bailan a su alrededor. Las alegorías de los vicios y alusiones a los refranes flamencos son representados a través de imágenes inverosímiles: la necesidad que se personifica con las orejas y el cuchillo -manteniendo el costumbrismo, se refiere al refrán "palabras necias, oídos sordos"-, el gusto por el juego se simboliza con el conejo: el cazador es cazado y como penitencia las manos de los jugadores son cortadas y atravesadas.





El Bosco, *Tríptico del Jardín de las Delicias (detalle)*, Óleo y grisalla sobre tabla de roble, 205.6 x 386 cm, entre 1490-1500, Museo Nacional del Prado.

Los monstruos infernales aplican los castigos correspondientes a cada pecado: para la avaricia, un ser con cabeza de ave consume las almas para defecarlas en un ciclo interminable, mientras otros hombres, debajo del monstruo, vomitan y comen monedas en el mismo lapso infinito; el castigo por la soberbia se representa con mujeres pelirrojas condenadas a ver inmóviles, su reflejo por la eternidad que a la vez encarnan la lujuria; del hombre árbol se sugiere que posiblemente es un autorretrato del autor, o bien, es el personaje central del Infierno: el Diablo y por eso es un ser inestable, ya que sus raíces no penetran en la tierra sino que se encuentra apoyado en una especie de barcasas sobre el agua turbia<sup>117</sup>.

---

<sup>117</sup> Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco. La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmgIUg8>. Consultado el 20 de marzo de 2017.



El Bosco, *Tríptico del Jardín de las Delicias (detalle)*, Óleo y grisalla sobre tabla de roble, 205.6 x 386 cm, entre 1490-1500, Museo Nacional del Prado.

Cabe destacar del formato de tríptico es normalmente destinado para alguna iglesia, sin embargo, en el caso de *El Jardín de las Delicias*, a pesar de que El Bosco utiliza este formato tal y como se estilaba en un contexto clerical; desde sus inicios fue concebida para formar parte de la colección particular de distintos reyes, quienes resguardaron el cuadro en sus castillos<sup>118</sup>.

### 2.1.2 Los demonios bosquianos

El Bosco rechazó seguir el estilo italiano y se empeñó en continuar la tradición de la pintura flamenca, inspirado por la poesía medieval y el folclor popular. Destaca por la fantasía aplicada en cada pintura,

---

<sup>118</sup> Tejada, Javier, Alejandro Vergara, *Otros ojos para ver el Prado: El Jardín de las Delicias de El Bosco*, Museo Nacional del Prado, 26 de junio, 2012, <https://www.youtube.com/watch?=Sj3fkaegAuU>. Consultado el 30 de abril de 2018.

misma que posee cierta tosquedad y escatología, ambas características del estilo tradicional flamenco. A pesar de la creatividad contenida en su obra, es posible reconocer un realismo recrudescido, tal vez por la naturaleza de los temas que aborda, es un fuerte contraste entre la fantasía y la realidad difuminadas en sus cuadros moralistas, los infiernos caóticos que El Bosco pinta, son violentos y posiblemente influenciados por *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, las criaturas que retrata contienen el mal en sí mismas, representando los pecados de cada hombre y parodiando las acciones que cometieron en vida, los seres del infierno son los encargados de ejecutar los castigos correspondientes a cada falta cometida en vida. El sufrimiento eterno se ilustra con sus crueldades y dolores reflejados en los cuerpos y expresiones de los penitentes, quienes conviven con demonios deformes y monstruos.

Los monstruos que El Bosco plantea, son también una manifestación en contra del ideal de belleza del cuerpo humano que conciben sus contemporáneos. Para estructurarlos, buscó modelos al natural que estuvieran fuera del concepto convencional de la figura humana<sup>119</sup>. Esta manifestación estética dio libertad al pintor de experimentar con las proporciones, formas y yuxtaposiciones para crear una gran variedad de seres maravillosos, todos con connotaciones negativas pero con sesgos burlescos, sin dejar de lado lo siniestro de sus acciones y apariencias.

Los demonios híbridos bosquianos remiten directamente a los vicios y los pecados capitales por medio de los atributos corporales y responden a una contraposición de las virtudes establecidas por el cristianismo. La hibridación en el cuerpo de los demonios no sólo tiene el propósito de representar el mal comportamiento en la figura

---

<sup>119</sup> Huxley, Aldous, *Brueghel El Viejo, Apuntes sobre Pieter Brueghel 1528(?) - 1569*, Casimiro Libros, Madrid España, 2011.

demoníaca constituida de partes formadas de animales, sino que también presenta un sesgo costumbrista, al utilizar objetos cotidianos para expresar la relación de situaciones pecaminosas. De esta forma, los demonios además de castigar a las ánimas del purgatorio, representan los pecados de cada penitente y El Bosco los hace visibles al espectador a través de los cuerpos de cada monstruo<sup>120</sup>.

Cabe destacar la intención de El Bosco por crear profundidad con la yuxtaposición de objetos en el espacio y la pintura plana que permite reconocer la tendencia hacia el tapiz. El tratamiento plano de la figura no ofrece corporeidad ni sensación volumétrica y no hay individualidad; en los retratos, sin embargo, los rostros asumen una forma alegórica del bien o del mal, en el caso de lo maligno, El Bosco se sirve de la caricaturización<sup>121</sup>.

Hay que destacar que la Biblia de Metten de 1414 aparece la *Mujer de los 7 vicios*, un gran ejemplo de hibridación relacionada con un simbolismo negativo y aleccionador: cada miembro es un animal distinto y en ellos se representa un pecado diferente; la disonancia de las partes del cuerpo hacen referencia a la ya mencionada falta de orden natural y divino, en El Bosco esa falta de orden se hace garante y se exalta en los monstruos. Además, el principio de la alegoría en los seres híbridos ofrece la oportunidad para una representación de trazos paroxísticos<sup>122</sup> y cómicos<sup>123</sup>, por lo cual los demonios de El Bosco siempre tienen una inclinación humorística.

---

<sup>120</sup> Fischer, Stefan, *El Bosco. La obra completa*, Taschen Benedict, Alemania, 2014.

<sup>121</sup> Garín, Felipe, *El Bosco*, Editorial Aldesa, Colección Grandes Maestros, T.F. Editores, España, 1995.

<sup>122</sup> Del lat. Tardío *paroxymus* y este del griego παροξυσμός, m. Dígase de la exaltación extrema de los afectos y pasiones/ m. *Med.* Exacerbación de una enfermedad.

<http://dle.rae.es/?id=Ry2HnWj>, Consultado el 3 de marzo de 2018.

<sup>123</sup> Véase: Fischer, Stefan, *El Bosco. La obra completa*, Taschen Benedict, Alemania, 2014, p.46.

El humor en el infierno bosquiano es contenido también en una de las figuras más representativas de su obra: la gryllla. Inicialmente

presentes en las miniaturas de los textos, su desarrollo en el gótico desemboca en una vasta muestra de cabezas, caras y partes animales yuxtapuestas<sup>124</sup>. Las mezclas de estos monstruos ridículos, donde el torso es también la cabeza, otorgan un sentido burlesco por su constitución física y su papel cómico se rescata dentro del arte de El Bosco.



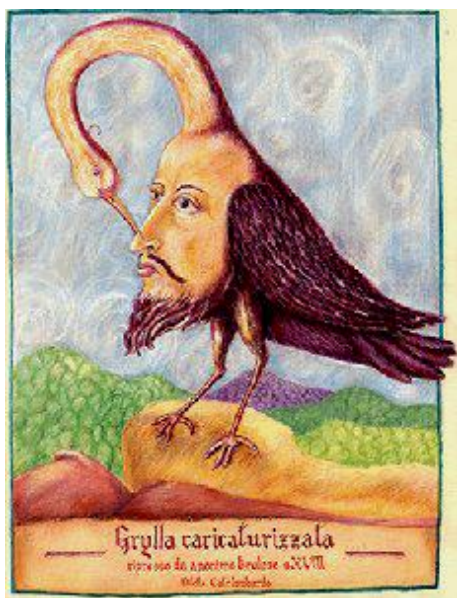
Anónimo, *Mujer de los 7 vicios capitales*, c.1414,  
Biblia de pobres de Metten, fol.95r (detalle).  
Dibujo a la pluma sobre pergamino,  
48.5 x 35cm, Múnich, Staatsbibliothek, cfm.8021.

El Bosco realizó numerosas variedades de gryllas de toda naturaleza. A lo largo de su obra podemos ver gryllas con caras dobles, gryllas-insecto, acéfalos, cabezas con piernas, personajes con apéndices imposibles, como narices en la espada u otras cabezas. Casi siempre las gryllas muestran algún tipo de mueca exagerada que demuestra la intención de reflejar un sentimiento, ya sea

---

<sup>124</sup> Para tener un panorama más enriquecido sobre la influencia de la cultura grecorromana en la fantasía que rodea el período medieval y la evolución e influencia de las gryllas medievales en el arte véase: Baltrussaitis, Jurgis, *La Edad Media Fantástica. Antigüedades y exotismos en el arte gótico*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1987.

estremecida, angustiada o sonriente. Sin embargo, ocasionalmente hay gryllas con rostros inexpresivos que a pesar de ello no pierden su sentido festivo. Cabe destacar el papel de la grylla dentro de la obra bosquiana, ya que, considerando el sentido apocalíptico y las tentaciones del mundo de sus obras, las gryllas son dominantes en las escenas infernales de los pasajes bíblicos que aborda<sup>125</sup>. Pinturas como en el *Retablo de los Eremitas*, *La tentación de San Antonio* de Lisboa o *El Juicio Final* son en general, claros ejemplos del papel de la grylla en las composiciones. Por su aspecto tienen una



Caricatura popular, Tirol, siglo XVII

connotación negativa dentro de la narrativa. Un ser antinatural y grotesco no era otra cosa más que un demonio dedicado a esparcir el pecado en el mundo, corrompiendo el alma de los fieles.

<sup>125</sup> Ibid.

La connotación diabólica de las gryllas en la pintura facilitó la diversificación de estos seres fantásticos, no sólo en sus formas sino también en lo que representan: dejan de ser los demonios de las tentaciones y pasan a convertirse en las puertas del infierno. En diversos pintores las puertas del infierno son representadas con las fauces de un ser similar a un animal. Sin embargo, la grylla llega a ocupar ese sitio. En la pintura *Cristo en el Limbo* realizada por uno de los seguidores de El Bosco, se coloca una grylla con un hocico gigantesco de donde parecen salir los personajes del lienzo. Es de llamar la atención que adquiere por su tamaño y colocación un co-protagonismo con la entrada de Jesús. Posteriormente Brueghel en su *Dulle Griet* coloca una gran boca que, si bien no es precisamente una grylla, contiene ciertos rasgos flamencos derivados de la influencia bosquiana.



El Bosco, Gryllas del *Tríptico de las Tentaciones de San Antonio* (detalles),

óleo sobre tabla, 131cm x 238cm, hacia 1501, Museu Nacional de Arte Antiga, Lisboa

Los demonios y atmósferas creados por El Bosco a lo largo de su carrera artística marcan un antes y un después en la representación de monstruos e infiernos. El impacto de la influencia del imaginario

bosquiano<sup>126</sup> mantuvo a varios pintores flamencos produciendo obras alejadas de los intereses renacentistas. Varios seguidores e imitadores preservaron los monstruos con el dejo de la tradición medieval arraigada y representada en las obras bosquianas.



Seguidor de El Bosco, *Cristo en el limbo*, óleo sobre tabla, Museo de Arte de Indianápolis, alrededor de 1575

## 2.2 De El Bosco a Brueghel el Viejo

El contexto histórico de Brueghel se ubica en la prosperidad económica de Flandes<sup>127</sup> en el siglo XV, que al mismo tiempo esta bajo el gobierno de la Casa de Borgoña. Carlos V se convierte en emperador del Sacro Imperio y en Rey de España. Las

---

<sup>126</sup> Cabe mencionar que el imaginario bosquiano se mantuvo bien nutrido por todas las fuentes medievales a las que tuvo acceso y de las cuales estuvo muy cercano, muchos de sus monstruos, gryllas y alegorías son el resultado de tan amplias influencias, lo que le otorga un mérito enorme a la hora de incluir en sus composiciones dichos seres, los colores, formas e hibridaciones son también el resultado de una ardua experimentación dibujística y pictórica, que logra hacer verosímiles a sus personajes.

<sup>127</sup> Flandes fue una de las 17 provincias que constituyeron lo que actualmente son Países Bajos, dichas provincias fueron feudos importantes, por ser productores de lana, la industria permitió que muchos de ellos lograran comprar sus cartas de libertad, por lo que diversas provincias se convirtieron en auténticas repúblicas autónomas, este fenómeno económico abre paso al surgimiento de las ciudades-estado. Huxley, Aldous, *Brueghel El Viejo, Apuntes sobre Pieter Brueghel 1528(?) - 1569*, Casimiro Libros, Madrid España, 2011.



ciudades-estado que surgen en esta región de los actuales Países Bajos, se convierte en la zona más rica de Europa, que trae el auge de la burguesía como consecuencia de este período de prosperidad<sup>128</sup>.

Por otro lado, el Renacimiento trajo consigo el desarrollo de diversas disciplinas: la cartografía y las investigaciones astronómicas van en aumento, al igual que la clasificación de la flora y la fauna. Crece el interés en el cuerpo humano, al tiempo que los avances médicos progresan. A pesar de esto, los estudios científicos que se desarrollaron no hacen a un lado las creencias y supersticiones tradicionales, que de hecho son utilizadas para explicar enfermedades, epidemias y deformaciones físicas, todas relacionadas con la acción demoníaca y por la presencia de brujas y brujos, considerados cómplices de los demonios. Es así como se inicia su cacería para castigarlos<sup>129</sup>.

El colapso del feudalismo, el efecto de la Reforma luterana y el cambio social que trajo consigo el desarrollo económico a las ciudades-estado (mismas que logran concesiones a cambio de dinero y soldados necesarios para realizar guerras) tienen un gran impacto en el arte flamenco, mismo que evoluciona hacia el realismo como manifestación alejada de los cánones italianos, pero que no puede negar su influencia en artistas como Van Eyck<sup>130</sup>.

El canon estético flamenco se acerca al realismo derivado de la observación de la naturaleza. El interés por la realidad se manifiesta

---

<sup>128</sup> Véase: Huxley, Aldous, *Brueghel El Viejo, Apuntes sobre Pieter Brueghel 1528(?) -1569*, Casimiro Libros, Madrid España, 2011.

<sup>129</sup> Hagen, Rose-Marie, Rainer, Hagen, *Pieter Brueghel el Viejo. Labriegos, demonios y locos*, Benedikt Taschen, Colonia 1994.

<sup>130</sup> Huxley, Aldous, *Brueghel El Viejo, Apuntes sobre Pieter Brueghel 1528(?) -1569*, Casimiro Libros, Madrid España, 2011.

en los artistas flamencos que paulatinamente abandonan los temas píos y abren paso a temas profanos. Desarrollan un interés por el humano más que por la divinidad de los santos y Jesús.

Cabe destacar el desinterés de los pintores por la belleza y la perfección del cuerpo. Característica discordante con la estética renacentista, es una evidente resistencia a la influencia de la pintura italiana. Los primeros pintores flamencos prestan especial atención a la observación de los rasgos faciales y detalles puntuales sin embellecerlos. Los grandes detractores de esta influencia evidentemente fueron Hieronymus El Bosco y, cincuenta años después, Pieter Brueghel El Viejo, quien fue el defensor del primitivo realismo flamenco<sup>131</sup>.

La influencia de El Bosco en la obra de Brueghel inicia en la primera etapa de este artista. Brueghel conoce a detalle la obra bosquiana en los primeros trabajos que realizó de dibujos y grabados para un comerciante especializado en los demonios y caricaturas de El Bosco. En esta etapa, la influencia bosquiana despierta en Brueghel un primigenio interés por las costumbres populares, el folclore, refranes y supersticiones que se plasman en sus obras tempranas.

El interés del artista por la pintura flamenca no lo mantuvo alejado de la influencia italiana. Peter Coeck es el primero en influenciar a Brueghel. Coeck, un pintor italianizado con sólidas bases renacentistas de dibujo, perspectiva y composición, pero que no renunció al acervo flamenco, enseñó a Brueghel las bases esenciales para estructurar sus primeros trabajos. Por otra parte, fue

---

<sup>131</sup> Hay que mencionar que, si bien hubo artistas detractores de la influencia italiana, también estuvieron quienes la aceptaron e imitaron. Artistas como Jean Gossart, Bernard van Orley o Frans Floris realizaron pinturas que emularon la estética renacentista, de esta manera, enriquecieron -en mayor o menor medida- la pintura flamenca que se realizaba en el contexto compartido con el Renacimiento. Ibid.

Hieronymous Cock quien acercó la obra bosquiana a Brueghel en su etapa formativa, lo hizo realizar obras siguiendo el gusto popular por el estilo de El Bosco. Esto explica la similitud de elementos bosquianos de Brueghel El Viejo en sus primeras pinturas<sup>132</sup>.

Este período de influencia de El Bosco en Brueghel, fue determinante para el desarrollo creativo posterior del artista. Si bien Brueghel se inicia realizando réplicas del estilo bosquiano, paulatinamente se aleja del canon fantástico. No se encuentra interesado en representar la deformidad por sí misma. Asimismo modifica el realismo de El Bosco al alejarse de las generalidades de los rostros y los caracteriza con alguna deformidad, una mueca que modifica el gesto reconocible y serio que aparece en muchos de los personajes humanos de El Bosco<sup>133</sup>.

Para los monstruos, Brueghel se enfoca en el significado moral de los temas que aborda y hace a un lado la miseria física como característica esencial de estos seres. De este modo, marca un distanciamiento de la caricaturización de las figuras y les otorga un significado social. Sin embargo, mantiene el gusto por lo popular, las alegorías y la fantasía.

En las pinturas con temática religiosa como en *El Censo de Belén*, Brueghel a diferencia de El Bosco, despoja de protagonismo a los santos y los coloca junto a la muchedumbre al grado de ser confundidos. Las acciones de los campesinos que se encuentran alrededor y la descripción de la escena integral es la que adquiere importancia. Hay que recalcar el sentido costumbrista que también está presente en Brueghel: la vida nórdica queda retratada en sus pinturas.

---

<sup>132</sup> Ibid.

<sup>133</sup> Ibid.



Pieter Bruegel El Viejo, *El Censo de Belén*, óleo sobre tabla, 115.3 cm x 164.5 cm, 1566, Museos Reales de Bellas Artes de Bélgica, Bélgica.

La comicidad contenida en varios de sus cuadros, donde en su mayoría aparecen campesinos, labriegos y la muchedumbre en general, es visible para la burguesía que ve en estos personajes un motivo de risa. Sin embargo, Bruegel hace constantemente críticas políticas a través de su arte, específicamente la inconformidad hacia el Imperio Habsburgo-Español encargado en recaudar los impuestos a Países Bajos y responsable del constante ascenso de la tarifa, acción que posteriormente provocaría protestas<sup>134</sup>.

El realismo bruegheliano retrata las costumbres cotidianas y festivas de la gente, de ahí el valor costumbrista, que se distancia de El Bosco. Bruegel tiene elementos como iglesias, cementerios, fiestas religiosas o tabernas, donde la interacción natural entre las personas

---

<sup>134</sup> Hagen, Rose-Marie, Rainer, Hagen, *Pieter Bruegel el Viejo. Labriegos, demonios y locos*, Benedikt Taschen, Colonia 1994

que aparecen en sus cuadros es casi un registro de cómo se vivía en este período la cotidianidad de la gente del pueblo. Estos sitios los muestra como puntos de reunión: hombres que bailan, beben y se divierten en la kermes de los festivales; personas que conversan, juegan, defecan o participan en una procesión en el cementerio. Estas escenas que pueden ser sorprendidas, no se despegan del trasfondo de aleccionamiento moral. La figura del bufón, si bien es una figura de carnaval, en Brueghel es un recordatorio de la necedad que desvía a los hombres del buen camino<sup>135</sup>

### 2.2.1 El Triunfo de la Muerte y los demonios brueghelianos

La fuerte sensación de inestabilidad e inseguridad frecuente en la sociedad medieval, sobre todo a partir del siglo XIV, se traduce en una fuerte presencia apocalíptica en las obras pictóricas con la representación del Anticristo, generando también gran interés de los artistas por temáticas relacionadas con la escatología<sup>136</sup> cristiana.

Es en el siglo XIV donde se suscitan una serie de epidemias que azotan a Europa. En 1348 la peste negra recrudece el concepto de vida y muerte que obliga a muchos a reflexionar acerca de el fin del mundo como consecuencia de la ira divina. El triunfo de la muerte es un tema que se vuelve recurrente en la cultura medieval, la crudeza de la representación de los muertos y las formas de morir presentan a la Muerte como una presencia poderosa, indiscriminatoria y dominante en pinturas, poemas y leyendas<sup>137</sup>.

---

<sup>135</sup> Ibid.

<sup>136</sup> Del lat. mod. *Eschatologia*, y este del gr. ἔσχατος, último, y -λογία,logia. Conjunto de creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba. <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=GDLQinY|GDMPC4E>. Consultado el 10 de marzo de 2018.

<sup>137</sup> Bozal, Valeriano, *Pieter Brueghel. Triunfos, muerte y vida*, Abada Editores, Madrid, 2010.

La peste de 1348 se relaciona con el Apocalipsis de Juan Evangelista - del cual se dice que es el más prodigioso, por la claridad en las descripciones de sus visiones apocalípticas-, por lo que hay una permanente sensación del fin del mundo; la figura del esqueleto-muerte a caballo surge en la iconografía medieval, primero en la estampa y las danzas macabras, después es trasladada a obras pictóricas. La relación del apocalipsis con las tragedias de ese año, dan un profundo sentido religioso al tema de la muerte dentro del arte medieval.

En la pintura de *El Triunfo de la Muerte* de Brueghel, se conserva una atmósfera violenta. Destaca el aspecto del Apocalipsis bíblico y la falta de la presencia divina que resplandece durante El Juicio Final, lo que no sucede en otras obras relacionadas con ese tema: danzas de la muerte e inclusive en dibujos de Brueghel con la misma temática.



Pieter Brueghel El Viejo, *El Triunfo de la Muerte*, óleo sobre tabla, 117 cm x 162 cm, 1562-1563, Museo del Prado, España.

El Apocalipsis del Libro de Juan es una fuente iconográfica importante en este período para la fe cristiana, Brueghel se enfoca en el aspecto más violento e inhumano de este libro y presta especial atención a los temas referidos al triunfo de la muerte, prescindiendo de lo divino, por lo cual se da un sesgo simbólico. El Apocalipsis es el *Triunfo de la Muerte*, no hay salvación ni distinción en clase social.

La condición igualitaria ante la muerte es un tema central que se maneja en la cultura medieval. Se hace evidente esa preocupación por mostrar los diferentes estamentos sociales en obras como *El Carro de Heno* de El Bosco o en el *Triunfo de la Muerte* de Brueghel, en la que también se hace una alusión directa a la moral que será estimada en el Juicio Final.

*El Triunfo de la Muerte* y *Dulle Griet* son un par de pinturas alegóricas realizadas en distintos períodos del artista. En *Dulle Griet* es posible observar la gran influencia inicial de El Bosco, la amplia iconografía demoníaca, la constitución de los demonios, que, si bien no son literalmente retomados de las pinturas de El Bosco, sí presentan una innegable referencia hacia él. El hocico como puerta del infierno -realizado por muchos de sus coetáneos- revela el apego por la tradición de la pintura flamenca.



Pieter Brueghel El Viejo, *Dulle Griet*, óleo sobre tabla, 115 cm x 161 cm, 1562, Museo Bayer van den Bergm Amberes, Bélgica

Por otro lado, *El triunfo de la Muerte* presenta una abrumadora presencia de esqueletos. Aunque se trata de una alegoría hacia la muerte, también representa escenas de gran tradición medieval. La composición, también caótica, no nos permite discernir algún tipo de jerarquía formal en la composición, muy diferente a lo que se establece en la estética renacentista. La paleta llena de colores rojizos ofrece una atmósfera de destrucción y cierta evocación al Infierno. El paisaje estéril de vegetación reafirman la idea de la destrucción de la vida. En primer plano aparece La Muerte con una carreta y montando un caballo famélico. Los animales que aparecen son también víctimas de ese paisaje decadente con sus cuerpos flacos.

Por otra parte, en la parte inferior derecha, una escena contrasta con toda la escena mortal: unos amantes que se mantienen ajenos a lo que sucede presentan un desinterés que muestran ante todo lo que



acontece. El sentido moralizante de esta pintura también es característico de la influencia bosquiana<sup>138</sup>.

La muerte es un tema recurrente en los autores nórdicos contemporáneos del Renacimiento. *La urraca sobre la horca* aborda la muerte desde otra perspectiva: con la imagen de la horca sugiere la muerte deshonrosa y hace una crítica velada a la política española que dominaba en ese momento. En el paisaje, Brueghel plantea pequeñas escenas de personas tocando música, bailando<sup>139</sup> y evacuando, todas integradas con su entorno y despojadas de la individualidad. A pesar del sesgo crítico contenido en varias de sus pinturas, su obra no tuvo un impacto político, debido a que sus lienzos se mantuvieron en colecciones privadas y quienes apreciaban estas obras, solían ver el lado cómico dentro de ellas. Sin embargo, promueve el sentimiento nacionalista neerlandés, al aludir a la inserción del hombre con la naturaleza, resaltando el lado telúrico<sup>140</sup>.

---

<sup>138</sup> Vergara, Alejandro, *Obra comentada: El Triunfo de la Muerte, Brueghel el Viejo*, Museo Nacional del Prado, 30 de mayo, duración:: 3:38 minutos, España, Madrid, 2018. Consultado el 20 de junio de 2018.

<sup>139</sup> Esta escena esta referida al refrán tradicional: “Bailar debajo de la horca”, que habla acerca de no ver o temer el peligro inminente, también el personaje que defeca ilustra otro refrán “Cagar junto a la horca”, referente a la despreocupación de las autoridades. Estos refranes, y muchos otros presentes e ilustrados en la obra pictórica del autor, desvelan el rasgo costumbrista, mucho más cercano, tal vez, a la gente como campesinos y labriegos, de lo que estuvo el costumbrismo bosquiano.

<sup>140</sup> Hagen, Rose-Marie, Rainer, Hagen, *Pieter Brueghel el Viejo. Labriegos, demonios y locos*, Benedikt Taschen, Colonia 1994.



Pieter Brueghel El Viejo, *La urraca sobre la horca*, óleo sobre tabla, 45.9 cm x 50.8 cm, 1568, Museo Estatal de Hesse, Darmstadt, Alemania

Es evidente el desapego de Brueghel respecto a la fantasía bosquiana. El mundo infernal que maneja El Bosco representado con esta gran variedad de monstruos híbridos, demonios y gryllas, Brueghel lo desarrolla ahora con un nuevo interés en el cuerpo humano, bien discrepante con la perfección renacentista, también se enfoca en gestos, acciones y cuerpos defectuosos, siempre manteniendo la intención moralizante, pero aterrizando su idea de demonios representado ahora con humanos, en acciones tan normales para la época, pero despreciables para la burguesía. De ahí el sentido cómico que muchos hallan en su obra, como una lectura superficial y primigenia.

La importancia que Brueghel otorga a los campesinos es particular: en un momento en el que se muestran retratos solemnes de la burguesía, los campesinos de sus obras se muestran comiendo (*Boda*

*de aldeanos*), abriendo la boca, haciendo muecas o exaltando el deseo sexual (*Baile de labriegos*). Las acciones de la clase baja se convierten en objeto de burla al ser considerados incultos y susceptibles a caer en los golpes con facilidad; la forma de vivir, vestir y comportarse de las personas, incluyendo sus interacciones durante las festividades (*El combate entre don Carnaval y doña Cuaresma*) representadas en las pinturas brueghelianas, provoca el humor de la clase alta con facilidad. Así, pues, el prejuicio es el móvil de la risa en el caso de la obra de Brueghel. Van Mader, cronista y biógrafo de Brueghel, menciona al respecto de la comicidad en su obra: "En efecto, pocos cuadros hay de él que no provoquen la risa"<sup>141</sup>. Esta figura, motivo de risa, sirve a varios autores para disuadir de elegir las malas costumbres campiranas, característica que se adopta desde la obra de El Bosco.



Pieter Brueghel El Viejo, *El combate entre don Carnaval y doña Cuaresma*, óleo sobre tabla, 118 cm x 164 cm, 1559, Museo de Historia del Arte, Viena, Austria

---

<sup>141</sup> Op.Cit. 86.

2.2.2 La parábola de los ciegos y la presencia de los inválidos en la pintura bruegheliana.

La no idealización del hombre es una característica importante en las figuras brueghelianas. Ortelius reconoce esta cualidad del artista y menciona al respecto que Brueghel pintó “muchas cosas que es imposible pintar. Todas las obras de nuestro Brueghel son siempre más bien un medio de expresión de ideas que mera pintura...”<sup>142</sup>

Pese a su renuencia por los cánones italianos, Brueghel viaja a Italia en dos ocasiones. Como consecuencia, si bien su pintura nunca fue renacentista, sí presenta la influencia e inquietudes en la forma del cuerpo humano en posiciones no abordadas anteriormente: los escorzos.<sup>143</sup>

En *Los Mendigos* y *Mundo traidor* (ambas piezas de 1568), presenta figuras grandes, las escenas son crudas. En *Los Mendigos* se representa al humano bajo la alegoría de que todos son mendigos; la escena de esta pintura presenta al inválido no como un ser débil, sino como cercano a la animalidad. La figura del inválido en la obra de Brueghel equivale a lo que representan los demonios bosquianos: defectos morales.

---

<sup>142</sup> *ibid.* p.86

<sup>143</sup> Vergara, Alejandro, *Obra comentada: El Triunfo de la Muerte, Brueghel el Viejo*, Museo Nacional del Prado, 30 de mayo, duración:: 3:38 minutos, España, Madrid, 2018. Consultado el 20 de junio de 2018.



Pieter Bruegel El Viejo, *Los Mendigos*, óleo sobre tabla, 1568,  
Museo de Louvre, Francia

Bruegel muestra una disociación del hombre como imagen de Dios y lo coloca en su miseria espiritual, encarnada en la imagen de estos personajes inválidos. Para el pintor, el humano es un ser imperfecto y, contrario al pensamiento renacentista, reduce la distancia entre el hombre y la bestia: los inválidos al ser despojados de sus piernas, pierden su capacidad de mantenerse erectos y su posición se hace cercana al suelo, así pues, hay una correspondencia entre los inválidos y las bestias por la posición en cuatro que adoptan<sup>144</sup>.

Es evidente que no existe compasión por estos personajes, que se muestran en su debilidad; pero al mismo tiempo, también son despiadados. El interés de Bruegel por los inválidos y por los mendigos es más por una inclinación alegórica que por sí mismos. Bruegel aborda el cuerpo humano desde sus defectos e

<sup>144</sup> Hagen, Rose-Marie, Rainer, Hagen, *Pieter Bruegel el Viejo. Labriegos, demonios y locos*, Benedikt Taschen, Colonia 1994.

imperfecciones y a pesar de la cualidad terrenal de sus cuadros, no elimina el contenido religioso de ellos. Se sirve de los refranes para el sentido aleccionador de sus temáticas, pero al mismo tiempo aborda de una forma más sobria las escenas religiosas. El cuerpo vestido y desnudo es un elemento esencial en estas obras religiosas; Brueghel constantemente representa a los hombres vestidos o disfrazados. Sin embargo, los personajes que aparecen con los cuerpos desnudos, son la representación de los demonios<sup>145</sup>.

*La Parábola de los Ciegos* es una alegoría de ciegos guiándose entre sí. Posiblemente responde al acto de actuar estúpidamente o permitir que un hereje sea quien te guíe espiritualmente. Un pasaje bíblico del Evangelio de San Mateo es posiblemente el tema esencial de esta composición diagonal: “Si un ciego guía a otro ciego, ambos caerán en el foso”<sup>146</sup>. Brueghel aborda esta frase dirigida a los fariseos y representa la escena -con toques humorísticos- aludiendo a los hombres capaces de realizar funciones físicas , pero imposibilitados de utilizar la cabeza.



Pieter Brueghel El Viejo, *La parábola de los ciegos*, óleo sobre tabla, 86 cm x 154 cm, 1568, Museo de Capodimonte, Italia.

<sup>145</sup> Ibid.

<sup>146</sup> Ibid.p.75.

## CAPITULO III

### El monstruo de la pintura a la fotografía y el cine

#### 3.1 La estética fotográfica de Joel- Peter Witkin

A partir del Renacimiento, la representación de la perfección del cuerpo humano relega al cuerpo desprolijo del mendigo que aparece en las pinturas de Brueghel y al aspecto antinatural del monstruo bosquiano. Se establece una relación entre lo bello como arte y coloca a la pintura en la cima de las disciplinas artísticas. El interés por comprender el funcionamiento del cuerpo humano se enfoca en la auscultación de los cadáveres y las personas vivas, al tiempo que el dibujo tendría su importancia en la esquematización de los sistemas hallados en el cuerpo; la anatomía comienza a vislumbrar incógnitas existentes siglos atrás y trae consigo avances significativos en el campo de la medicina.

Con el avance de la medicina occidental, se relega paulatinamente a quienes tienen algún defecto físico fuera de la norma de aquella belleza y perfección renacentistas<sup>147</sup>; más tarde se les concedería un lugar en los circos como fenómenos, sus cuerpos se consideran hechos para satisfacer el morbo de quienes estaban dispuestos a pagar por ver los defectos biológicos, como espectáculo de carnaval

---

<sup>147</sup> No es que en la Edad Media no hubiera existido algún tipo de discriminación hacia quienes presentaban alguna clase de discapacidad física, sin embargo, lo grotesco, lo siniestro y la magia que rodea a la sociedad medieval respecto a los prodigios, se disipa con la presencia científica, provocando que se aborde a los monstruos desde otra perspectiva y colocando bajo el lente de la medicina occidental a quienes tienen estas variaciones biológicas. En el siglo XIX, los fenómenos ya no sólo son quienes tienen alguna discordancia anatómica; los nativos de la América conquistada (además de ser objetos de estudios inescrupulosos) fueron exhibidos y considerados, junto con los otros fenómenos de circo, como animales: inferiores en inteligencia y dominados por sus instintos bestiales; similar a las consideraciones de la bestia medieval. La percepción del monstruo cambia con la revolución médica hacia el espectáculo.

en la sociedad inglesa, tradición que se extendió hasta mediados del siglo XX.

La visión del cuerpo cambió con el desarrollo de la ciencia médica. La relación de lo bello como lo bueno y lo feo como lo malo abandona su significación puramente religiosa. La nueva perspectiva influyó el arte: el monstruo abandona la forma fantástica nutrida del medievo y va gradualmente desprendiéndose de sus lazos con la Iglesia. Por ende los temas religiosos dejaron de ser prioridad para los pintores y los cuerpos deformes se convierten en los monstruos de la biología: enanos, hermafroditas, siameses, entre otros, habitan ocultos en algunas piezas como en *Las Meninas* de Velázquez. Con el Romanticismo se retoman -si bien no los temas píos- muchas historias bíblicas y clásicas, y con ello, los monstruos medievales recuperan presencia, aunque no con el mismo propósito con el que fueron creados. El simbolismo que adquieren se deben a fines personales del artista.

Con el desarrollo de la fotografía, las imágenes que se captan exhiben las consecuencias de los horrores experimentados en las guerras mundiales. El tipo de registro que se realiza enfrenta al espectador al mostrar una realidad dolorosa, misma que en el ámbito artístico no se hace esperar<sup>148</sup>. Si bien la disciplina fotográfica no se insertó de inmediato en el campo artístico, la valoración de las técnicas y el manejo de la imagen en la fotografía otorga nuevas posibilidades plásticas.

---

<sup>148</sup> Hay que destacar que no se quiere insinuar que es un punto de partida para la creación de piezas artísticas relacionadas con la guerra, ya que artistas como Rubens, Francisco de Goya u Otto Dix abordan el tema de los estragos de la guerra en sus obras. Lo que se intenta destacar es el papel que la fotografía tiene en ese contexto histórico y el impacto que tuvieron aquellas imágenes en los artistas posteriores que trabajaron con este medio, específicamente en el impacto que tuvo para Peter Witkin.



Joel-Peter Witkin nació el 13 de septiembre de 1939 en Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos. Es un fotógrafo estadounidense con padre judío y madre católica. La religión católica en su vida es parte importante de su educación y se refleja en su trabajo, sobre todo en el manejo de la iconografía y temas católicos, que prevalece en su formación después del divorcio de sus padres. Durante su infancia la primera aproximación de Witkin con la violencia se dio a través de las fotografías de guerra en un periódico que su padre le mostró<sup>149</sup>. En su juventud decide enlistarse en el ejército, donde se dedica a fotografiar a los soldados en el campo de guerra, de esta manera las malformaciones y peculiaridades físicas marcan la pauta de su trabajo plástico. Sus primeras fotografías artísticas son de miembros humanos prestados, que la Facultad de Medicina le facilita hasta que sufrió un incidente relacionado con frascos con fetos y partes del cuerpo, hallados en su cuarto por la policía<sup>150</sup>.

La experimentación con el cuerpo humano en piezas inspiradas en naturalezas muertas con iluminación casi pictórica, son sus primeras indagaciones plásticas; estos elementos le proporcionan a la imagen una poética que se envuelve en una atmósfera fúnebre, acentuada con el uso de la monocromía de la fotografía en blanco y negro. Paulatinamente los monstruos se convierten en su campo de estudio, donde la transgresión visual y el rompimiento con la búsqueda de la belleza, se inclina hacia una serie de experimentaciones técnicas, montajes escenográficos y *collages*, en los cuales no oculta sus evidentes influencias artísticas.

---

<sup>149</sup> Véase: Ziff, Trisha, *Witkin & Witkin. Un fotógrafo y un pintor*, Artegijs y Berlín 212 Films, duración: 1:33 horas, México, 2017

<sup>150</sup> Véase: A. Marino, Thomas, *Joel-Peter Witkin: An objective eye*, duración: 2:00 horas, USA, Francia y España (coproducción), 2013.



Joel-Peter Witkin, *Portrait of a dwarf*, 1987

La relación de Witkin con la fealdad deriva de lo que él mismo refiere como un “amor a los no amados”<sup>151</sup>. La monstruosidad impresa en sus personajes, la transgresión visual que ejerce en su obra, no implica solamente el físico de sus modelos, la monocromía del blanco y negro, el juego con el accidente: manchas, raspones, sobre exposiciones trabajadas directamente en el negativo, imprimen expresividad, abandonando la función inmediata de un mero registro fotográfico. Sin embargo, Witkin no busca la fealdad en ellos, sino que busca la belleza que se encuentra fuera de los límites sociales.

Contrario a lo que podría pensarse, hay una profunda raíz religiosa que Witkin maneja en su obra<sup>152</sup>. A pesar del nivel transgresor de sus fotografías, varias tienen un contenido alegórico hacia la religión,

---

<sup>151</sup> *Ibid.*

<sup>152</sup> Durante su niñez, su familia se mantuvo muy cercana de la religión. Witkin asistió a una escuela católica, por lo que no le eran ajenos los pasajes bíblicos e incluso conservó el interés por lo ominoso, desde una perspectiva monstruosa. *Ibid.*

posiblemente no muy evidente en algunos casos. El interés en la teología por parte de Witkin lo inclina hacia la escatología bíblica<sup>153</sup>, y por ello presta especial atención a los temas de la Muerte, el Juicio Final, el Cielo y el Infierno<sup>154</sup>. Estos temas también fueron de gran importancia en la pintura de El Bosco, pero, a diferencia de éste, las figuras bíblicas que coloca Witkin en sus fotografías son contrarias a las que El Bosco presenta como los seres ejemplares para tener una buena vida cristiana. Peter Witkin se sirve de la estética de cada ser humano peculiar que busca y lo reivindica al colocarlo como la figura central, al mismo tiempo que quebranta su propia fe en un acto -tal vez- de rebeldía<sup>155</sup>.



Peter-Joel Witkin, *Un Santo Oscura*, 1987

---

<sup>153</sup> La escatología es una de las ramas de la teología, que encuentra sus raíces en los fundamentos primarios del cristianismo; se enfoca en el estudio de lo que, en el cristianismo, sucederá antes y después del Juicio Final, es decir, se establece en la figura del Profeta, en el relato bíblico del Apocalipsis y en la Muerte y Resurrección de la humanidad después del Juicio Final. <https://www.significados.com/escatologia/>. Consultado el 20 de mayo de 2019.

<sup>154</sup> Parry, Eugenia, *Joel-Peter Witkin*, phaidón, Londres, 2001.

<sup>155</sup> A.Marino, Thomas, *Joel-Peter Witkin: An objective eye*, duración: 2:00 horas, USA, Francia y España (coproducción), 2013.

Un buen ejemplo es su pieza titulada *Un Santo Oscuro*, retrato que le hizo a una modelo que nació sin brazos ni piernas, con una vida difícil. Witkin traslada la historia de la mujer y la relaciona con la vida de un mártir -en este caso, San Sebastián-. Intimar con las historias de sus modelos y llevar su propio contexto a sus piezas, forma parte de su proceso creativo. Construye sus composiciones y decide qué elementos utilizar, y de este modo atribuye una función estética a estos personajes<sup>156</sup>.

La recreación de Witkin de las obras clásicas de la historia de la pintura, como su pieza *Gods of the Earth and Heaven*, es una reinterpretación del *Nacimiento de Venus* de Boticelli; muestran un evidente interés por el cuerpo humano imperfecto. Cabe destacar el uso de la parodia, especialmente reflejado en los cuerpos de los transexuales y hermafroditas, quienes poseen una asignación de género ambigua. Estas transgresiones visuales llevan a una pervisión de la imagen y una carga erótica que coloca al espectador en un conflicto ubicado entre el morbo y el rechazo.

---

<sup>156</sup> Franceschini, Carla, *Memorias olvidadas. Joel-Peter Witkin. Una obra fotográfica contemporánea acerca de lo ominoso*, Tesis para optar al grado de magister en Teoría e Historia del Arte, Universidad de Chile, Facultad de Artes, Departamento de Teoría, Chile.



Joel-Peter Witkin, *Gods of the Earth and Heaven*, 1988

La monstruosidad contenida en sus piezas, no necesariamente radica en el aspecto del modelo, sino en el manejo de los temas, que si bien pueden ser de origen ominoso, su simbología religiosa de acuerdo con Witkin puede llegar incluso a volverlos blasfemo. El dolor es uno de los elementos habituales en sus composiciones. Al tratarse de personas que suelen ser segregadas por su aspecto, puede construirse una relación entre el dolor, el miedo y la vergüenza que padecen los modelos. Al mismo tiempo se construye un puente de relación con la religión: la vergüenza al cometer un pecado y el dolor de mártir y el penitente religioso.

Spinoza comenta: "*La vergüenza(...) es el dolor acompañado por la idea de alguna acción propia de la que imaginamos que otros tienen la culpa.*"<sup>157</sup>. ¿Pero acaso es posible culpar a otro por algún defecto físico? Aquella vergüenza que experimentan estas personas quizá es la vergüenza de quién los segrega, pero el dolor es una cuestión garante que se manifiesta de distinta forma en cada uno de ellos y queda atrapado en la atmósfera de cada fotografía.



Joel-Peter Witkin, *Penitente*, 1982

---

<sup>157</sup> Witkin, Joel-Peter, *Gods of Heart and Heaven*, Twelvetees Press, California, EUA, 1991. Sin número de página. Traducción personal. Spinoza es mencionado en el texto del libro de Witkin con relación al miedo y al dolor experimentado por los modelos de las fotografías.



Joel-Peter Witkin, *The Revenge of Guernica*, 1983

La preferencia de Witkin por trabajar con seres marginados y mostrar su desnudez, desvela otra de las facetas de su trabajo: la sexualidad. Constantemente se asocia la desnudez con un cierto grado de debilidad; sin embargo, para los personajes witkinianos la desnudez lejos de vulnerarlos los transforma en seres que se hallan dentro de una atmósfera siniestra, en algunos de los casos, viendo al espectador.

En los monstruos witkinianos es posible apreciar un alto grado de violencia sexual en obras como *A Day in the Country* de 1998, en la que una mujer sostiene el pene de un caballo muerto. La exhibición de genitales<sup>158</sup>, de cuerpos desnudos y mutilados, deformes o

---

<sup>158</sup> La tendencia de mostrar los genitales y colocar a los personajes en posiciones sexuales, evoca en alguna forma a las figuras románicas, donde se muestran a los feligreses las acciones

muertos, tienen un grado de violencia implícita. Al igual que la violencia que se muestra con los animales que Witkin utiliza y coloca a sus piezas en la complicada línea de las filias, en las que, si bien se desafían los convencionalismos, las posiciones tienen un alto grado sexual y violento.



Joel-Peter Witkin, *A Day in the Country*, 1998

Es preciso mencionar que el interés de Witkin por aquellos individuos marginados, evoca al interés de Brueghel por la figura del mendigo y los mutilados, muchos de los cuales aparecían en carnavales y constantemente pidiendo limosnas; el caso de Witkin en relación a estas figuras no es el de colocarlos en su contextos habituales. La fantasía que imprime en ellos es lo que los convierte en monstruos, algunos de ellos, rescatados de la vieja mitología clásica, como el

---

que estaban prohibidas. Muchas veces en los muros y asientos de la Iglesia es común hallarlas.



pequeño y mutilado sátiro que se muestra desnudo y sentado debajo de un árbol.



Joel-Peter Witkin, *Sátiro*, 1993

La castración es un común denominador temático en la obra Witkin y El Bosco, pero el tratamiento y el punto de vista desde donde es abordado divergen en lo esencial. Mientras que El Bosco tiene un propósito moralizante, Witkin se aleja de esa intención adoctrinante, enfatizando el protagonismo del monstruo al tiempo que cuestiona el valor de la belleza. Brinda un mundo a estos seres marginados, otorgando un valor extraordinario a sus distintas condiciones físicas, considerándolas un privilegio<sup>159</sup>; probablemente es esta

---

<sup>159</sup> Franceschini, Carla, *Memorias olvidadas. Joel-Peter Witkin. Una obra fotográfica contemporánea acerca de lo ominoso*, Tesis para optar al grado de magister en Teoría e Historia del Arte, Universidad de Chile, Facultad de Artes, Departamento de Teoría, Chile.

confrontación de la normalidad la que define al monstruo, al menos en la obra witkiniana.



Joel-Peter Witkin, *Hermaphrodite with Christ*, 1985

La religiosidad contenida en la obra witkiniana es una exploración acerca de cómo la espiritualidad repercute en el mundo. Witkin intenta cuestionar las nociones que se tienen acerca de la belleza física y la sexualidad, enfrentando los tabúes existentes y poniendo en su lugar cuerpos imperfectos, perversos y sexuales. Con los monstruos, se fuerza a buscar lo divino en lo profano y el deseo dentro de lo repugnante; por ello, es relevante el trabajo con modelos que la sociedad oculta por sus deformidades. La reivindicación del monstruo en Witkin se halla en medio de lo ominoso y lo terrenal, sin atribuir ninguna connotación infernal. Los monstruos witkinianos demuestran los horrores y las perversiones del ser humano sin

necesidad de una presencia maligna mas allá que de la propia naturaleza humana.

### 3.2 La monstruosidad en *Begotten* de Elias Merhige

Edmund Elías Merhige es un director y guionista que nació el 14 de junio de 1964, en Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos. De su filmografía destacan: *La sombra del vampiro* (2000) y *Begotten* (1990)<sup>160</sup> que es quizá uno de los trabajos más perturbadores del cine. La temática y el desarrollo de la historia, con sus personajes principales: Dios, La Madre Tierra y El Hijo de la Tierra, permiten vislumbrar una tendencia hacia temas sacros -tal vez una reminiscencia hacia la Trinidad- que, al igual que Witkin, Merhige aborda desde una perspectiva transgresora a través de una serie de imágenes subversivas.

Para lograr la estética visual del filme se realizaron técnicas que implican refotografiado, filtrado y aplicación de diversos procesos visuales para lograr el blanco y negro que finalmente se aprecia a lo largo de la cinta<sup>161</sup>. El efecto que Merhige logra es similar a la expresividad del blanco y negro de los monstruos witinianos. En ambos, la violencia es un común denominador y desde sus propias disciplinas desarrollan una estética monstruosa con seres humanos que perturban al espectador con su apariencia y comportamiento.

En ambos artistas se hallan presentes las mutilaciones, las violaciones y la muerte. Sus personajes se desenvuelven en una

---

<sup>160</sup> Elias Merhige, <https://www.imdb.com>. Consultado el 26 de mayo de 2019.

<sup>161</sup> Para cada minuto de video, fueron necesarias entre ocho y diez horas de trabajo sobre la cinta, para el total del filme fueron necesarios en conjunto ocho meses de trabajo de post-producción. Véase: Elias Merhige, <https://www.imdb.com>. Consultado el 26 de mayo de 2019.

atmósfera casi alucinatoria; sin embargo, de vez en cuando nos permiten ubicarnos en algún espacio familiar, ya sea referencial a alguna obra de arte anterior -como sucede en algunas reinterpretaciones de Witkin- o algún ambiente natural como sucede en las locaciones donde se realiza *Begotten*.

Ocultar la identidad para Witkin y para Merhige resulta en una enigmatización del sujeto. El uso de la máscara es un recurso común para la construcción de sus monstruos. Al otorgarles anonimato, la autenticidad del monstruo se vuelve más plausible y se posibilita el reflejo de uno mismo en estos personajes, otorgando verosimilitud a los seres de Merhige y a los monstruos witkinianos.

El miedo y el repudio que evidentemente destaca en el trabajo de los dos artistas proviene, seguramente, de la incomodidad que provocan sus monstruos. Los monstruos que aparecen en *Begotten* se diferencian sustancialmente a los de Witkin, ya que, si bien en los monstruos witkinianos se exhibe el físico fuera de las normas de belleza, en *Begotten* los personajes son monstruosos no necesariamente por su apariencia, sino por sus actos.

La sexualidad y el erotismo son otros asuntos en común entre Witkin y Merhige. Los genitales expuestos, sobre todo de hermafroditas, se observan frecuentemente en los monstruos witkinianos. Sin embargo, el sexo exhibido durante el filme *Begotten*, desde la fertilización de la Madre Tierra hasta la escena de la violación de la misma Madre Tierra, se muestran sin ninguna intención de censura, pero con una gran cantidad de violencia contenida en cada escenario. Que deja a un lado la posibilidad de un acto placentero, convirtiéndolo en una acción monstruosa y dolorosa.

Es necesario destacar el núcleo de la historia, que se encuentra arraigada a un discurso religioso. Se parte de la idea del Dios cristiano y su hijo enviado a la Tierra como premisa esencial de la historia, que se inclina hacia una especie de nihilismo, con el devenir de cada uno de sus personajes principales, hasta acabar con los nómadas, quienes no tienen rostro y quienes cometen los actos con mayor contenido de brutal violencia. Por ello estos personajes son los más cercanos a la monstruosidad.

La presencia de los fluidos corporales y el sonido visceral que acompaña al espectador durante el largometraje, recuerda también la importancia que adquieren en la alta Edad Media los genitales y fluidos (con connotación negativa) y se exaltan, por ejemplo, en las representaciones arquitectónicas románicas o en los carnavales medievales.

En *Begotten* los fluidos corporales con mayor presencia son: el semen, el vómito y la sangre, con una simbología que oscila entre la muerte y la vida y se aleja de cualquier intención moralista; aunque sí se muestra un vaivén entre la vida y la muerte, juego que se manifiesta básicamente en esta serie de fluidos. Hay que considerar que sólo de los personajes principales proviene esa virtud.

La brutalidad de los personajes sin rostro y la desorientación del Hijo de la Tierra, lo convierte, tal vez, en el ser más vulnerable de la historia. El sufrimiento de este personaje también recuerda los tormentos sufridos por todos los santos y mártires cristianos hasta recordarnos a Jesús, el hijo de Dios. Durante la historia, el sufrimiento está presente en varias ocasiones: desde el suicidio de Dios, el nacimiento del Hijo de la Tierra y la violación de la Madre Tierra, hasta el asesinato de ella y su hijo.

### 3.2.1 Los escenarios de *Begotten*

La primera escena del filme inicia abruptamente con Dios autoflagelándose hasta la muerte. Este discurso de la Muerte de Dios no es algo nuevo. Recuerda a la teoría que Nietzsche plantea en su libro *Así habló Zaratustra*<sup>162</sup>. La Muerte de Dios es necesaria para la construcción del *Übermensch* (superhombre) y supone la madurez del hombre para prescindir de Dios. Sin embargo, para Merhige, la Muerte de Dios no supone la emancipación de la humanidad, ni tampoco un fin definitivo, sino que del devenir divino emerge la vida, en este caso la Madre Tierra.

La felación de la Madre Tierra al Dios muerto es otro de los escenarios que resultan explícitamente sexuales y perversos. El nivel de subversión y la fuerte carga erótica que representa esta escena hasta el acercamiento en el que la Madre Tierra se unta el semen en el cuerpo y en los genitales, a veces pareciera una imagen abstracta, pero no por ello menos poderosa. El resultado de esta acción es la concepción del Hijo de la Tierra.



Elias Merhige, *Begotten*, *God killing himself scene*, 1990, USA.

---

<sup>162</sup> Hay que señalar que este libro de Nietzsche es una referencia directa de la Biblia y la tradición cristiana, al menos en cuanto a que Zaratustra es el mesías que lleva el mensaje de salvación para la humanidad, proclamando el advenimiento del *Übermensch*. Véase: Nietzsche, Friedrich, Carlos Vergara (traducción), *Así Habló Zaratustra*, Editorial EDAF, España, 2010.



Elias Merhige, *God felation scene*, 1990, USA.



Elias Merhige, *Mother Earth and semen scene*, 1990, USA.

La Madre Tierra da a luz a un hombre convulsivo en medio de un páramo desértico. Este ser débil y tembloroso que se revuelca en el suelo, es abandonado y hallado finalmente por un grupo de hombres nómadas sin rostro<sup>163</sup> que lo llevan consigo. Acto seguido, el Hijo de la Tierra vomita, lo que provoca una aceptación mayor. Es curiosa la acción de los nómadas de aceptar el vómito como una ofrenda o un regalo del Hijo de la Tierra hacia ellos. Aquí no se presenta ningún

---

<sup>163</sup> Hay que resaltar que ellos se encuentran vestidos, al contrario del Hijo de la Tierra que está desnudo. Es necesario mencionar la diferencia con el manejo del cuerpo desnudo en *El Bosco* y en Brueghel, pues para éstos la desnudez es un equivalente del pecado, con la intención de evidenciar la debilidad del humano, la desnudez representa la debilidad; sin embargo, en el discurso de Merhige, es posible pensar que, al menos en las figuras de la Madre Tierra y el Hijo de la Tierra, el exhibir partes del cuerpo (genitales) o encontrarse prácticamente desnudos, los despoja de divinidad perfecta y los coloca en la crudeza de la debilidad y la violencia.

rechazo hacia los fluidos corporales, la negación o vergüenza ante las funciones intestinales está ausente. La basca parecieran ser vísceras o algún tipo de elemento orgánico que el convulsivo personaje expulsa dolorosamente.



Elias Merhige, *Nomads found the Son of Earth scene*, 1990, USA



Elias Merhige, *Son of Earth throwing up scene*, 1990, USA

Esta escena del vómito es particularmente violenta, no por los sucesos sino por la textura de la imagen y el grano de la película, que convierten el acto de ayuda de los nómadas hacia el Hijo de la Tierra en movimientos violentos el limpiar el cuerpo, como si se tratara de una tortura. A pesar del acogimiento original de los nómadas, quienes lo asean y visten terminan por parecer que están preparándolo para finalmente quemarlo vivo.



El contenido religioso de la historia alude a la simbología del fuego como purificador. Sin embargo, si se habla del hijo de la Tierra como también el hijo de Dios -por lo tanto, se trata de un ser puro- que no necesita expiar pecado alguno, estamos tal vez ante la referencia de las últimas escenas de la vida de Cristo: la tortura y la crucifixión; pero con la figura de un personaje abúlico y espasmódico incapaz de protegerse a sí mismo. El abuso cometido hacia él se advierte aún mayor, aunque cabe destacar que en estas escenas ya no se encuentra desnudo, sino que viste el mismo atuendo que los nómadas. Es en ese momento que se convierte en objeto de martirio; es como uno más del grupo con la gran excepción de que su rostro permanece descubierto.



Elias Merhige, *Son of Earth burned alive scene*, 1990, USA.

Si volvemos a la idea del fuego purificador en relación al Hijo de la Tierra, podemos cuestionarnos: ¿Para quién es la catarsis? ¿Es en realidad un acto de saneamiento para el Hijo de la Tierra? ¿O son acaso los nómadas quienes en realidad están purificándose a sí mismos al momento de arrojar al Hijo de la Tierra a las brasas?

Podemos señalar que el acto catártico no se encuentra sólo en la interacción entre actores, sino que en este punto, el espectador es quien recibe ese efecto. En este punto, el trabajo de Merhige nos recuerda el teatro experimental de Grotowsky y *el impulso puro*<sup>164</sup> que explora. En ambos autores es innegable la presencia desafiante del tabú -donde entran la religión y la tradición-. La transgresión es el recurso para el cuestionamiento del mito en el que *“la religión expresada a través de la blasfemia: el amor que se manifiesta a través del odio”*<sup>165</sup> es tal vez el sentido medular de los actos dentro de *Begotten*.

La búsqueda del *impulso puro* de Grotowsky se relaciona directamente con la idea del *comportamiento natural* del actor en escena. Las reacciones auténticas en situaciones de peligro, terror o éxtasis son el eje central en el teatro pobre y para ello, Grotowsky relega la tarea de sólo adoptar el papel, para estimular el impulso y la acción sobre el cuerpo y el estado mental, ambas fundamentales características del actor<sup>166</sup>, que en *Begotten* son características indiscutibles en las actuaciones de sus personajes.

Esto nos lleva tal vez a plantear la esencia de la teatralidad y sus raíces con la religión. Grotowsky menciona que el teatro ya era teatro aún siendo parte de la fe, y en un tiempo en el que la sociedad se ha desapegado cada vez más de la religión para definirse, surge la necesidad artística de cuestionar, atacar o trascender los valores religiosos y la moralidad, en el que es posible caer en la blasfemia a través de la burla y la apoteosis<sup>167</sup>; si bien en la Edad Media la

---

<sup>164</sup> Grotowsky, Jerzy, *Hacia un teatro pobre*, Siglo Veintiuno Editores, México, vigésimo cuarta reimpresión, 2008

<sup>165</sup> Idem. p.17

<sup>166</sup> Véase: Ibid.

<sup>167</sup> El uso del humor y la parodia nos recuerdan la entrañable tradición medieval de los días de carnaval, en los cuales la burla y hasta la blasfemia se presentan como una serie de

conciencia de lo sagrado se transmitía mediante el terror -en el que también existe la catarsis- y es en este período donde nace la idea de la "parodia sagrada"<sup>168</sup>; en la actualidad la crítica hacia lo sagrado se recrudece y propone la necesidad de replantear el mito ante la problemática que existe para crear un choque capaz de penetrar en la psique del espectador.

Lo que Merhige explora en *Begotten* posiblemente es ese replanteamiento, la búsqueda de ese choque por medio de la transgresión del tabú (...). *La violación del organismo vivo, la exposición llevada a sus excesos más descarnados, nos devuelve a una situación mítica concreta, una experiencia de la verdad humana común.*<sup>169</sup> Es en esta cuestión donde temas como el suicidio, el abandono, la violación se encuentran cercanos al público y logra crear una cercanía entre lo que viven los personajes y quien los observa. La verosimilitud de las situaciones planteadas como en la escena de la violación de la Madre Tierra y de su hijo provoca ese choque que logra impactar no sólo por la violencia, sino por la cercanía que se crea ante la circunstancia de vulnerabilidad a la que se somete el personaje.

---

transgresiones permitidas, muchas de ellas con un alto grado de irrespetuosidad hacia la Iglesia, lo que nos sugiere que esta necesidad no es un acto nuevo.

<sup>168</sup> Véase: Grotowsky, Jerzy, *Hacia un teatro pobre*, Siglo Veintiuno Editores, México, vigésimo cuarta reimpresión, 2008, p.17; Bajtín Mijaíl, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, España, Alianza Editorial, 1998.; Guglielmi, Nilda, *Marginalidad en la Edad Media*, Editorial Biblos, Buenos Aires, Argentina, segunda edición, 1998.

<sup>169</sup> Grotowsky, Jerzy, *Hacia un teatro pobre*, Siglo Veintiuno Editores, México, vigésimo cuarta reimpresión, 2008. p.18.



Elias Merhige, *Mother Earth beign raped*, 1990, USA.



Elias Mierhige, *The Son of Earth*, 1990, USA.

Ante todos estos escenarios crueles, violentos y sexuales, no hay indicios de arrepentimiento, luto o lamentaciones. Las interacciones entre personajes constantemente terminan con el abandono indiferente. La naturalidad con la que se asumen estas situaciones nos hace pensar que la abulia impera respecto a este tipo de reacciones en los personajes. No existe la culpa y se puede pensar que actúan basados en sus instintos, sin una causa aparente.

La bestialidad contenida en ellos posiblemente evidencia la ausencia divina por la muerte de Dios en el inicio de la historia; la falta de

empatía parece una regla general, hasta el momento en el cual el Hijo de la Tierra, el personaje más débil, llora por su madre después de ser atrocemente violada. Es aquí donde hay un rompimiento con los demás, un ser misericordioso y capaz de llorar aparece y nos recuerda también -por los tormentos padecidos- a la vida del mártir cristiano.

Si bien es cierto que constantemente hay brutalidad en cada escena, es cierto que tampoco existe intención alguna de conseguir una venganza. No hay persecución por parte de nadie para conseguir "justicia" o algún tipo de compensación, la vida en *Begotten* se vuelve afable y simplemente es la manera de existir de los personajes, una realidad descarnada y dolorosa que simplemente continua y permanece inmutable y es característico del mundo en el que coexisten estas criaturas.



Elias Merhige, *Son of Earth crying*, 1990, USA.

### 3.2.2 Dios, Madre e Hijo

#### DIOS

Aunque la participación del convulsivo Dios sólo se limita al inicio de la película, se presenta en la desconcertante plenitud del suicidio, cortándose con lo que parece ser una navaja de afeitar en el abdomen, en una serie de repetidos movimientos erráticos, dejando caer sus vísceras y desangrándose hasta la muerte. Como el punto de origen de la vida con el que se pretende plantear el juego entre el declive y el auge de la existencia, Dios al terminar consigo mismo da lugar a quien emerge y se fecunda de él: la Madre Tierra, la segunda protagonista.

La sexualidad, como se ha mencionado, es oscura y terrorífica. La interacción sexual entre Dios y La Madre Tierra es inquietante al llevarlo a un nivel necrófilico. Cuando ella decide realizarle sexo oral al cadáver de Dios. Al otorgarle la virtud del placer y la exposición de los genitales de Dios y la Madre Tierra, Merhige elimina aquel halo divino de la castidad y la censura de todo acto carnal y nos muestra una felación y una masturbación en primer plano, que si bien hacen obvio el acto de reproducción, nos devuelve a la idea de los dioses griegos, llenos de virtudes y de grandes defectos, con una gran debilidad carnal de la cual surgen nuevos dioses y semi dioses.



Elias Merhige, *God*, 1990, USA



Elias Merhige, *God*, 1990, USA

El protagonismo de sangre y semen, crean una interacción entre el sexo y la violencia muy clara. Dios como el supremo dador de vida, también se convierte en quien otorga su propia muerte: sangre y semen pueden contener esta ambigua simbología: la sangre representa la muerte de Dios, el semen extraído, la vida o posiblemente una reinención de sí mismo al momento en el que la propia Madre Tierra decide preñarse con el esperma. El grado de subversión que se contiene en el proceder de Dios para ejercer su suicidio y la fecundación *post mortem* a la Madre Tierra, provocan un gran choque en el espectador, que ante la ausencia de diálogo, se deja guiar totalmente por las imágenes y la atmósfera creada por la banda sonora, quedando a merced de la constante especulación.

## MADRE

Es discordante el acto de misericordia que tiene con el Hijo de la Tierra resucitado ante la indiferencia que muestra a su hijo al principio. Ella decide abandonarlo en el páramo, para después reaparecer en una escena que inicialmente puede evocarse a la imagen de la Virgen en luto que aparece en diversas pinturas cristianas medievales, con Cristo en sus brazos después de que es bajado de

la cruz. Sin embargo, conforme avanza la historia, podemos comprender que, a pesar del amor maternal que puede sentir la Madre Tierra por su hijo, el trato entre ellos vuelve a ser lejano pero pacífico y su único vínculo es el cordón con el que ella lo mantiene sujeto del cuello.

Paradójicamente la Madre Tierra no demuestra la misma piedad con el hombre recién parido, lo que hace preguntarnos: ¿Será que la esencia de la Madre Tierra no es el de un ser compasivo sino el de un ser inocuo y perverso? ¿El acto de dejar al recién engendrado a su suerte es una especie de prueba para él o un paso que debe ser dado para propiciar su reencarnación? ¿La monstruosidad dónde se encuentra contenida: en el acto de la madre o en la imagen del hijo? Lo cierto es que la idea convencional de la maternidad se encuentra mancillada, y es posible pensar que en realidad ninguno de los personajes es puramente malvado. La naturaleza de cada uno puede basarse en la crueldad y sus actos en la violencia, pero ninguno lleva consigo la bandera moralizante. Más bien quiebran toda ética contenida y realizan cada acto basado en su propia psique, con la clara intención de torcer los límites morales hasta quebrantarlos, exponiendo así la esencia más profunda y oscura de la naturaleza humana.

Cuando reaparece la Madre Tierra para reunirse de nuevo con su hijo, lo lleva consigo por el desierto. Ya vestido y a rastras su hijo va con ella hasta el momento en el que son violados. La Madre Tierra simplemente se mantiene erguida e inmóvil, sosteniendo el cordón con el que sujeta a su hijo; la inacción de ella causa un conflicto al espectador, pero igualmente, se permite esa canibalización sexual, que se torna más cruenta contra ella, mientras el convulsivo hijo simplemente se revuelca en un débil intento de protección.





Elias Merhige, *Mother of Earth*, 1990, USA.

La escena de violación hacia la Madre Tierra es larga y sanguinaria. Los nómadas<sup>170</sup> luego de eyacular sobre ella repetidamente, parecen festejar como si estuviesen en una especie de carnaval macabro, mientras otros toman su turno. Después de violarla y raptarla, el desmembramiento es el destino final para la Madre Tierra y el Hijo de

la Tierra, que sin razón aparente, los nómadas deciden realizar para después abandonar sus restos sobre la tierra. Ninguno de ellos logra estar en un sepulcro.



Elias Merhige, *Mother of Earth*, 1990, USA.

---

<sup>170</sup> Atacan siempre desde el anonimato. Sus atuendos no nos permiten ver algún rostro reconocible ni la forma real de sus cuerpos, ya que se deforman sus proporciones con la ropa que visten. Este grupo de personajes son los más brutales y nos hacen reflexionar, en esta trinidad, que ellos pueden estar ejecutando el papel de los hombres sin fe, quizá son magos o alquimistas que muelen diversos elementos para algún propósito mágico o tal vez son individuos que se encuentran en busca de la fe, que en el transcurso de su viaje, cometen actos atroces en aras de su búsqueda. Se puede especular sobre la naturaleza de este grupo, sin embargo, es cierto que, justificado o no, los tormentos que ejercen sobre la Madre Tierra y su hijo son hechos que no les provoca arrepentimiento, son actos que al parecer, forman parte de su cotidianidad para hacerse de una serie de ingredientes que muelen como si se tratase de algún tipo de receta.

## HIJO (ENGENDRO)

Si el filme lleva el nombre *Begotten* (Engendrado, en español), es por el Hijo de la Tierra, otro de los personajes centrales, el más importante, ya que es alrededor de él (su origen, vida, muerte y resurrección) en lo que se basa la historia de los demás. Contrario a lo que se piensa de un protagonista, el Hijo de la Tierra es un ser débil y convulsivo que la Madre Tierra abandona a su suerte, es hallado posteriormente por un grupo de nómadas y después de que él vomita, los nómadas aceptan lo que sale de sus intestinos como una especie de regalo y posteriormente son ellos quienes después deciden quemar vivo al Hijo de la Tierra. El dolor y la violencia que vive este personaje pueden percibirse muy cercanos a la religiosidad, la sexualidad y el éxtasis que Georges Bataille<sup>171</sup> plantea.

Es importante destacar el trato que recibe el Hijo de la Tierra por parte de los demás: con la Madre Tierra y los nómadas siempre se halla sometido y atado del cuello con una cuerda -se presume que puede ser cordón umbilical-; en algún momento, pareciera que se asfixia. Esta clase de sumisión y sentido rastrero que asume el Hijo es muy cercano a la animalidad y nos recuerda ocasionalmente a la obediencia de un perro, pero también a la naturaleza de un reptil. No existe la intención de defenderse o valerse por sí mismo. Hay una gran ausencia de voluntad, lo que arrastra al protagonista a ser llevado por otros. Ellos son quienes deciden hacia dónde se dirige y qué es lo que sucede todo el tiempo. La acción entonces recae en esos otros y no en el Hijo de la Tierra.

---

<sup>171</sup> Para comprender más acerca de los planteamientos que Bataille hace respecto a estos temas, véase: *La historia del erotismo*, Errata Naturae, Madrid, 2015; *Teoría de la religión y El Culpable*, Penguin Random House Grupo Editorial, España, 2018. Ambos libros de Georges Bataille.

El aspecto de este personaje resulta también desconcertante: dentro de aquella aparente desnudez, se halla adherida a su cuerpo una textura irregular que da una sensación que el Hijo de la Tierra está embarrado con lodo y en otros momentos hacen pensar al espectador sobre la probabilidad de una piel gruesa y rugosa, con forúnculos o pústulas en la piel, como si se tratase de un ser enfermo que no deja de vomitar ni cuando es abrasado.



Elias Merhige, *Son of Earth*, 1990, USA.

A pesar de la muerte tan brutal que sufren él y su madre, hay un giro poético que contrasta con todo el discurso del filme. Después de que la Madre Tierra es abandonada muerta por los nómadas, el Hijo de la Tierra vaga por su cuenta y sin la cuerda atada al cuello a través del páramo, sin embargo de nueva cuenta se encuentra con los nómadas, quienes deciden asesinarlo.

En el lugar del páramo donde sus restos quedan sobre la tierra, el paisaje parco se transforma paulatinamente en un sitio lleno de exuberantes flores; este acontecimiento marca el final de la película que mantiene un ritmo turbulento y finaliza en serie de detalles de que deja entrever de nuevo a la Madre Tierra y al Hijo de la Tierra vagando en el mundo, continuando con un pequeño recorrido a los restos de cada uno de sus cadáveres, para quedar con el encuadre final de un sendero vacío con árboles, ofreciendo al espectador una sensación de aparente calma y desconcierto como parte del desenlace de un largo proceso de catarsis.



Elias Merhige, *Begotten's final scene*, 1990, USA.

## CAPITULO IV

### Tierra sin Dios

#### 4 Propuesta

La pieza *Tierra sin Dios* es el producto final de la investigación teórica del monstruo, la cual aborda principalmente el concepto de la monstruosidad -y no del monstruo en sí- derivado de la inquietud personal sobre lo que es y lo que significa en el mundo contemporáneo, con la finalidad de discernir su transformación tanto en la representación como en su significación a través de los siglos.

Como equipo, conformado por los artistas visuales Ludmila Delgado, David Guzmán y yo -siendo estos últimos parte del colectivo *Pareidolia*- determinamos conjuntar el lenguaje videográfico con el dibujo, ya que ambas disciplinas nos ofrecen la posibilidad de experimentar con la imagen, resolvimos establecer el medio audiovisual como el soporte principal para desarrollar la pieza final, por lo que llegamos a la conclusión de utilizar la animación con rotoscopia<sup>172</sup> y aplicar los conceptos esenciales como parte de la narrativa visual.

La historia que se desarrolla en la pieza, trata sobre una mujer que no ve ni camina, se encuentra desorientada en medio de un espacio blanco y solitario que resulta difícil relacionarlo un sitio familiar para el

---

<sup>172</sup>La rotoscopia es una técnica tradicional de animación, que consiste en realizar calcos o intervenciones gráficas cuadro por cuadro sobre el material de video previamente grabado, con la intención de captar mejor la fluidez del movimiento en los seres animados. Ejemplos claros de esta técnica podemos apreciarlos en "*Koko el payaso*" de Max Fleisher, en cintas como *Star Wars* o videos musicales como "*Hard to say good bye*" del grupo musical *Washed Out*, por mencionar algunos.

público. La mujer se encuentra rodeada de esferas<sup>173</sup> que la obligan a salir de su letargo y condicionan su forma de actuar, posteriormente ella intenta comerlas, recolectarlas y guardarlas sin éxito, entendemos que su interacción con estos objetos desencadenan la serie de acciones del personaje, que lo obliga a recorrer aquel sitio. Los monstruos aparecen indefinidos en su forma e invaden el cuerpo de la mujer y en ocasiones se desprende de él, como una extensión de su ser. La protagonista intenta ponerse de pie y a pesar de que logra dar algunos pasos, finalmente regresa a su estado rastrero, entregándose a los monstruos.

La base conceptual de este proyecto audiovisual se establece en la reflexión sobre la monstruosidad de hoy en día. De esta premisa se deriva una búsqueda de la estética de lo monstruoso y en lo que significa ser un monstruo en la actualidad ¿cuál es el miedo que atañe al ser humano contemporáneo y cómo se representa?. Es evidente que el impacto que los monstruos medievales tienen en nuestros días se encuentra muy alejado de su significación y funciones originales.

En una definición simple, podemos decir que los monstruos son la representación de los miedos del ser humano. Los monstruos son producto de una gran necesidad por comprender al humano y controlar a la naturaleza y la incertidumbre existencial que nos rodea. La cambiante apariencia del monstruo y sus significados nos han hecho comprender que la monstruosidad ha evolucionado para encarnarse paulatinamente en la imagen del ser humano,

---

<sup>173</sup> Los factores que incitan al pecado pueden ser de cualquier naturaleza, no poseen un aspecto definido. Recurrimos a representarlos como esferas, para mantener el aspecto simple de la pieza. La sencillez de su forma nos permite darle un significado aleatorio a dichos estímulos.

estableciendo la perversidad de los actos humanos hacia otros seres y hacia sí mismo como el núcleo del horror contemporáneo.

Esta investigación nos ha permitido conocer los miedos de cada sociedad y su representación en el arte, hemos podido comprender la evolución del monstruo y su interpretación. Debemos entonces, aceptar que su función es demostrarnos los defectos que habitan en cada individuo, colocar de frente las deformidades del espíritu humano y admitirlas como parte de su naturaleza. Los monstruos son el reflejo de esa parte desagradable que nos hace voltear hacia otro lado, pero al mismo tiempo genera una curiosidad morbosa que nos hace mirar de reojo con vergüenza y culpabilidad.

#### 4.1 El cuerpo y el monstruo

Durante el medievo los monstruos contienen una significación cercana a lo divino y lo demoníaco, su apariencia es fantasmagórica, híbrida y bestial, contraria a la idea de comportamiento moral medieval. Hemos analizado el papel que el monstruo medieval ha desempeñado en el arte occidental a lo largo de la historia del arte al establecernos el en estudio de los monstruos de El Bosco, lo que nos permite vislumbrar su desarrollo y su influencia en la sociedad medieval.

El proyecto rescata la cercanía con el monstruo bosquiano en la desnudez de la protagonista y en su imposibilidad de permanecer erguida. La acción de reptar y mantener su vientre en el suelo, asevera su cercanía con la bestialidad y el despojo del raciocinio. Al mostrar el cuerpo, reiteramos la idea medieval del pecado. Hay que recordar que en la Edad Media un cuerpo femenino desnudo representa los valores agregados de la tentación y el deseo sexual, pues su exhibición significa el dominio de las pasiones sobre la

sabiduría divina y es símbolo del deseo y la provocación, lo que equivale a la pérdida del hombre cristiano.

En el vídeo se refiere, en primera instancia al lugar del cuerpo femenino frente al pensamiento cristiano y se cuestionan a través de la ostentación del desnudismo, por otro lado transgredimos la idea del cuerpo impoluto, ya que la protagonista presenta en su cuerpo tatuajes de seres fantásticos -un fénix y un kraken-, evocando la tradición de los monstruos de la antigüedad que nutrieron el imaginario cristiano. Por otro lado, la desnudez de la mujer puede resultarnos extraña, por la ausencia de vellosidad o líneas características del cuerpo femenino, En este sentido, presentamos una censura, propia de la negación cristiana de la Alta Edad Media hacia la sexualidad.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020.

Además de aproximarnos a las ideas medievales sobre el cuerpo, abordamos la corporalidad desde una perspectiva de aparente vulnerabilidad del sujeto inicuo. En este sentido referimos el trabajo de Witkin con sus modelos, cuyos cuerpos presentan algún tipo de



particularidad física. En su obra no hay una búsqueda de la perfección anatómica, sino una valorización de la diversidad corporal y la adaptabilidad de sus funciones a su cotidianidad y al mismo tiempo, el reconocimiento de lo siniestro de sus apariencias en la fotografía.

Dentro del estudio del monstruo en el arte contemporáneo, nos encontramos con los cuerpos mutilados de Witkin y las imágenes violentas de la película *Begotten* de Elias Merhige. El trabajo de estos dos artistas nos hacen entender que la monstruosidad abandona la exclusividad de los seres fantásticos, para depositarse en la figura del humano. Dicho análisis nos invita a la reflexión sobre diversos conceptos que ya hemos desarrollado, sin embargo para aterrizar la propuesta audiovisual, decidimos establecernos en dos ideas esenciales de la investigación: la monstruosidad y el cuerpo.

Buscamos establecer un contraste a estas funcionalidades de los cuerpos mutilados y colocamos un cuerpo que simplemente no sabe valerse, es impotente no por la falta de algún miembro o por alguna enfermedad, sino por la ausencia de conciencia del personaje. Tenemos un cuerpo proporcionado y completo pero caótico e inútil que se encuentra en constante estado de inestabilidad y rodeado de seres malignos.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

Por otra parte, los cuerpos mutilados nos recuerdan a los personajes de Brueghel: mendigos y lisiados que igualmente desprenden un halo alejado de la empatía y la compasión, estos sujetos despiertan aversión en el espectador y tal vez un poco de lástima, pero se tiene la noción que, al igual que sucede con los modelos de Witkin, no se encuentran alejados de la perversidad. Tampoco son cuerpos armoniosos, Brueghel los retrata postrados en el suelo o encorvados sobre sus muletas. En este sentido, la ejecutante, si bien no tiene un cuerpo mutilado, podemos ver desaparecer partes de ella y por instantes tenemos la impresión de verla con algún miembro faltante.

El desplazamiento espasmódico y desorientado nos hace ver que no es un cuerpo estable y lozano. Los bastones que los ciegos usan para guiarse, aparecen momentáneamente en el vídeo como apoyo para la protagonista, recordando lo desprolijo del cuerpo de los mendigos de las pinturas brughelianas.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

Otra de las características físicas del personaje es la ceguera, la cual es una referencia directa al cuadro *La Parábola de los Ciegos* de Brueghel El Viejo. Recordemos el pasaje bíblico sobre los falsos creyentes que quieren guiar a otros, Brueghel plantea a los ciegos como personas capaces de realizar sus funciones físicas, pero incapaces de razonar; en el caso de la mujer no tiene a quien guiar o quien la guíe, pero en ella debemos interpretar que su invidencia no es física, sino espiritual.

#### 4.2 El Personaje

Para la construcción del personaje decidimos rescatar el carácter frágil de los protagonistas que aparecen en *Begotten* y en las personas retratadas por Peter Witkin: la sumisión, la debilidad y el miedo constituyen la esencia de la personalidad de la ejecutante.

Cada una de sus acciones las realiza automáticamente, pero son desatadas a partir de su coexistencia con unas esferas. Propusimos que nuestra protagonista sea un ser perdido, sin conciencia ni raciocinio, que existe y se conduce instintivamente como una bestia.

El espectador no conoce el origen de nuestra protagonista, no sabe qué son o qué representan las esferas ni tampoco puede explicarse porque pareciera que se mueven solas. Desconoce si el ruido es provocado por los monstruos, emana de la mujer o es propio del lugar. La incertidumbre para el espectador predomina a lo largo del video, la protagonista no tiene control alguno sobre qué es lo que sucede a su alrededor o qué es lo que está tocando, sin embargo, intenta en varias ocasiones poseer el dominio de la situación. No tiene noción de la inestabilidad de su cuerpo y de la sucesión de seres que emergen de él que, se puede decir, son el reflejo de sus propios vicios. Por otra parte, el público se mantiene a la expectativa de descubrir hacia dónde se dirige y qué es lo que hace nuestro personaje, en este punto queda abierta la pregunta para el espectador, quien puede -y debe- permitirse interpretar la pieza.

La posición del personaje desnudo frente al espectador es de fragilidad. La torpeza con la que se conduce nos permite ver que es un ser vulnerable que se encuentra en una especie de limbo y se entrega totalmente a sus necesidades básicas. Podemos percibir una gran cercanía anímica con el Hijo de la Tierra de *Begotten*.

La aparente desnudez de la mujer y su vulnerabilidad se equipara con la del Hijo de la Tierra. Ninguno conoce el rumbo que traza su paso, ni el fin de su destino, sus cuerpos son débiles y convulsivos. Sus acciones dependen completamente de otros sujetos, desvelando su completa falta de voluntad. La animalidad y el carácter rastrero presente en ambos personajes es un hilo conductor que expone la

influencia del trabajo de Merhige. La bestialidad depositada en la mujer, también desvela un abandono de la presencia divina.

Questionamos la conciencia del individuo respecto al espacio y las esferas. Habita un lugar donde prevalece el vacío, no hay indicios de otro ser vivo, tampoco de ciclos naturales u otros indicios de vida. No hay otra convivencia aparte de la existente entre la mujer con las bolas que se esparcen en el suelo. Presentar un lugar tan yermo y perenne es con la intención de mostrar la pequeñez del personaje y acentuar su extravío. Podemos intuir un sutil sufrimiento en el personaje, quien a pesar de no expresarlo con llanto o gestos de dolor, podemos verlo reflejado en la constante lucha que implica ponerse en pie.

La mujer se dedica a realizar una sucesión de actividades que integran su transformación en una sucesión de seres que deforman su cuerpo constantemente e intervienen el espacio donde se sitúa. Con la intervención de la animación sobre el cuerpo de la mujer se hace una alusión al teriomorfismo religioso, recordemos que se refiere a la transformación parcial o total de un ser humano en animal, en el caso del proyecto, la transformación consiste en seres abstractos y negros que deforman la forma original de la persona.

Hay que mencionar que la torpeza y la debilidad del personaje contrasta con el halo de perversión que lo rodea, por lo que no es un ser necesariamente indefenso. Es en este punto donde debemos preguntarnos a quién pertenecen los monstruos que emergen -o invaden- el cuerpo de la protagonista: al espectador o a la mujer del video.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

Las interrogantes que surgen acerca de las acciones que motivan los actos primitivos (alimenticios y sexuales) combinados con la perversión del personaje, encierran la incomprensión de qué es lo que lleva a alguien a actuar de una forma u otra. Esto justifica la apariencia final de los monstruos presentados en el vídeo, sin consistencia e inteligibilidad en su aspecto, evocamos el desdoblamiento de esa parte oscura e incómoda que se alberga en lo profundo de la naturaleza humana, aquello que se niega pero se disfruta como parte de un morbo satisfecho al ver la crueldad o la desgracia ejercida en el otro. El desagrado que provoca aceptarlo como parte de uno mismo, ya sea producto de una construcción social o como un comportamiento básico animal, provocar ese incómodo placer es uno de los objetivos de la pieza, ya que, finalmente vemos a un ser débil ser exhibido como si fuese parte de un espectáculo.

No hay pretensión de ocultar la identidad del personaje, en el sentido de colocar algún tipo de máscara o maquillaje. La mujer se mantiene con los ojos cerrados y podemos ver su rostro constantemente, esto con la intención de exponer sus gestos faciales al momento de realizar un esfuerzo, hacer muecas o sonrisas. Estas expresiones enfatizan sus acciones.

Con ello rescatamos algunas cualidades básicas del teatro experimental y el teatro pobre de Grotowsky, el *comportamiento natural* del personaje ante las situaciones construidas en el contexto del vídeo. El estado mental de la intérprete y su acción corporal ayudan a estimular el impulso de los movimientos espasmódicos y abúlicos.

No hay intención de mantener un vínculo discursivo religioso, en el sentido de que no evocamos un fin moral, sin embargo al mismo tiempo no nos mantenemos ajenos de la religiosidad, porque aludimos a varios elementos simbólicos relacionados ya sea con la blasfemia o con lo divino.

Estos símbolos conviven y también forman parte de la mujer, ya que con su actuar referencia diversos pecados cristianos, asimismo explora su propia naturaleza. La sexualidad es uno de los pecados religiosos que abordamos y en el vídeo se presenta constantemente con tocamientos de la protagonista así misma, ya sea con sus manos o con las esferas. La masturbación es constante y mientras sucede en el punto máximo de la acción, el cuerpo de la mujer se transforma y se pierde.

Cabe aclarar que el personaje no busca el placer, el sexo es un instinto que forma parte de su bestialidad; e igual que las necesidades intestinales, son funciones que en la sociedad se

realizan ocultamente y exhibirlas resulta chocante. No obstante, a pesar de que no hay presencia de fluidos corporales, los ruidos intestinales, comer excesivamente, los espasmos estomacales y las masturbaciones forman parte de la condición del ser que finalmente se entrega a su condición animal.

#### 4.3 El espacio y el espectador

Para la atmósfera de nuestra propuesta preservamos una búsqueda visual experimental. Definimos la estética del vídeo en blanco y negro, ya que se busca la simplicidad de la forma y la expresividad del movimiento. Al eliminar la presencia de los grises, se nos presenta una imagen que aparenta estar recortada y colocada sobre el espacio en blanco, este recurso nos ayuda para la integración de la animación y generar dinamismo entre las acciones del personaje y la intervención rotoscópica.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

Cabe destacar la importancia del lugar en donde se desarrolla el vídeo. Para esta pieza, decidimos eliminar cualquier indicación fronteriza, los límites del entorno que rodea a la ejecutante no son



perceptibles. Mientras se desplaza desorientada a través de un sitio completamente blanco en el cual, sin definir su carácter celestial o demoníaco, el personaje se halla rodeado de un conjunto de esferas que la levantan de su letargo y con las que constantemente interactúa a lo largo de su tránsito por este espacio immaculado.

La dirección de los encuadres muestran distintos ángulos, con la intención de situar al espectador en una posición de *voyeur* omnipresente, capaz de mirar desde distintos puntos a la ejecutante. La variedad de ángulos también hace más evidente la falta de lindes en el espacio hacia cualquiera de las direcciones que se mire y refuerza sensación de inmensidad en torno al personaje.

Con el uso de la toma en picada, damos un seguimiento a los convulsos movimientos de la mujer. Buscamos que el espectador tenga la impresión de estar dentro del espacio y a la vez, por la posición de la cámara, buscamos que tenga una sensación de superioridad y alejamiento con el padecer de nuestro personaje, mostrando a éste inferior y sumiso.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

Con el plano abierto, permitimos ver de nuevo la inmensidad del lugar en el que se encuentra la ejecutante y en una prolongada secuencia con toma fija, observamos su lucha fallida por erguirse o su recorrido a rastras por el suelo, exhibiendo su miseria y concedemos al público una mejor vista de las transformaciones del cuerpo de nuestra protagonista. Las tomas fijas nos permiten tener una sensación de expectación sobre lo que sucede con el personaje, la vista que tenemos nos coloca distantes, nos mantenemos curiosos en cada escena y atentos a la sucesión de actividades de la protagonista.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

El recurso del *close up* lo utilizamos para enfatizar los momentos álgidos del vídeo. Resaltamos el contraste del blanco y negro y acentuamos la abstracción de las formas. Aprovechamos esta herramienta para jugar también con los movimientos de cámara, haciéndolos caóticos y dirigidos en varios ángulos que nos ayudan a sentirnos inmersos en la confusión de la escena.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

Por otra parte, utilizamos el ángulo rasante, esta vez, para crear cercanía entre el espectador y la ejecutante, al colocar una vista al nivel de la protagonista se crea una sensación de acompañamiento y simpatía con su condición. Este ángulo nos permite observar al personaje desde abajo, las posiciones en las que se coloca, crean una deformación natural en la perspectiva de la toma.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

Por un momento, la mujer logra incorporarse y hacemos un seguimiento con cámara en mano desde atrás a la altura de su cabeza, Con ello tenemos la intención de despojarla momentáneamente de su inferioridad rastrera y hacer sentir al espectador que también camina detrás del personaje, haciendo ese acompañamiento, hasta el momento en que no puede sostenerse y cae.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020.

Cabe resaltar el desenlace de la pieza, mostramos de frente a un ser que ha perdido su forma humana y que no es capaz de desprenderse del piso. Enfocamos de frente la escena y lo vemos convulsionarse mientras el su cuerpo se abstrae y pierde sus contornos, nuestro personaje tiene espasmos similares a los que suceden cuando se va a vomitar, La toma se mantiene estática, por lo que el dinamismo lo aporta el movimiento del cuerpo y su transformación culminante, hasta que aparece la pantalla en negro. Así culmina la pieza, con un cuerpo que finalmente es consumido por los monstruos.



Lilia Avila, Fotograma, *Tierra sin Dios*, 2020

## CONCLUSIONES

El objetivo principal de la investigación inicia con la necesidad de comprender la naturaleza que constituye al monstruo occidental de forma física, cualitativa y simbólica. La interrogante acerca de los orígenes de las formas fantásticas que nutren el imaginario que persiste hasta nuestros días, nos plantea una pesquisa histórica, para entender el cambio simbólico que han sufrido seres como el unicornio o la ballena desde la Edad Media hasta la actualidad.

Podemos comprender que en la Antigüedad, la hibridación y el teriomorfismo son recursos aplicados en las imágenes de los dioses y las ninfas. Los mitos grecorromanos y los primeros estudios zoológicos y botánicos griegos contienen un halo de misticismo impreso en sus descripciones, mismos que la tradición romana continúa replicando hasta la caída del Imperio Romano. Sin embargo, en la Edad Media, el significado de los monstruos se transforma y pasan de ser cualidades de los dioses para adquirir acepciones demoníacas, con el propósito de consolidar la religión cristiana y conseguir más adeptos. Los monjes medievales retratan en las miniaturas dichas descripciones y posteriormente se profundizan y estilizan en los tapices y los bestiarios, imprimiendo la religión en estos seres fantásticos,

Los monstruos forman parte de la pretensión de explicar el mundo conocido. Las descripciones muchas veces fantasiosas, de animales y humanos habitantes de estas lejanas tierras, terminan esbozando unos seres con cualidades irreales y formas desproporcionadas. Las descripciones de los seres exóticos, evidencia el intercambio cultural de Europa con otros países de Asia y África gracias a las relaciones comerciales entre estos continentes.

De esta manera, hemos comprendido durante la investigación, que las descripciones de personas y animales provenientes de África, Asia o Medio Oriente, desvelan, más allá del racismo, una idea prejuiciosa y mística de las culturas ajenas a la europea, asignándoles connotaciones demoníacas y bestiales. Esto nos sugiere una relación primaria entre la persona y el monstruo, desde un punto de vista negativo.

Podemos decir que en este período, los monstruos sirven para establecer un puente de cercanía con los campesinos y siervos, quienes se educan moralmente a través de las imágenes monstruosas y fantásticas colocadas dentro y fuera de las iglesias. El miedo es un medio de subordinación y los monstruos cumplen la función de representar los pecados y los demonios que esperan a aquellos que no se apegan a los preceptos cristianos para ser castigados.

Una de las figuras más populares en el medievo para representar tanto el pecado, como el origen del mismo, lo encarna la imagen de la mujer. En ella se mantiene la animalización grecorromana, pero considerando el alto nivel de misoginia en el medievo, nos explicamos por que los monstruos más terribles y populares (arpías, sirenas, quimeras, etc.) se encuentren relacionados a lo femenino y mantienen una estrecha relación con el mal, sin mencionar el nivel peyorativo contenido en estas criaturas.

La hipótesis sostenida en la investigación se basa en cuestionar si el impacto de los monstruos medievales repercute o influye en la representación de los monstruos del siglo XXI. Cabe destacar el interés por abordar los monstruos presentes en la obra de El Bosco y Pieter Brueghel El Viejo.

Realizamos un análisis de la obra de ambos pintores y sus contextos históricos para vislumbrar lo que planteado en la hipótesis, ya que ambos artistas nos permiten comprender el imaginario predominante del medievo, sus vicios y costumbres, sobre todo, las supersticiones que rigen este período, planteado desde dos puntos de vista distintos.

Este estudio, además de ayudarnos a erigir un puente de diálogo con artistas contemporáneos, nos permite comprender la manera en cómo se percibe la monstruosidad con relación al cuerpo y la íntima relación que existe entre el monstruo y el período histórico en el que se establece.

Con ello, resolvemos una de nuestras preguntas respecto al monstruo: ¿su simbología se transforma?. Ante esta interrogante, podemos argumentar que dicha transformación de la significación del monstruo cambia, para adaptarse, es decir, que al comprender que el monstruo es un reflejo de los miedos de su época, podemos decir que son, por ende, el reflejo de la sociedad en la que surge, por lo que también podemos explicarnos que tanto sus representaciones como sus significados sufran diversos cambios con el paso del tiempo.

Los aportes de El Bosco, además de la cuestión plástica, se encuentran en sus monstruos. Destaca su inventiva y el gran conocimiento que este artista posee respecto a los temas religiosos y nos permite ver su nutrida educación visual, proveniente de los libros, refranes y supersticiones de la sociedad medieval. Esto nos hace ver que El Bosco es un artista letrado y hábil en los temas religiosos. Los seres de los infiernos que construye en sus pinturas, son personajes bestiales, en el sentido moral, se encuentran alejados de Dios, esa lejanía se representa en su físico y en las acciones que realizan:



satisfacen sólo sus necesidades primarias, su aspecto es agresivo y aterrador y se mantienen cerca del suelo.

Uno de los monstruos más curiosos y de los cuales El Bosco ha aportado más variedad son las gryllas. Esos seres cefalocéntricos, si bien no son de la autoría exclusiva del pintor, bien supo aprovechar sus elementos y colocarlo como sujeto imprescindible dentro de sus pinturas. Podemos señalar el sentido humorístico contenido en estas criaturas y con ello, relacionar lo cómico con la figura del monstruo.

Esto nos hace cuestionarnos ¿cómo se desarrolla la relación entre lo monstruoso y lo cómico?. El humor con El Bosco, añade una atmósfera siniestra pero al mismo tiempo picaresca, acentúa la alevosía con la que el monstruo actúa sobre el humano en el Infierno y añade un sentido malévolo a las críticas sobre los actos que llevan a pecar. Sin embargo, en Brueghel, la comicidad se encuentra acompañada de una crítica velada hacia la alta sociedad y logra acercarse a lo grotesco.

En las pinturas de Brueghel El Viejo podemos observar un desapego hacia la fantasiosa (que es esencial en los monstruos de El Bosco) para establecerse en la figura del cuerpo humano. Destacamos el interés del artista por los cuerpos maltrechos de los mendigos, lisiados y campesinos, los cuerpos imperfectos y rostros grotescos comienzan a ser los protagonistas y deja en segundo plano a personalidades divinas, inclusive en cuadros dedicados a escenas en las que habitualmente aparecen en primer plano. La monstruosidad se traslada hacia las personas, quienes mantienen ese halo bestial en pinturas como *El combate entre don Carnaval y doña Cuaresma*. Cabe mencionar la importancia de las escenas poco ortodoxas, ya sean grotescas o escatológicas: aparecen personas

defecando, comiendo o mendigando, mismas que se consideran cómicas para la clase alta.

El punto de convergencia entre ambos artistas se encuentra en su relación con el costumbrismo impreso en sus obras y el interés por los temas religiosos, sin embargo, la divergencia se establece en el interés que Brueghel presta a las costumbres campesinas, alejándose de la fantasía bosquiana, pero manteniendo los elementos esenciales de la monstruosidad presentes en sus obras.

Por otro lado, hacemos un gran salto temporal para abordar la obra del fotógrafo Peter Witkin y la película *Begotten* del cineasta Elias Merhige, si bien trabajan con distintos medios, ambos utilizan el blanco y negro como técnica. Con ellos, hacemos una pequeña relación con el manejo de la fantasía y la monstruosidad. Entre El Bosco y Witkin, ya que encontramos elementos que refieren a la recreación de seres fantásticos de tradición grecorromana, pero también observamos personajes monstruosos propios, igualmente, podemos hallar atmósferas siniestras en ambos artistas. Witkin utiliza modelos con alguna particularidad física y dentro de sus composiciones los coloca como protagonistas, aquí es donde encontramos el punto de convergencia con Brueghel, pues ambos presentan un interés genuino por los individuos anónimos y marginados, sin olvidarnos del toque humorístico que presentan.

Por otro lado, entre Merhige y El Bosco, podemos hablar del sentido religioso contenido en sus piezas, que si bien Merhige lo explora desde un punto experimental, no se desprende totalmente de lo divino, pues evidentemente uno de sus personajes principales es Dios y aborda el tema de la Trinidad. Con la relación entre Brueghel y Merhige, podemos de igual manera, abordar el tema del cuerpo, ya que hablamos de seres que se mantienen desvalidos e incluso

podemos recordar la animalización y la cercanía con lo maligno que implica mantener el vientre en el suelo.

El diálogo que se establece entre Witkin y Merhige va más allá del uso monocromático aplicado en su trabajo. La violencia implícita presente en sus imágenes se refuerza no sólo por las acciones o por los individuos, el blanco y negro resulta ser un recurso valioso para imprimir contundencia en el discurso.

En el trabajo de Merhige la violencia queda impresa en la muestra del poder, muchas veces ejercido sobre o desde otros individuos, la violencia, la sexualidad y los fluidos corporales constituyen al monstruo. En el caso de Witkin, la violencia es una confrontación directa con el espectador, sus personajes son naturalmente transgresores. Podemos entonces concluir que la violencia y la transgresión se aplican a través de los cuerpos y su desnudez, si bien no significa una relación estrecha con el demonio, como sucedía con El Bosco y Brueghel, se mantiene su acepción negativa al exhibir genitales, miembros faltantes o simplemente seres humanos rastreros y se vuelven parte del monstruo contemporáneo.

Durante este proceso de análisis, en el que pudimos ver que la monstruosidad se encuentra contenida en diversas imágenes y está en constante transformación, desde la Edad Antigua (posiblemente desde mucho antes) hasta llegar a los monstruos de la actualidad. Podemos decir que la investigación nos permite ver el traslado de la representación de lo monstruoso de los seres fantásticos al ser humano. La fantasía medieval aún se encuentra presente, sin embargo, el impacto social y psicológico evidentemente no es el mismo.

El aporte de esta investigación es desvelar este proceso de transformación cualitativa y simbólica del monstruo occidental y entender los procesos que ha sufrido para quedar establecido en el arte occidental. Comprender cómo, a pesar de los cambios representativos del monstruo, no se elimina el hecho de que en su contenido permanecen los mismos miedos profundos que atañen al ser humano desde tiempos inmemoriales: la incomprensión de su propia existencia y su necesidad por controlar a la naturaleza.

Admitir que los monstruos son el reflejo de la naturaleza humana es la premisa de nuestra propuesta plástica. El resultado de la pieza recupera diversos puntos estudiados durante la investigación. Retomamos elementos como el uso del blanco y negro para la imagen, las implicaciones de la simbología de la mujer y la transformación del cuerpo siendo invadido por seres de forma abstracta, exhibimos una aparente desnudez e invalidez del cuerpo humano. Esta reflexión nos ayuda a entender, en primera instancia, al monstruo como la antítesis de la belleza y lo impoluto, por ello, es el símbolo de lo maligno, lo desperfecto y lo desagradable.

Desvelamos las distintas aristas que conforman el contexto y la historia del monstruo, mismas que abren distintas líneas de investigación posibles para realizar en el futuro. Elementos en los que no ahondamos al ser ajenos a la naturaleza de la investigación, pero que no significa que sean irrelevantes. La relación entre lo cómico y lo monstruoso es un tema digno de interés para profundizar; otra de las líneas de interés el de la escatología, el rechazo social sobre las funciones intestinales y el involucramiento de los fluidos corporales y las implicaciones de la resignificación de dichos actos en el arte.

Finalmente, nos quedamos con el aprendizaje de la investigación, que nos ha permitido ver el papel social del monstruo y su

importancia en las distintas épocas de la historia del arte y el impacto que el monstruo ejerce en la conciencia colectiva a través de la religión y la pintura. Debemos entender que su presencia, aunque con significados negativos, es fundamental como parte del imaginario social a través de los siglos, transformando su significado para adaptarse y representar a los males que atañen a cada época.

Concluimos, sin embargo, que el concepto de la monstruosidad es más terrible y cercana al individuo por sí misma, que la representación del monstruo por sí mismo. La monstruosidad al ser inherente a los actos humanos, es lo que imprime el carácter temible en el monstruo, pues, si a éste se le desprende de su contenido monstruoso y se recontextualiza su imagen con una significación ajena a la original, podemos darnos cuenta que en general pierde su halo maligno. Asimismo, comprendemos que la monstruosidad ha sido representada con una rica variedad de seres, hasta aterrizar paulatinamente en la humanización del monstruo, es decir, el humano es el monstruo de hoy en día.

## FUENTES DE DOCUMENTACIÓN

### Bibliografía

- Alcalá Mendizábal, Diana (Editora), *Filosofía medieval y hermenéutica*, Instituto de Investigaciones Filológicas, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2014.
- Bajtín Mijaíl, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, España, Alianza Editorial, 1998.
- Baltrusaitis, Jurgis, *La Edad Media Fantástica. Antigüedades y exotismos en el arte gótico*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1987.
- Bataille, Georges, *La historia del erotismo*, Errata Naturae, Madrid, 2015.
- Bataille, Georges, *Teoría de la religión y El Culpable*, Penguin Random House Grupo Editorial, España, 2018.
- Bozal, Valeriano, *Pieter Brueghel. Triunfos, muerte y vida*, Abada Editores, Madrid, 2010.
- Büttner, Nils, *Hieronymus Bosch "El Bosco". Visiones y pesadillas*, Alianza Editorial, Madrid, 2017.
- Eco, Humberto, *Historia de la fealdad*, Editorial Debolsillo, 2011.
- Et.al, *Híbridos. El cuerpo como imaginario*, Instituto del Palacio de Bellas Artes, Museo del Palacio de Bellas Artes, México, 2018.
- Et. al., *Monstruos y Grotescos. Aproximaciones desde la literatura y la filosofía*, México, Aldvs, 2014.
- Fischer, Stefan, *El Bosco. La obra completa*, Taschen Benedict, Alemania, 2014.
- Foucault, Michel, *Los Anormales*, Fondo de Cultura Económica, México, 2017.
- Flores de la Flor, María Alejandra, *Los Monstruos en la Edad Moderna en el Mundo Hispánico*, Universidad de Cádiz, España, 2010.
- Franceschini, Carla, *Memorias olvidadas. Joel-Peter Witkin. Una obra fotográfica contemporánea acerca de lo ominoso*, Tesis para optar al grado de magister en Teoría e Historia del Arte, Universidad de Chile, Facultad de Artes, Departamento de Teoría, Chile.
- Garín, Felipe, *El Bosco*, Editorial Aldeasa, Colección Grandes Maestros, T.T Editores, España, 1995.

- González Izquierdo, Juan Diego, *La pervivencia de lo grotesco. De Jerónimo Bosco a Paul McCarthy*, El Artista, Núm 10, Noviembre, Colombia, 2013.
- Grabmann, Martín, *Historia de la filosofía Medieval*, Editorial Labor S.A.
- Grotowsky, Jerzy, *Hacia un teatro pobre*, Siglo Veintiuno Editores, México, vigésimo cuarta reimpresión, 2008.
- Guglielmi, Nilda, *Marginalidad en la Edad Media*, Editorial Biblos, Buenos Aires, Argentina, segunda edición, 1998.
- Gurrea Edina, Beatriz, *La representación del cuerpo desnudo femenino en la Baja Edad Media. Tipos iconográficos desarrollados en la Península Ibérica*, Tesis para obtener Máster en Historia del Arte y Cultura Visual, Facultat de Geografia i Història, Universitat de València, España, 2017.
- Hagen, Rose-Marie, Rainer, Hagen, *Pieter Brueghel el Viejo. Labriegos, demonios y locos*, Benedikt Taschen, Colonia 1994.
- Hernando Garrido, José Luis, *Las representaciones obscenas en el arte románico: entre la vulgaridad y la apostura*, en *Arte y Sexualidad en los siglos del románico: Imágenes y contextos*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Zamora, España, 2018.
- Huizinga, Johan, *El otoño de la Edad Media. Estudios sobre la forma de la vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos*, Alianza Editorial, España, 2016.
- Huxley, Aldous, *Brueghel El Viejo, Apuntes sobre Pieter Brueghel 1528(?) - 1569*, Casimiro Libros, Madrid España, 2011.
- Kayser, Wolfgang, *Lo grotesco. Su figuración en pintura y literatura*, Madrid, Akal, 2004.
- Larson Guerra, Samuel, *Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2012.
- Le Goff, Jacques, *Hombres y mujeres de la Edad Media*, Fondo de Cultura Económica, Portugal, 2013.
- Le Goff, Jacques, *La baja Edad Media*, Siglo XXI Editores, España, 2016.
- Macrobio, *Comentarios al Sueño de Escipión*, Ediciones Siruela, Madrid, 2005.

- Monteiro Arias, Inés, et.al., *Relegados al margen: Marginalidades y espacios marginales en la cultura medieval*, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid, 2009.
- Morales Muñiz, María Dolores, *El Simbolismo animal en la cultura medieval*, Espacio, tiempo y forma, Serie III, Historia Medieval, T.9, Madrid 1996.
- Muradyan, Gohar, *Physiologus. The Greek and Armenian Versions with a Study of Traslation Technique*, Peeters Publishers , Hebrew University Armenian Studies, Tomo 6, Paris, 2005.
- Nietzsche, Friedrich, Carlos Vergara (traducción), *Así Habló Zarathustra*, Editorial EDAF, España, 2010.
- Parada López, Esperanza, *Bestiarios americanos. La tradición animalística en el cuento hispanoamericano contemporáneo*, Departamento de Filología Española IV, Facultad de Filología, Universidad Complutense de Madrid, España, 1993.
- Parry, Eugenia, *Joel-Peter Witkin*, phaidón, Londres, 2001.
- Perfetti, Lisa, *Las mujeres y la risa en la literatura medieval*, Colección al Vuelo de la Risa, Ficticia Editorial, Universidad Veracruzana, México, 2016.
- Polák, Petr, *El Esperpento valleincliniano en el contexto del arte grotesco europeo*, República Checa, Mazarykova Univerzita, 2011.
- Rosado, Silva, Gerardo Gabriel, *Estética de lo grotesco. Un acercamiento a la obra de Joel-Peter Witkin*, Tesis para obtener título de licenciatura en Artes Visuales, Universidad Nacional Autónoma de México Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 2004.
- Ríos Saloma, Martín, *El mundo de los conquistadores*, Silex Ediciones, Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM, México.
- Rubio Tovar, Joaquín, *Monstruos y seres fantásticos en la literatura y el pensamiento medieval*, España, Universidad de Alcalá de Henares, 2006.
- San Agustín, *La Ciudad de Dios*, Editorial Porrúa, México, 2017.
- Witkin, Joel-Peter, *Gods of Heart and Heaven*, Twelvetees Press, California, EUA, 1991.
- Wittkower, Rudolf, *La Alegoría y la migración de los Símbolos*, Madrid, Siruela, 2006.
- Yarza Luaces, Joaquín, *Formas artísticas de lo imaginario*, Anthropos, Barcelona, 1987.



## Videografía

- A.Marino, Thomas, *Joel-Peter Witkin: An objective eye*, duración: 2:00 horas, USA, Francia y España (coproducción), 2013.
- Castro, Laia, Pilar, Silva, *Otros ojos para ver el Prado: El Carro de Heno de El Bosco*, Museo Nacional del Prado en colaboración con FECYT y GISME, 22 de junio de 2012, [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3&v=iZ1HLhJDxs8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=iZ1HLhJDxs8)
- La sept-arte, *Peter Witkin: an objective eye*, Le Centre Georges Pompidou, Paris Audiovisuel- Maison Europeenne de la photographie, Leurac Productions, Duración 49:30 minutos, Francia, 1994.
- López-Linares, José Luis, *El Bosco. Jardín de los sueños*, productora: López Li Films, duración: 90 min, España, 2016.
- Marín Sánchez, María, *Conferencia: Claves: El Bosco.La exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, 22 de septiembre, 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=c6KfBmglUq8>
- Merhige, Elias, *Begotten*, 1991 <https://vimeo.com/52740178>
- Silva, Pilar, *Obra comentada: El Jardín de las Delicias, El Bosco (h.1490-1500)*, Museo Nacional del Prado, 24 de mayo, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=p-63oQ1iUVM>.
- Tejada, Javier, Alejandro Vergara, *Otros ojos para ver el Prado: El Jardín de las Delicias de El Bosco*, Museo Nacional del Prado, 26 de junio, 2012, [https://www.youtube.com/watch?Sj3fkaegAuU](https://www.youtube.com/watch?=Sj3fkaegAuU).
- Vergara, Alejandro, *Obra comentada: El Triunfo de la Muerte, Brueghel el Viejo*, Museo Nacional del Prado, 30 de mayo, duración: 3:38 minutos, España, Madrid, 2018.
- Ziff, Trisha, *Witkin & Witkin. Un fotógrafo y un pintor*, Artegios y Berlín 212 Films, duración: 1:33 horas, México, 2017

## Fuentes digitales

- BBC, *Images Shine light on ancient Aberdeen Bestiary*, November 2, year 2016, <http://www.bbc.com/news/uk-scotland-north-east-orkney-shetland-37848382>
- Biblioteca Nacional de España, *Exposición mapas recuperados*, <http://www.bne.es/es/Actividades/Exposiciones/Exposiciones/Exposiciones2008/mapasrecuperados/Macrobio.html>;

- Blázquez, José María, *Biografía de Paulo Orosio*, Real Academia de la Historia, <http://dbe.rah.es/biografias/7347/paulo-orosio>
- Biografía de San Isidoro  
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/i/isidoro.htm>
- Carte Maritime, <https://www.wdl.org/fr/item/3037/>.
- Diccionario de la Real Academia Española <http://dle.rae.es/>
- Escatología religiosa <https://www.significados.com/escatologia/>
- Et.al, *Bestiary. Medieval literature genre, Encyclopaedia Britannica*,  
<https://www.britannica.com/art/bestiary-medieval-literary-genre#ref25481>
- Lewis, Tany, *Here be dragons: The Evolution of sea monsters on medieval maps*, septiembre 6, 2013,  
<http://www.livescience.com/39465-sea-monsters-on-medieval-maps.html>
- Merhige, Elias, <https://www.imdb.com>
- Museo Nacional del Prado, *El Bosco. La exposición del IV centenario*, 31 de junio de 2016 al 25 de agosto de 2016, Madrid, España,  
<https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/el-bosco-la-exposicion-del-v-centenario>
- Ramírez Ruiz, Marcelo, *Bestiario Americano. De Piri Reis (1513) a Guamán Poma (1615)*, Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM, México, 8 de mayo de 2017,  
[www.historicas.unam/publicaciones/publicadigital/libros/mundo/conquistadores.html](http://www.historicas.unam/publicaciones/publicadigital/libros/mundo/conquistadores.html)
- Revista BBC History, *9 de las bestias más fantásticas que aparecían en los libros de ciencia natural del Medioevo*, 2 de diciembre 2017,  
<http://www.bbc.com/mundo/noticias-42157908>
- Speakman, Naomi, *Fantastic beasts and where to find them*, The British Museum, de agosto 2017,  
<https://blog.britishmuseum.org/fantastic-beasts-and-where-to-find-them/>.
- Teriomorfismo <http://www.treccani.it/enciclopedia/teriomorfismo/>
- The British Museum, Curator´s Corner, S2, E7, Naomi Speakman, *How to catch a unicorn*,  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=28&v=P4pCUfaEKE4](https://www.youtube.com/watch?time_continue=28&v=P4pCUfaEKE4)

- The J. Paul Getty Museum, Bestiary, *Hugo of Fouillooy*  
<http://www.getty.edu/art/collection/objects/1436/unknown-hugo-of-fouillooy-bestiary-franco-flemish-1270/>

-University of Aberdeen, *The Aberdeen Bestiary*  
<https://www.abdn.ac.uk/bestiary/>

- Wittman, R. Kevin, *El Atlántico en los mapas antes de la conquista de América*, Universidad de La Laguna, Tenerife, 26 de febrero 2018,  
[https://www.geografiainfinita.com/2018/02/asi-era-visto-el-atlantico-antes-de-la-conquista-de-america/?utm\\_source=blogsterapp&utm\\_medium=facebook&fbclid=IwAR0161dCt8jR9J3cBZyOzEqtOnPz-Pt-goekRj75ezPShluABsTFWVe2TO4](https://www.geografiainfinita.com/2018/02/asi-era-visto-el-atlantico-antes-de-la-conquista-de-america/?utm_source=blogsterapp&utm_medium=facebook&fbclid=IwAR0161dCt8jR9J3cBZyOzEqtOnPz-Pt-goekRj75ezPShluABsTFWVe2TO4)