



**GONZOMONSTRUOS:**

*Monstruario* de personajes teatrales.

La figura del *Monstruo* como elemento para la construcción de personajes teatrales.

Laura González Cardona

Asesor: Carlos Gabriel Arango Obregón, Licenciado en Educación en Humanidades  
y Lengua, Actor y locutor

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Teatro

Programa de Licenciatura en Teatro

Facultad de Artes

Departamento de Artes Escénicas

Universidad de Antioquia

Carmen de Viboral, Julio 2022

## **Dedicatoria**

Para mi yo de la infancia, que espero se llene de orgullo al ver en lo que nos hemos convertido.

## Agradecimientos

No está demás agradecer a todos aquellos que acompañaron este proceso. En primer lugar, gracias a los docentes de la Universidad de Antioquia que tanto le aportaron a la construcción de mi ser y sentir teatral, un abrazo especial para: Carlos Gabriel Arango, encargado de dar forma a esta abominación *monstruosa*, a Clara Elena Arango, que llenó de enseñanzas mi vida, a John Jairo Jaramillo, Ana Milena Restrepo, Mario Sánchez, Michelly Giraldo, Mauricio Celis, Victor Manuel López, Jorge Iván Grisales, Beatriz Elena Prada, Fernando Arcángel Aristizabal, Wilder Alexis Lopera, Jannet Fernanda Aguirre y Yomaira Herrera.

En segundo lugar, debo agradecer a mis dos familias, la de sangre, que apoyó mi sueño alocado de llevarle la contraria al mundo, que sufrió cada llamada telefónica a distancia y soportó solo cuatro meses de presencia al año, a esa que me crió y me enseñó lo que es la verdadera magia: mis padres hermosos, mis hermanos y mi peludita del alma; a mi tía Cony que fue ese hogar lleno de cigarrillos bohemios, arte y obscenidad de la bella. La otra familia es la teatrera, con la que compartí el sudor, la ropa, las “*cocas*” del almuerzo y más de una pijamada, GRACIAS INFINITAS a todos los curiosos seres que me encontré, pero muchas más gracias a esas siete personitas con las que mi alma conectó; dos tías maravillosas: Stiven García y Mateo Cardona; las mujeres más espectaculares y talentosas que conozco: Angie Isabella Valencia y Camila Arboleda; la mamá de los pollitos, Melissa Moreno; y a mi dueto favorito que espero nunca olvidar: Sebastián García Sogamoso y Daniel Gómez Duque. Gracias también a cada una de sus familias que me acogieron en su hogar como una más y me hicieron sentir especial ¡Les amo!

Por último, y no menos importante, gracias al chico que me alienta a seguir escribiendo, ese que no despega sus ojos de asombro de mi trabajo: Jefry Gómez, por tanta paciencia, amor y entrega absoluta. Gracias.

## TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN
-----------------

6
---

1.1. Introducción	6
1.2. Justificación	9
1.2.1. Acercamiento	11
1.2.2. Nuestra oculta realidad	12
1.3. Planteamiento del problema	13
1.4. Pregunta de investigación	17
1.5. Objetivo	17
1.5.1. Objetivo general	17
1.5.2. Objetivos específicos	18
1.6. Propuesta	18
1.6.1. Ruta de creación	18
1.6.2. Ruta estética	19
2. REFERENTES TEÓRICOS Y ESTÉTICOS	20
2.1. Reflexiones teóricas y conceptuales de la noción de lo <i>monstruoso</i>	20
2.2. Surgimiento de los monstruos en diferentes culturas	21
2.3. Definición de mito	23
2.4. Cultura Egipcia	25
2.5. Cultura Griega	29
2.6. Cultura Nórdica	34
2.7. Cultura Celta	39
2.8. Cultura Japonesa	43
2.9. Cultura China	47
2.10. Cultura Mexicana	53
2.11. Cultura Peruana	57
2.12. Cultura Colombiana	60
2.13. Relación Deidad-Monstruo-Hombre	66
2.14. Discriminación social, política y religiosa por parte del ordenamiento cultural Freaks.	71
2.15. Los monstruos en el arte	74
3. MÉTODO DE TRABAJO ARTÍSTICO EMPLEADO	86
4. CRONOGRAMA	89
5. MEMORIA DEL PROCESO CREATIVO	90
5.1. Personajes	90
5.2. Caracterización teatral del personaje	92
5.3. Personaje monstruoso	93
5.4. Personaje alegóricos	94
6. RESULTADOS Y LOGROS DE LA INVESTIGACIÓN CREACIÓN	97
6.1. Introducción	97
6.2. Monstruario	97
7. MATERIAL DE REFERENCIA	131
8. CONCLUSIÓN	132
9. BIBLIOGRAFÍA	134

## TABLA DE FIGURAS Y GRÁFICAS

FIGURA 1 Video Mitos y Monstruos .....	26
FIGURA 2 Monstruos egipcios.....	30
FIGURA 3 Monstruos egipcios.....	30
FIGURA 4 Monstruos egipcios.....	31
FIGURA 5 Video Mito del minotauro.....	34
FIGURA 6 Monstruos griegos .....	36
FIGURA 7 Monstruos griegos .....	36
FIGURA 8 Monstruos griegos .....	36
FIGURA 9 Monstruos nórdicos .....	40
FIGURA 10 Monstruos nórdicos .....	40
FIGURA 11 Monstruos nórdicos .....	41
FIGURA 12 Monstruos celtas.....	45
FIGURA 13 Monstruos celtas.....	46
FIGURA 14 Monstruos celtas.....	46
FIGURA 15 Video Mitología japonesa .....	49
FIGURA 16 Monstruos japoneses.....	50
FIGURA 17 Monstruos japoneses.....	51
FIGURA 18 Monstruos japoneses.....	51
FIGURA 19 Monstruos chinos .....	56
FIGURA 20 Monstruos chinos .....	56
FIGURA 21 Monstruos chinos .....	56
FIGURA 22 Monstruos chinos .....	57
FIGURA 23 Monstruos mexicanos .....	60
FIGURA 24 Monstruos mexicanos .....	61
FIGURA 25 Monstruos mexicanos .....	61
FIGURA 26 Monstruos peruanos.....	65
FIGURA 27 Monstruos colombianos .....	69
FIGURA 28 Monstruos colombianos .....	70
FIGURA 29 Monstruos colombianos .....	70
FIGURA 30 Ilustración fenómenos.....	73
FIGURA 31 Ilustración fenómenos.....	73
FIGURA 32 Ilustración fenómeno .....	76
FIGURA 33 Monstruos en la pintura .....	81
FIGURA 34 Monstruos en la pintura .....	81
FIGURA 35 Monstruos en la pintura .....	82
FIGURA 36 Monstruos en la pintura .....	82
FIGURA 37 Monstruos en la pintura .....	83
FIGURA 38 Monstruos en la pintura .....	84
FIGURA 39 Monstruos en la literatura .....	85
FIGURA 40 Monstruos en la literatura .....	87
FIGURA 41 Monstruos en la literatura .....	88
FIGURA 42 Monstruos en la literatura .....	88
FIGURA 43 Monstruos en el cine.....	90
FIGURA 44 Monstruos en el cine.....	91

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Introducción

Con el fin de elaborar un producto artístico que de cuenta de un diálogo teórico entre diversas fuentes y el estudio crítico de una cuestión que nace de manera personal, como objeto de investigación, este rastreo académico se ve permeado por la necesidad artística de manifestar, entender y materializar aquello que habita al sujeto, en este caso una pregunta que, dentro del contexto estudiantil del programa de pregrado de Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad de Antioquia, es competente analizar desde una mirada, tanto creativa, actoral, teatral y pedagógica, como desde un punto de vista con miras hacia lo profesional y académico.

Para comenzar es importante mencionar los elementos que enrután esta propuesta artística, sus objetivos a lograr y los mecanismos que permitirán la elaboración de la misma; para ello es inevitable realizar una pequeña reflexión en torno a la temática que compete y moviliza esta dinámica de búsqueda, que explora lo *monstruoso*:

Los *monstruos* son en su mayoría seres incomprendidos, no todos logran ser tan siquiera sentidos, vistos y mucho menos escuchados o leídos por los humanos; se dejan ver muy de vez en cuando y solo lo hacen al caer la luz, al igual que un espectro o un fantasma; aunque es indudable que el ser humano trae consigo cierta energía paranormal e inexplicable que impregna su propio ambiente, es por ello, que hay quienes afirman que sí existen los *monstruos*, que viven entre la sociedad; es por ello, que hay teorías desde diversas áreas del saber que proponen un estudio exhaustivo del término “*monstruo*”, “*monstruoso*” y derivados, y es por ello, que además, se puede tomar el atrevimiento actualmente, de pretender examinar este fenómeno tan fascinante, como parte de una indagación desde el campo de lo artístico y lo académico, inspirado, tal vez, en el escritor Julio Cortázar y otros muchos escritores que se vieron atraídos por el hipnótico mundo de lo extraño: “*Me parece bueno decir aquí que yo iba a esa milonga por los monstruos, y que no sé de otra donde se den tantos*”

*juntos. Asoman con las once de la noche, bajan de regiones vagas de la ciudad, pausados y seguros de uno o de a dos.*”<sup>1</sup> (CORTÁZAR, 1951, pág. 92)

Se ha creído que relacionarse con *monstruos* es casi como tener amigos imaginarios, pero la realidad es que estos seres, los *monstruos*, si son visibles a los ojos del mundo, se dejan ver en las calles, en las montañas, en el metro, o nadando en ríos, porque no son solo cuentos nocturnos; y con la intención de que puedan creerlo, se *mostran* (muestran) en este artículo algunos con los que la autora ha tenido la fortuna de convivir varios años, porque eso es lo que ellos han hecho toda la vida: “*monstrarse*”.<sup>2</sup>

De hecho, esta investigación inició su camino pretendiendo llevar a cabo un proceso de escritura dramaturgía, con la intención de componer una estructura narrativa que integrará personajes teatrales (más específicamente *monstruosos*) dentro de su historia. Es por esto que, tras empezar con el trayecto de ideación, lectura y análisis del contexto a trabajar y explorar diferentes técnicas y herramientas, la ruta de indagación, en compañía de la asesoría académica, tomó un giro o evolución, tras varias reflexiones del orden de lo creativo, considerando la idea de enfocar este trasegar hacia un punto focal específico, que permitiera abarcar un número concreto de fuentes bibliográficas que, además, posibilitará la oportuna realización de un producto artístico sólido, particular y definido.

Es ahora cuando se puede definir entonces, que el objetivo de dicha transformación, apunta a la construcción de los seres que en posteriores trabajos y adelantos estéticos compondrán la futura dramaturgia: los personajes; esto con el objetivo de identificar como primer punto de partida y elemento de creación a los personajes, que más adelante se proyectarán dentro del aspecto narrativo de un texto dramático, como proyección y actividad posterior del compromiso de este informe de investigación-creación para optar por un título del pregrado de Licenciatura en Artes Escénicas.

---

<sup>1</sup> CORTÁZAR, Julio. (1951). Bestiario. Buenos Aires: Suramericana. Undécima edición. Pág.92.

<sup>2</sup> “...la etimología que quiere ver en “monstruo” un simple derivado de *monstrāre*, verbo que tuvo en Roma el significado de 'mostrar', 'informar', 'exponer'...” Centro Virtual Cervantes/Archivo del Foro del español, Asunto: “Monstruo” y “mostrar”. En: [https://cvc.cervantes.es/foros/leer\\_asunto1.asp?vCodigo=36926](https://cvc.cervantes.es/foros/leer_asunto1.asp?vCodigo=36926)

Desde el quehacer teatral y actoral, uno de los pasos a seguir a la hora de enfrentarse a la realización del oficio, es el de personificar y caracterizar un personaje, conocer sus formas, su historia, su pasado, lo que piensa, siente y le gusta, lo que odia, sus deseos y miedos, para así darle *vida, encarnarlo*; a su vez, este proceso es uno casi *monstruoso* también, al mejor estilo *frankensteiniano*, en el que se juntan las partes corporales de cadáveres olvidados entre las líneas de un texto, se cosen las extremidades al cuerpo del intérprete, se añade un cerebro pensante, sentidos palpanes y en un laboratorio “médico” llamado *las tablas*<sup>3</sup>, se le imprime vida a través de los choques eléctricos de las miradas de los curiosos espectadores, quienes aplauden estrepitosamente a ese *Monstruo Frankenstein*, que no es otra cosa que la obra por excelencia del actor, un personaje vivo y real que se levantó de la tinta y se puso a bailar, cuyo corazón late y bombea, usando al sujeto-actor como vehículo y medio de comunicación, un huésped que queda grabado dentro de la memoria que aún recita textos aprendidos. El personaje es pues, un ser atrapado, cuyo captor prófugo de la miseria humana, gracias al teatro, es nada más y nada menos el mismísimo creador de su realidad; es el actor, dramaturgo, libretista, escritor, director, intérprete, pintor, músico, bailarín, cantante: artista, que alega huir a un mundo fantástico usando de excusa el hacer reír, llorar y sentir del público.

Se propone entonces una tarea clara: emprender un viaje ritualístico por la arriesgada labor de concebir vida, una intrépida aventura que comienza a modo de laboratorio creativo y sueño colectivo. Se concentrarán los esfuerzos en identificar los *monstruos* internos que susurran una y otra vez esta pregunta por la cual se indaga y se abrazarán con fuerza cuando se entiendan sus cánticos, se traducirán sus gritos y escribirán sus llantos, se palparán en papel su físico y se justificarán sus actos; se llevará la búsqueda a lugares sagrados en donde los antepasados invocaban sus encantos y se resignificarán sus cargos como agentes de cambio para comprender la naturaleza que los ha callado.

A continuación, el resultado de estos largos meses de investigación que anteceden el marco académico y construyen la manera de enfrentar al mundo de la autora, se rescatará inspiración de los cuentos viejos que se conservan de las primeras civilizaciones antiguas de la humanidad y se rastreará en sus creencias míticas y culturales a los *monstruos* de esos grupos sociales, procediendo

---

<sup>3</sup> Sinécdoque de escenario.

a posicionar una libre interpretación de signos, para adoptarlos como herramienta para la creación y materialización de ocho personajes teatrales que se denominarán '**Gonzomonstruos**', reunidos y consolidados dentro de una cartografía teatral, que se ha decidido llamar '**Monstruario**', y que abarcará, al igual que un *Bestiario Medieval*, las principales características de estos entes *monstruosos* que beben un poco de aquí y un poco de allá, un poco del antes y otro poco del ahora, configurándose como material artístico dramático en su calidad de personajes para la puesta en escena. Y en este sentido, Umberto Eco, muy bien identificó el rol que cumplían dichas figuras dentro de la narración de una historia:

*Seres extraños, monstruos sólo posibles y conocidos en los grabados, en los Bestiarios o en los relieves de las catedrales, van a protagonizar ahora una historia que puede contarse; son actantes, personajes en una narración, que será obligatoriamente la narración de un viaje, porque el itinerario estructura el relato.*<sup>4</sup> (HERNÁNDEZ ÁLVAREZ M. V., 2006, pág. 342)

---

<sup>4</sup> HERNÁNDEZ ÁLVAREZ, M<sup>a</sup> Vicenta. De la iconografía medieval a la ficción contemporánea: un relato, baulolino, de Umberto Eco, página 342. Revista Signa 15 (2006), Universidad de Salamanca.

## 1.2. Justificación

### ¿Por qué los *monstruos*?

Previo a la exposición del material investigativo, se procedió a recapitular los antecedentes y factores personales que motivaron la ejecución de este informe de investigación-creación. En palabras de la misma autora, una corta reflexión interior:

*“Crecí en una familia de brujas “espanta-duendes”, que leen las velas y cuentan historias de miedo; mi infancia la viví entre comida finquera, animales parlantes y miedos infundidos. En la concreción de dichas vivencias que han configurado parte de mi vida, y con seguridad la vida en general, el aspecto de **la narración** es una de las pocas tradiciones que se conservan de generación en generación, y que ahora es mal llamada “chisme”, pero en las tertulias nocturnas escuchar a los mayores hablar de la creación del linaje, de tierras robadas, de romances frustrados, de poderes heredados y maldiciones vigentes, es un nicho cultural al que me remito de forma regular con la intención de admirar eso que fui, eso que soy, eso que fuimos y somos. En mi sangre llevo la habilidad del verbo, la misma que han usado muchos para mentir, para fascinar aún más y para plagar las historias de hipérbolos disfrazadas; yo uso ese don para escribir, precisamente, eso que quiero que no olvidemos, para viajar entre marcas negras con formas divertidas; me apasiona hacer lo que hago, imaginar otras realidades y sus personajes; vivir en este brebaje mágico que decido beber todos los días con los lentes de la alegría soñadora.*

*En relación a lo ancestral de mi vida, mi bisabuela era una princesa indígena secuestrada por un criollo conquistador de apellido español, sangre marina y grandes tierras; la puso a parir muchachitos desde temprana edad, hasta que su vientre no dio más, con la intención de poblar sus terrenos, conseguir mano de obra y asegurar la descendencia del*

*apellido y la conservación de las cosechas. De ahí, que entre los pelos negros de indio que no canan, mi abuela paterna transmitiera la hechicería chamánica de la mama(sic) -este es mi cuento favorito-, he recorrido las fincas, visto fotos y compartido secretos, y mi experiencia vital está plagada de anécdotas, mitos, leyendas, historias y personajes siempre raros, anormales, con habilidades especiales, perseguidos, escondidos, aterradores y bondadosos; con ellos me crie, aprendí a hablar, afronté mis decisiones, forjé mi personalidad, abracé mi pasado y mis defectos, y asumí mi realidad hasta el día de hoy. Es por ello, que no es de extrañar que todos los días los tenga presentes, los piense, les hable, los escuche y quiera saber más de ellos. Si yo pudiera entrevistar a los monstruos, les preguntaría todo tipo de cosas interesantes: misterios del bosque, del campo, del asfalto y las esquinas, tal vez les preguntaría sobre religión, política, arte, música, filosofía, etc. No sé mucho de ellos, pero no puedo ignorar su estado en el mundo, en mi mundo, y eso es razón suficiente para interesarme realmente y querer con todas mis fuerzas lograr darles forma, rostro y voz; anhelo conocerlos y entenderlos, saber por qué habitan tan insistentemente en mí y en la sociedad.*

*Ahora bien, tomándolos como fuente de inspiración, mi inclinación por el arte me obliga a expresarlos a través del lenguaje que conozco, el del teatro, esa sucursal de locuras desbordadas y de dementes muy cuerdos. De aquí, que la urgencia y la atracción del ser humano por lo desconocido y lo extraño provoque que las diferentes civilizaciones se hayan visto también en la necesidad de infundir y expresar ese sentir, por medio de los relatos y la tradición oral, todo esto para procurar configurar una armadura cultural, que promueva la supervivencia de la comunidad a través del uso del miedo y el terror; no obstante, esta dicotomía, a su vez, nos sumerge en una especie de hipnotismo fascinante por aquello que no entendemos.” (GONZÁLEZ CARDONA, 2021)*

### **1.2.1. Acercamiento**

Debido a que el interés profesional recae en el ejercicio de la escritura, se encuentra la inquietud por generar un acercamiento y una exploración creativa del concepto de lo *monstruoso*, desde la ideación artística de personajes, textos y espacios escénicos; por ello, se partirá de la indagación de la figura del “*Monstruo*” y su función socio-cultural dentro de las diferentes concepciones del término, con el fin de llevar a cabo procesos de construcción y composición narrativa, experimentando en primera instancia técnicas de creación de personaje, lenguaje gráfico-visual, caracterización teatral, y consecuentemente la implementación de dispositivos literarios y poéticos con dichos personajes.

También se hace imprescindible plantear que la autora es muchos *monstruos* que están aquí, en búsqueda de sus semejantes viajando entre el lenguaje visual y la palabra, con la necesidad de configurar toda una metodología de creación de personajes con voz e identidad, que nacen y emergen de la investigación propia y la deformación *monstruosa* de la realidad. Obligatoriamente se debe pues indagar lo “*monstruoso*” a modo de reflexión sobre las ansiedades culturales de la humanidad, resignificando lo mítico originario, y pensando el vínculo humano con la idea de deidades místicas superiores, con la muerte y la vida, y la relación entre la ciudadanía y la exclusión de una minoría potencialmente transgresora, desordenada e inaceptable según los límites, no solo desde un punto de vista físico y biológico, sino también desde lo moral, transitorio, social y político.

Dicha indagación, tiene como objetivo, movilizar la apertura de posibilidades dimensionales internas, que jueguen con nuestras muchas facetas sociales y personalidades no visibles; para finalizar con la composición de personajes auténticos que se edifican a partir de la investigación artística y teórica.

### **1.2.2. Nuestra oculta realidad**

Los mundos imaginarios que día a día se proyectan en las paredes de los recuerdos, son en su mayoría, lugares mágicos llenos de situaciones poco cotidianas; sin embargo, al mirarlos con los

lentes de la objetividad, se reconocen en sus extraordinarios y *monstruosos* personajes a quienes acompañan a cualquier persona corriente en la rutinaria vida.

La chispa de la magia antigua está ahí, en esos mundos imaginarios, formando las vértebras de lo que es el mundo, el olvido y el silencio de los ancestros, son lo que mantiene vivo el tiempo y no deja que todo el camino que se ha recorrido, sin darse cuenta, se derrumbe tras de cada paso y consuma todo hasta las cenizas.

En consecuencia, los personajes como creación y componente principal del género dramático, dentro de las artes escénicas, son un camino que no solo permite crear mundos nuevos, internos y diversos, sino que también son la puerta de entrada a una renovada visión del pasado desde otros ojos. En este sentido, los personajes y su concreción en el teatro, se convierten en una posibilidad de mirar de nuevo La Historia y conocerla desde perspectivas más amplias y miradas diferentes. En este sentido, quien logra profundizar en una pieza dramática y reflejar con ella su propia realidad, logra darle un resignificado a la palabra y transformarla en un objeto palpable. Un pasaje de “*El Quijote*” logra metaplasmar el sentir del personaje protagónico con las siguientes palabras: “... *temo que en aquella historia que dicen que anda impresa de mis hazañas, si por ventura ha sido su autor algún sabio mi enemigo, habrá puesto unas cosas por otras, mezclando una verdad con mil mentiras ...*”<sup>5</sup> (CERVANTES, 2014, pág. 8)

Ahora bien, un mundo que se crea desde el imaginario como tal, puede llegar a engendrar muchos mundos más. Y aquí La Historia, como relato del mundo real, del ayer, que se mueve hasta el hoy, hasta el mañana, hasta el no-tiempo también, tiene un valor en la relación que se da entre el teatro y la realidad, que la mayoría de las veces ni siquiera se percibe. Ahora, el mundo de lo real, lo no imaginario, la cotidianidad, es tan extenso, tan diverso, tan lleno de vida propia y anécdotas escondidas, que tiene que expandirse, tiene que abrir sus puertas y ventanas y dejar entrar en esa ‘gran mansión’, a los ojos sedientos de la curiosidad, para que miren con asombro las gigantescas paredes de espejos y se vean en ellas.

---

<sup>5</sup> CERVANTES, Miguel. *El Quijote de la Mancha, segunda parte - Capítulo VIII*, página 8. Editorial AUSTRAL (2014) Fecha de publicación original: 1605, España.

*La historia ha sido de continuo algo más que una fuente de inspiración. Los hechos «verdaderos» han proporcionado a la literatura abundantes referencias que fueron aprovechadas de distinta manera. Desde las grandes epopeyas hasta la novela moderna, el contenido histórico ha estado presente en un gran número de obras.<sup>6</sup> (CRUZ, (dic.2005))*

Y es que la ‘gran mansión’ de La Historia tiene mucho que contar, está llena de pasillos con puertas sin abrir, de voces que necesitan gritar la verdad, múltiples caras de una misma moneda; con protagonistas con un único rostro: el de la sociedad. En este orden, La Historia moldeó un diálogo con los mortales, utilizó signos, lenguas, sonidos, movimientos y letras para -por último-, apropiarse de las diferentes expresiones humanas y configurar un nuevo lenguaje poético, un relato mítico, visible a los hombres y construir una Historia inmortal.

De esta manera, el que maneja los hilos de los mundos imaginarios, a manera de un *demiurgo*<sup>7</sup>, ocupa un plano de gran relevancia, que es el del artista, y que correspondiendo a su naturaleza está obligado a narrar lo que ve. Él siente y expresa lo que vive. Por eso, por más que se pretenda evitar, las expresiones creativas estarán plagadas de múltiples miradas, de historias sin voz, de realidad.

---

<sup>6</sup> CRUZ, José. Novela e historia. Artículo digital LETRAS v.47 n.71. UPEL-IPC. Caracas (dic.2005)

<sup>7</sup> “En la filosofía platónica y gnóstica, artífice o alma universal que es en principio ordenador de los elementos preexistentes.” Definiciones de Oxford Languages. En: <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/>

### 1.3. Planteamiento del problema

*¿Qué es lo que se tiene tan oculto en la cabeza que urge expresarlo en letras, pinturas, en cantos y en personajes físicamente distintos?*

(GONZÁLEZ CARDONA, 2021)

*¿Qué es lo que como individuo la autora de este ensayo tiene tan oculto en su cabeza, en su sentir, en su actuar que le urge materializarlo en letras, dibujos, en diálogos, a través de las artes y en*

*personajes teatrales?*

*¿Qué se quiere gritar?*

(GONZÁLEZ CARDONA, 2021)

#### **Introducción a la pregunta de investigación**

Hay quienes se sienten identificados con los *monstruos*, con su figura de desorden y anarquismo, pero no hay que olvidar su aislamiento y discriminación, estados por los cuales también muchas personas han pasado; Los **Monstruos** son pues, dentro de esta investigación, una figura caótica que provoca un escalofrío visual y una fascinación mental; el *monstruo* es, en cualquier caso, la rebeldía caprichosa de la naturaleza en su máxima expresión de perfección imperfecta, en los adentros, este término más que referirse a un grupo de seres, entes o personajes, abarca un amplio concepto ligado a miles de significados, áreas del conocimiento y características míticas, ficcionales, físicas, políticas, culturales y sociales. Podemos encontrar en diversos autores un sinfín de definiciones:

*El monstruo, como opina I. Tucherman, en sus diferentes formas no está afuera sino en los límites de lo humano. Un límite 'interno', producto de figuras extrañas acerca de las cuales nos preguntamos si son efectivamente humanas y de las que además no nos diferenciamos ni confundimos totalmente. En tal sentido la definición de monstruo es inestable y su alteridad móvil. Así se pone de manifiesto su esencia cultural: un monstruo es un constructo que nace en una metafórica encrucijada espacial, temporal y afectiva, en distintas condiciones*

*políticas o sociales de diferentes culturas. (cf. Cohen, J.J. (ed.), Monster Theory, University of Minnesota, 1996)*<sup>8</sup> (BARRANCOS, y otros, 2006)

*Lo monstruoso siempre pretende estar libre [...], tiene esa especie de plus de libertad que nos atrae pero al mismo tiempo nos da miedo. Y eso se retrotrae a nuestras primeras experiencias de infancia. (R. Argullol)*<sup>9</sup> (HURTADO, “MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica”, 2015, pág. 10)

### *3. La moralización de los monstruos*

*¿Cómo interpretaban los monjes devotos aquellos "feísimos" monstruitos? Sin duda, como se contemplarán siglos más tarde otros seres deformes (...) Para el hombre medieval aquellos monstruos resultaban tan atractivos como lo son para nosotros los animales exóticos del parque zoológico.*<sup>10</sup> (ECO, 2007, pág. 113)

*El monstruo puede aparecer como símbolo de totalización, como muestra de todas las posibilidades de la creación, pero también puede funcionar a modo de compensación o de contestación de la ideología cristiana. Compensación, porque en la imaginación, y más si ésta se aplica a un ser « diferente», puede gozarse de un mundo al revés, de un mundo de libertad y abundancia.*<sup>11</sup> (HERNÁNDEZ ÁLVAREZ M. V., 2006)

---

<sup>8</sup> “MONSTRUOS Y MONSTRUOSIDADES: Perspectivas disciplinarias II”, página 16, III Jornadas de reflexión (2006) Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto Interdisciplinario de Estudios de Género.

<sup>9</sup> HURTADO, Iris, “MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica”, página 10, Universidad Politécnica de Valencia (2015).

<sup>10</sup> ECO, Umberto. (2007). HISTORIA DE LA FEALDAD, página 113, Lumen, 2007 RCS Libri S.p.A, Bompiani.

<sup>11</sup> HERNÁNDEZ ÁLVAREZ, M<sup>a</sup> Vicenta, “DE LA DE LA ICONOGRAFÍA MEDIEVAL A LA FICCIÓN CONTEMPORÁNEA: UN RELATO, BAUDOLINO, DE UMBERTO ECO”, página 350, © UNED. Revista Signa 15 (2006), Universidad de Salamanca.

*La fascinación por lo que la naturaleza tiene de raro y extravagante quizás sea tan antigua como la humanidad misma, siempre dispuesta a contraponer lo común a lo anormal para extraer de ello alguna enseñanza, sea de contenido moral (la monstruosidad como castigo del pecado), social (la deformidad como contrapunto de la armonía) o intelectual (lo irregular como revelador del alcance de las leyes naturales).<sup>12</sup> (LÓPEZ-FANJUL, 2009)*

*Podríamos decir que lo monstruoso es la expresión de lo anormal, de lo distinto y de lo informe, de aquello que carece de forma, de semejanza, de aquello que con su presencia transgrede los límites y las formas (...)<sup>13</sup> (VALENCIA, 2019)*

*Las monstruosidades, extravagancias maravillosas del orden natural, nos ofrecían todo un campo de experimentación para comprobar los avances del saber anatómico. El monstruo nos lleva al cuerpo, el cuerpo al alma y el alma a la vida misma.<sup>14</sup> (FORTANET, 2015)*

Analizando lo anterior, en cuanto a la función de los *monstruos* en el mundo, su principal fin era crear temor, un estado de supremacía, una burla a lo normal, una expresión de lo perdido en el tiempo, o, la manifestación de alguna enfermedad; fuera cual fuera el caso, la figura de los *monstruos* auguraba, prevenía, alertaba, dominaba e informaba cierto tipo de código social preinscrito dentro del contexto individual de cada cultura, de manera colectiva y uniforme. Ahora bien, el surgimiento de este fenómeno místico y fantástico, corresponde, por otro lado, a una necesidad patente y concreta, a la cual la implementación de estas criaturas buscaba dar respuesta, atención, o bien, solución.

---

<sup>12</sup> LÓPEZ-FANJUL, Carlos, “RAROS Y CURIOSOS: MUTANTES. DE LA VARIEDAD GENÉTICA Y EL CUERPO HUMANO”, página 1, Armand Marie Leroi, Anagrama, Barcelona - Trad. de Damián Alou.

<sup>13</sup> VALENCIA, Daniel, “EL MONSTRUO: ANÁLISIS DE UN PROBLEMA SOCIAL.” página 30, Departamento de Filosofía de la Universidad del Quindío.

<sup>14</sup> FORTANET, Joaquin, “ANATOMÍA DE LA MONSTRUOSIDAD: LA FIGURA DEL MONSTRUO COMO OBJETO DE LA MIRADA MÉDICO-ANATÓMICA MODERNA”, página 6, Universidad de Zaragoza.

A partir de lo anterior, y después de diversos cuestionamientos antes y durante el proceso de este proyecto de investigación-creación, en relación a aspectos narrativos y dramáticos que han “habitado” a la autora, se encontró en ello una serie de preguntas particulares que empezaron a apoderarse de los días, en palabras de la autora: “¿Cuál es pues, la función que cumplen los monstruos en mí? ¿En mi vida? ¿Para qué funcionan? ¿Cuál es su finalidad? ¿Con qué intención me habitan? ¿Por qué? ¿Cómo lo hacen? ¿Para qué lo hacen? ¿Qué necesidad es la que están atendiendo en mí?...”, se podría seguir con más preguntas, y es que aún hoy queda el sabor de que este es un camino largo y profundo, por el cual, desde el arte, se tendrá que caminar todavía muchos años más, así es que se dejan las inquietudes abiertas y la cabeza revuelta. No obstante, no todo ha sido en vano, y si bien existen asuntos por concluir, se tuvo la fortuna de encontrar no solo una respuesta, un solo *Monstruo* o una sola necesidad o función, sino muchas y muy diversas, permitiendo asumir este proyecto de investigación-creación.

Es por ello que no se quiere centrar el análisis en una sola civilización antigua, ni en una sola manifestación artística, cultural, o narrativa; por el contrario, se busca explorar aquellos puntos con los que se logró conectar el sentir individual, allí donde convergen los acontecimientos íntimos con los acontecimientos sociales de la humanidad, para así develar eso que se mueve, que “pica”, que corre por las venas, eso oculto que aún no se ve; todo ello con la esperanza de ver a los *monstruos* a los ojos, frente a frente, de conversar colmillo a colmillo, de murmurar canciones en conjuro, todo ello con la intención de entenderlos, a “mis *monstruos*” en primera persona, a los *monstruos* de la autora; todo ello con la intención de entenderse como individuo, de entender a la sociedad. De allí que el vehículo sean las artes, el teatro, la ilustración, la narración visual, la descripción, etc. De aquí que para verlos, tocarlos, sentirlos, escucharlos y entenderlos, primero se deban materializarlos, volver tangibles, reales, se deban crear, traer a la vida; en otras palabras, parirlos del vientre mental al terrenal.

De todo lo reflexionado y compartido anteriormente, se elaboró la siguiente pregunta para ser utilizada como detonante de este proceso de investigación-creación: ***¿Cómo se puede construir una metodología de creación de personajes teatrales partiendo del concepto de lo monstruoso?***

Entonces, a partir de esta pregunta, a los lectores se les invita a sumergirse en este ritual gestante, en este trasegar interior cargado de realidad. Si están dispuestos a continuar explorando, este es el momento de sentarse, acostarse, acomodarse o incomodarse frente al espejo deformante, en cuyo reflejo se abrazarán a sí mismos, rozando la dermis *monstruosa* que como humanos no se suele “*monstrar*”.

#### **1.4. Pregunta de investigación**

De acuerdo al planteamiento del problema se establece la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo se puede construir una metodología de creación de personajes teatrales partiendo del concepto de lo monstruoso?

#### **1.5. Objetivo**

##### **1.5.1. Objetivo general**

Explorar una forma de creación y composición de personajes teatrales que vaya más allá de las convencionales, partiendo de una indagación personal por el concepto de lo *monstruoso*.

##### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Identificar herramientas con las cuales se pueda desarrollar una técnica de creación de personajes, partiendo del concepto de lo *monstruoso*.
- Estructurar una metodología de construcción de personajes dramáticos, a partir de su representación gráfica, psicológica y simbólica.
- Categorizar estos elementos a forma de presentación de los personajes por medio de una cartografía denominada ‘*Monstruario*’ de personajes.

#### **1.6. Propuesta**

Por medio de una investigación-creación nacen los ‘*Gonzomonstruos*’, una propuesta cartográfica que, con la excusa de representar ideales culturales, juega con las múltiples personalidades del sujeto social, identificando en el núcleo de una fosa común el virus de lo *monstruoso*, que transgrede el

cuerpo y la mente del huésped, una bola de gusanos que carcome la carne de los muertos, y aflora perforando su piel tal y como la culpa muerde al vivo con el recuerdo día y noche.

### **1.6.1. Ruta de creación**

A través de procesos de indagación y rastreos bibliográfico e iconográficos, de la lectura crítica y el análisis de diversas fuentes, se llevará a cabo una investigación sobre el concepto de *monstruo* como vehículo entre hombres y dioses, entre la vida y la muerte, el miedo, la violencia y la paz; de este modo, se pretende otorgar a los personajes características que determinen su posición frente a la realidad ficcional a la que se ven enfrentados. Por ello, su estructura interna y externa, su carácter, estarán ligados directamente a la concepción del *monstruo* que se tiene en la actualidad, como figura jurídica y/o política.

Por otro lado, no se puede dejar por fuera el contexto personal del cual parte la propuesta; por tanto, las creencias ancestrales de las regiones que se conservan en la actualidad, lo mítico y la tradición oral de leyendas e historias, será la base de un proceso que cubre relatos e imágenes que aporten a una narrativa grotesca de lo mágico. La figura de esos *monstruos* locales será el punto de partida para la construcción de una metodología de creación narrativa de personajes y universos ficcionales internos, apoyada en el uso de herramientas literarias.

Estas herramientas hacen parte de un conjunto de manifestaciones artísticas, para que desde ellas los ‘*Gonzomonstruos*’ se nutran del teatro de lo grotesco, del teatro del esperpento, el teatro de la crueldad, de la literatura fantástica, el realismo mágico, etc., para dar forma a seres deformes de la realidad, recargándolos con rasgos crudos, infantiles o absurdos, y dando cuenta de las categorías estéticas de las que se alimentan.

### **1.6.2. Ruta estética**

En cuanto a una ruta del orden de lo estético, de hecho, se enfocará el estudio en aquellas manifestaciones humanas que cuentan con un personaje perdedor, ese que se penaliza por ser diferente, opuesto al vencedor, quien es dueño de toda la atención, se centrará en personajes

*monstruosos* marcados por una nula participación activa en la comunidad, acogiéndolos como herramienta de exploración y acompañamiento que le permitirá al lector transportarse a diversos universos con la intención de sentirse identificado. Estos supervivientes luchan contra el confinamiento y frecuente exhibición de su rareza. Por otra parte, como lo menciona Arantxa Alonso Cano en su apartado sobre El Cuerpo Monstruoso: “*No debe olvidarse al exiliado interior, al enmudecido, que sólo mira y oye, pero que no puede hablar ni escribir, ni siquiera conspirar, estigmatizado por la derrota, pero inhabilitado para capitalizar la estela moral de la misma*”.<sup>15</sup> (CANO, El cuerpo monstruoso: dialéctica de la ocultación-desocultación., 2012)

---

<sup>15</sup> CANO, Arantxa Alonso. El cuerpo monstruoso: dialéctica de la ocultación-desocultación. Revista FILMHISTORIA Online, Vol. XXII, núm. 2 (2012). En: <https://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/13906>

## 2. REFERENTES TEÓRICOS Y ESTÉTICOS

### 2.1. Reflexiones teóricas y conceptuales de la noción de lo *monstruoso*

*“No existe una definición de monstruo, sino algunas tentativas de definición que varían según los autores y, sobre todo, según las épocas. En sentido más general, el monstruo es definido en relación a la norma. ( Kappler, 1980, pág. 291)”* (TORRANO, LA MONSTRUOSIDAD EN G. CANGUILHEM Y M. FOUCAULT. UNA APROXIMACIÓN AL MONSTRUO BIOPOLÍTICO 1, 2015)

*“Es decir, mientras que la muerte es una amenaza constante para la vida, la monstruosidad es una amenaza accidental y condicional. La monstruosidad se constituye en un desafío para la vida. Pero no se trata de una amenaza que pretende eliminar la vida, sino más bien transformarla. De allí que la monstruosidad, más que la muerte, sea considerada un contravalor, porque no alude a la anulación de la vida sino a una vida considerada negativamente.”<sup>16</sup>* (TORRANO, LA MONSTRUOSIDAD EN G. CANGUILHEM Y M. FOUCAULT. UNA APROXIMACIÓN AL MONSTRUO BIOPOLÍTICO 1, 2015)

#### **A manera de introducción**

El concepto de *Monstruo* tiene diversas apreciaciones cosmogónicas que a continuación se procede a revisar; en primera instancia, se recorre el trasegar mítico originario de dichas formas; en segunda medida, se analizará el desplazamiento y rechazo de estas figuras “*anormales*” por parte de la normativa social, se consultarán algunas de las ramas de las ciencias naturales, encontrando que la Biología maneja el término “*teratología*” que hace referencia al estudio de las anomalías físicas y genéticas tanto de hombres como de animales; por otro lado, el cine, la literatura, la pintura, el teatro

---

<sup>16</sup> Ambas citas tomadas de: TORRANO, Andre, LA MONSTRUOSIDAD EN G. CANGUILHEM Y M. FOUCAULT. UNA APROXIMACIÓN AL MONSTRUO BIOPOLÍTICO 1 - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas / ÁGORA Papeles de Filosofía (2015). Traducción de la autora.

y el arte en general, beben de las *monstruosidades* humanas y materializan aquel concepto en piezas únicas; así mismo, el *Monstruo* puede migrar entre una interpretación tanto filosófica y política, como jurídica, y hasta religiosa o moral; por ello el análisis sociológico de su estar en el mundo nutrirá la investigación personal, que, por último, se articulará como metodología de creación basada en la relación *Monstruo-niñez*.

En cualquiera de estos casos, la figura del *Monstruo* queda inscrita en la historia fabulatoria de la humanidad a modo de relato, y precisamente, es por esto que todas las civilizaciones antiguas poseen historias o fragmentos míticos de sus creencias religiosas permeadas por la aparición de entes deformes y con propiedades sobrehumanas.

## 2.2. Surgimiento de los monstruos en diferentes culturas

*“El imaginario colectivo está lleno de personajes que mezclan realidad y ficción hasta tal punto que se arraigan en la sociedad, leyendas que pasan de generación en generación y terminan dejando una huella imborrable dentro de las comunidades”*.<sup>17</sup> (MIRANDA, MONSTRUOS LEGENDARIOS, 2020)

Cuando se piensa en el concepto de lo *monstruoso*, es fundamental situarse históricamente en el origen lejano de las primeras figuras fantásticas, bestias y seres mitológicos, posteriormente catalogados como *Monstruos*. De hecho, a lo largo de la construcción social de las civilizaciones más antiguas de la humanidad que habitaron el planeta, es posible vislumbrar indicios, pistas, imágenes y referencias que sugieren la existencia de seres extraños, descritos en detalle por quienes probablemente crearon dichas figuras a modo de relatos ficcionales cargados de imaginación; o bien, a modo de diarios visuales que narraban la cotidianidad. La discusión se remite y proyecta hasta la fecha. A continuación, se tomará como referencia al historiador David Miranda<sup>18</sup> (MIRANDA,

---

<sup>17</sup> MIRANDA, David. MONSTRUOS LEGENDARIOS. Artículo web actualizado 02 de Noviembre 2020 publicado en la sección de Historia del sitio web de *Natinal Geographic*. España (2020) En: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda\\_15811](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda_15811)

<sup>18</sup> MIRANDA, David. Redactor colaborador y Social Media Manager en *National Geographic* España. Artículo web actualizado 02 de Noviembre 2020 publicado en: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda\\_15811](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda_15811)

MONSTRUOS LEGENDARIOS, 2020) y su escrito *Monstruos legendarios* (2020) publicado en la sección de Historia de la web de la *National Geographic*.

*La mitología es un conjunto de mitos relativamente cohesionados: relatos que forman parte de una determinada cultura. Los mitos son relatos basados en la tradición y en la leyenda, creados para explicar el universo, el origen del mundo, los fenómenos naturales y cualquier cosa para la que no haya una explicación simple.*<sup>19</sup> (MIRANDA, MONSTRUOS LEGENDARIOS, 2020)

En cuanto a la relación de lo *monstruoso* con el devenir del tiempo, el pasado remoto es hoy una fuente de investigación que no se puede descartar. Los híbridos entre especies y las criaturas mixtas que invaden la tradición mitológica de los diferentes asentamientos culturales más importantes de la humanidad, cumplen con un rol social y cultural. Hay quienes consideran que los mitos son cuentos imaginarios y religiosos que carecen de realidad alguna; sin embargo, existen quienes, por lo contrario, asumen dichos relatos como parte de un registro evolutivo animal, cuyas formas de vida eran adaptadas al entorno por medio de la mutación biológica y genética de sus formas físicas.

*Los monstruos hacen circular mitologías que responden a cuestiones morales, éticas, políticas y religiosas de cada sociedad y de cada momento histórico. Los monstruos también nos permiten comprender el funcionamiento de estas mitologías y los temores de cada sociedad frente a problemas concretos (enfermedades, hambrunas, la relación con lo divino, con lo prohibido, con la política, etc.). Los monstruos también son útiles para pensar las relaciones entre la mismidad y la alteridad, entre ciudadanía y exclusión, entre las identidades históricas y las identidades en tránsito.*<sup>20</sup> (MIRANDA, MONSTRUOS LEGENDARIOS, 2020)

---

<sup>19</sup> MIRANDA, David. MONSTRUOS LEGENDARIOS. Artículo web actualizado 02 de Noviembre 2020 publicado en la sección de Historia del sitio web de *Natinal Geographic*. España (2020) En: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda\\_15811](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda_15811)

<sup>20</sup> MIRANDA, David. MONSTRUOS LEGENDARIOS. Artículo web actualizado 02 de Noviembre 2020 publicado en la sección de Historia del sitio web de *Natinal Geographic*. España (2020) En: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda\\_15811](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda_15811)

### 2.3. Definición de mito

Para el desarrollo de este apartado, se aborda como fuente referente la tesis ‘Corrientes interpretativas de los mitos’, de José Antonio Pastor Cruz (1998)<sup>21</sup> (PASTOR CRUZ, 1998). Ahora bien, la aparición de muchas de estas figuras *monstruosas* traía consigo la destrucción de toda una ciudad, la devastación y amenaza de la propia comunidad, y la insaciable sed de víctimas u ofrendas humanas. Sumado a esto, podía usarse su presencia como parte de un ritual talismánico o a modo de trofeo de batalla. Todo esto estaba configurado en una especie de ‘manual’ cultural, nombrado hoy en día como mito o leyenda, replicado a diario y apropiado por toda la tribu como algo propio y distintivo de sus tradiciones y origen.

En esta medida, las leyendas son conocidas como relatos accionales que narran lo que cierto tipo de individuos valerosos (héroes o guerreros) están haciendo en determinado lugar, por ello es que en su mayoría incluyen una terminología heroica dentro de su desarrollo; de igual modo, el mito sería pues, una leyenda ficcional, situada fuera de la esfera humana, cuyos principales protagonistas son en su en gran parte personajes divinos o poderosos.

Estas expresiones del habla tenían lugar dentro de concentraciones religiosas de la comunidad y vigiliias nocturnas, que servían a modo de distracción después de una larga jornada de trabajo o preparación ritual para la batalla, ya que la ensoñación permitía la liberación emocional de los participantes, quienes lograban despojarse de sus complejos y proyectar las profundidades de su ser por medio de ellas. No obstante, con el avance de estas narrativas, su labor se convirtió en una educativa, cuya función era la de forjar moralmente a los individuos desde una edad temprana, hasta una edad madura, manteniendo así un orden y una cohesión social y cultural colectiva.

Es por ello, que los mitos y leyendas son inicialmente manifestaciones lingüísticas, ya sean orales o escritas, posteriormente evidenciadas en imágenes y relatos audiovisuales, (pinturas, cantos, danzas, máscaras, etc.) cuyo principal objetivo es el transmitir de generación en generación la tradición de

---

<sup>21</sup> PASTOR CRUZ, José Antonio. (1998). Corrientes interpretativas de los mitos. Tesis de Licenciatura. Facultad de Filosofía. Universidad De Valencia. En: <https://www.uv.es/~japastor/mitos/t-indice.htm>

un pueblo en cuanto a creencias religiosas y visión sobre el mundo; nacen con la necesidad del hombre de explicar y entender su entorno: el universo, el origen del cosmos y aquellos fenómenos naturales que no logra explicar, fascinándose o aferrándose así a lo desconocido y sobrehumano como salvavidas que le permite aclarar su realidad vivida, o bien huir -por qué no- de ella.

Retomando nuevamente el discurso mitológico en el que se ve envuelta la figura del *monstruo*, se acude a un aparte de un video documental de *History Channel*<sup>22</sup> para entender mejor la relación que surge entre héroes, *monstruos* y leyendas comunitarias:

*Hoy vivimos en una cultura saturada de narrativa e historias; pero en los días previos a los medios de comunicación, internet, cine e incluso la imprenta, la necesidad de historias no era menor. Cuando la capacidad de leer y escribir le era otorgada a unos pocos, los cuentos se difundían oralmente. Cada vez que se cuenta se puede cambiar algo, olvidarlo o ser sustituido por un detalle nuevo y en ese proceso de mutación, las historias se convierten en otra cosa, algo que no proviene de una sola mente o de una sola pluma, si no que es producto de un colectivo, de un pueblo particular y de un lugar y una época concreta, se convierten en mitos.*  
(minuto 3:53 al 4:46) (DAY, 2018)

*FIGURA 1 Video Mitos y Monstruos*

---

<sup>22</sup> DAY, Nicholas, narrador del Video: MITOS Y MONSTRUOS: 1-Héroes y Villanos. *History Channel* (2018) Minuto 3:53 al 4:46 En: [https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video\\_d0d18d9bc.html](https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video_d0d18d9bc.html)



#PlanetaHistorico #Mitos  
MITOS Y MONSTRUOS(1) HÉROES Y VILLANOS: DOCUMENTAL  
12,517 vistas · 8 jul. 2019

643 39 COMPARTIR GUARDAR ...

*Nota.* Descripción gráfica de un héroe enfrentando a un monstruo. Video documental tomado de *History Channel*, 2019:

[https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video\\_d0d18d9bc.html](https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video_d0d18d9bc.html)

En consecuencia, se realizó un rastreo de las representaciones *monstruosas* más significativas, esta investigación se remonta en primera instancia a Egipto, luego a Grecia, pasando por los pueblos nórdicos y celtas de Europa, parte de Asia con Japón y China, para por último adentrarse en el origen mitológico de criaturas propias del territorio precolombino en América (México, Perú y Colombia).

## 2.4. Cultura Egipcia

“... Nos dicen cuales son nuestros valores, cómo tratamos a los extraños, a nuestra familia, cómo adoramos a los dioses o qué pasa si no lo hacemos...”<sup>23</sup> (GLOYN & HOLLOWAY, 2018)

Según un artículo recuperado del portal web (HISTORIA UNIVERSAL, 2022): *‘Cultura Egipcia o Antiguo Egipto’*, en el valle formado por el río *Nilo*, desde hace más de 6.000 años tuvo cabida la civilización egipcia, un grupo poblacional cuya organización social tenía como cúspide de liderazgo al *faraón*, persona rodeada de grandes privilegios, amo de todos los hombres y tierras de la región; la ley era estipulada por él, debido a que era considerado un hijo del dios *Ra* (Sol), poseedor de poderes que le permitían gobernar sobre la sumisa reverencia de sus súbditos. Esta cultura desarrolló expresiones muy avanzadas como la ciencia, las artes, la religión y la escritura; todas ellas a modo de manifestación humana del poder monárquico y las creencias religiosas, por ello poseían características monumentales de gran tamaño y hacían parte del contenido mítico de su tradición.

De hecho, Julia Máxima Uriarte (MÁXIMA URIARTE, "Cultura Egipcia", 2019) indaga al respecto en su artículo digital: *‘Cultura Egipcia’* en el que se explica cómo el carácter religioso fue parte fundamental de la construcción arquitectónica de la civilización egipcia, los homenajes estructurales como las pirámides, las tumbas, las galerías subterráneas y los templos eran inspirados en la existencia del más allá y contemplados con usos fúnebres, en su mayoría adornados con obras pictóricas, gráficos escritos como los jeroglíficos formados por signos e imágenes animales y objetos, y custodiadas por esculturas gigantes de criaturas emblemáticas como las colosales *esfinges*.

El artículo continúa exponiendo las creencias politeístas egipcias que abarcaban también cuerpos celestes, elementos de la naturaleza, animales y plantas, considerados como sagrados, dichas entidades fueron el vehículo para dar sentido a muchos misterios inexplicables. Algo aún más curioso es que los dioses y criaturas mitológicas poseen tanto características físicas *antropomorfas* como *zoomorfas*, estos seres híbridos enigmáticos eran guardianes de poderes sobrenaturales y

---

<sup>23</sup> Mitos y Monstruos: 1-Héroes y Villanos. En: [https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video\\_d0d18d9bc.html](https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video_d0d18d9bc.html)

hacían parte de los cultos mágico-religiosos en los que se afirmaba la existencia del alma/cuerpo y la idea del juicio a los muertos ante el tribunal de los dioses.

Justamente, la cultura egipcia es una de las más ricas en historias y gráficos míticos formados por símbolos de criaturas ancestrales; la presencia de algunos de estos seres era leída como una señal de mala fortuna, catástrofes naturales, dolor y sufrimiento, de igual forma otro tipo de entes eran relacionados con labores de protección y lugares ubicados más allá de la muerte. La creencia religiosa característica de los egipcios, del paso de la vida a la muerte, da pie a la implementación de seres mitológicos que acompañan dicho trascender.

Ahora bien ¿por qué motivo los egipcios se vieron en la necesidad de caracterizar, con rasgos físicos y animales a dichos seres? ¿Qué función cumplen estas figuras? En lo que respecta a la tradición, la investigación web de este trabajo, arrojó un curioso apartado en: *'Mitología Egipcia'* (MARINO, 2018) del que se desprende un análisis propio, concluyendo pues, que todo aquel perteneciente a la comunidad estaba familiarizado con los mitos e historias que rodeaban su entorno, por ello no es de extrañar que como todo buen cuento de miedo, los mitos religiosos hicieran parte de un esfuerzo por controlar las acciones de dicha comunidad; en este sentido, el temor y el miedo hacia la desgracia o la muerte eran reforzados con el uso terrorífico de animales reales y reconocibles por la comunidad como signo de peligro, por ejemplo: el cocodrilo, el halcón, las serpientes, los chacales, etc. que se transformaban en bestias, cuyo resultado garantizaba preservar un pueblo controlado y fantástico, que además de obedecer a un grupo selecto de dioses, obedecía sin oposición aparente a sus gobernantes fácilmente vestidos y adornados con atributos animales, sagrados, religiosos y figurativos de la mitología, infundiendo de esta manera mayor temor y respeto. Las criaturas míticas de Egipto son famosas universalmente ya que sus formas son usadas como referencia en diversos medios masivos de comunicación. Aquí algunas de ellas:

*FIGURA 2 Monstruos egipcios*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Apofis*.  
Imagen tomada de: [CRIATURAS MITOLÓGICAS EGIPCIAS » Descúbrelas \(mitologia.info\)](#)

*FIGURA 3 Monstruos egipcios*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Serpopardo*.  
Imagen tomada de: [CRIATURAS MITOLÓGICAS EGIPCIAS » Descúbrelas \(mitologia.info\)](#)

*FIGURA 4 Monstruos egipcios*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Esfinge*  
Imagen tomadas de: [CRIATURAS MITOLÓGICAS  
EGIPCIAS » Descúbrelas \(mitologia.info\)](http://mitologia.info)

## 2.5. Cultura Griega

*El monstruo es salvaje, informe e inhumano y su monstruosidad queda reflejada en el imaginario griego por el hibridismo y la enormidad, tanto en tamaño, como en fiereza o por el número de miembros contra natura.*<sup>24</sup> (HURTADO, “MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica”, 2015)

Continuando en esta línea, y pasando a revisar la cultura griega, las fuentes de investigación utilizadas para este apartado son extraídas de artículos virtuales y páginas web, en primer lugar el artículo y audio de la autoría de Mark Cartwright (CARTWRIGHT & traducido por VILLA C, 2012), MITOLOGÍA GRIEGA, cuya lectura permite admirar entonces el amplio abanico mitológico que poseía esta región. Grecia, la cuna de la civilización occidental tenía su centro en la *ciudad-estado* de Atenas, dice la autora, se formó al este del Mediterráneo y toda la península griega, y logró expandirse por toda la costa en su tiempo de mayor apogeo; este pueblo eminentemente marítimo, logró una apertura comercial notable, subdividido por *ciudades-estados* o *polis*, cada fragmento político cultivó una fuerza de guerra que apaciguara las posibles invasiones y llevara a cabo labores de expansión, lo que permitió el surgimiento de la esclavitud de personas cautivas en batalla y extranjeros, quienes pasarían a ocupar el menor rango dentro de la comunidad, de servidumbre o como esclavos sin tratos necesariamente inhumanos.

Su cultura ha sido la más influyente hasta la actualidad contando con aportes importantes en áreas como la política, la lengua, las artes, la filosofía, las ciencias y la educación, afirman algunos portales web como: CULTURA GRIEGA y MITOLOGÍA GRIEGA, (Etecé, 2021) Su riqueza de pensamiento es amplia, contando con autores tales como *Sócrates*, *Platón* y *Aristóteles*. Esta civilización pasa por varias etapas de crecimiento y es solo en el periodo clásico, en donde logra florecer por completo la idea de religión o culto, con lo cual se empiezan a edificar templos en honor a los dioses y a escribir hazañas igual de grandes, para culminar con una etapa de conquistas, conflictos y batallas en su periodo *helenístico*.

---

<sup>24</sup> HURTADO, Iris, “MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica”, Universidad Politécnica de Valencia (2015)

Los griegos rendían culto a diversas deidades, su religión vasta y compleja, politeísta, *antropomórfica* y *panteísta* era reflejada en su literatura, cargada de versos y componentes míticos, expresados teatralmente a través de las muy conocidas dramaturgias bajo la forma de tragedias, incluyendo símbolos, personajes, relatos fundacionales y un enorme conjunto de leyendas heroicas y épicas. Los poemas homéricos constituyen sus dos más grandes obras narrativas, “*La Ilíada*” y “*La Odisea*” en principio recitados de forma oral, fueron recopilados de manera escrita poco tiempo después, sobreviviendo a la historia.

Incluso, el propósito de estos cuentos asombrosos era meramente religioso y educativo, no obstante, el teatro los acogió como recurso para el entretenimiento, por ello alcanzaron mucha fama, además de ser representados también por medio de las esculturas, tallados sobre edificios públicos y pintados en cerámicas. Y aunque dichas historias hacían parte de un lenguaje coloquial, común, sencillo y entendible, debemos dirigir nuestra mirada a profundidad porque la creación de los mitos griegos responde a una necesidad interna colectiva por explicar los diferentes elementos que entretejen toda la condición humana. Reflejando de este modo, comportamientos negativos que deben ser evitados, fenómenos sin explicación aparente o vivencias desconocidas para la mayoría del pueblo griego cargando de toques moralistas y racionales los relatos populares.

Para precisar un poco, Mark Cartwright<sup>25</sup>, en *Mitología Griega* (s. f.), nos dice lo siguiente:

*La mitología griega también incluye un número de monstruos y extrañas criaturas como el Cíclope en la historia de Odiseo, el jabalí gigantesco de la legendaria cacería de Calidón, esfinges, serpientes gigantes, toros que escupen fuego y más. Estas criaturas podían representar el caos y la falta de racionalidad, por ejemplo, los centauros -mitad hombres y mitad caballo. Feroces y fantásticas criaturas a menudo acentúan la dificultad de las tareas de los héroes, por ejemplo, la Hidra de muchas cabezas que será asesinada por Hércules, Medusa cuya mirada podía transformarte en*

---

<sup>25</sup> CARTWRIGHT, Mark. (s. f.). *Mitología Griega*. Traducido por Diego Villa C. En: <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11221/mitologia-griega/>

*pedra y a quien Perseo decapitó, o la quimera - una mezcla de león, cabra y serpiente que escupía fuego - la cual fue matada por Belerofonte con la ayuda de su caballo alado Pegaso. Alternativamente, pueden representar ciertos lugares del mundo, por ejemplo Cerbero, el perro de tres cabezas que custodiaba el Hades simplemente podría simbolizar la exótica vida salvaje de tierras lejanas visitadas por viajeros griegos.<sup>26</sup>*  
(CARTWRIGHT & traducido por VILLA C, 2012)

En la búsqueda de estos mitos para incluir criaturas sobrenaturales, no es gratuita, en su mayoría estas alegorías literarias o dramáticas retrataban críticas políticas o pensamientos radicales de la época ¿o acaso es coincidencia que el *Minotauro* haya sido asesinado por un visitante ateniense? Ejemplo de esto, es este mito cargado de simbolismos, que interioriza la lucha entre la razón humana y la violencia desbordada propia también de la naturaleza del hombre, temor que los griegos sentían debido a su gran aprecio por el pensamiento analítico y el mundo de las ideas; encarna además, tabúes como la zoofilia y el modelo moral de la sexualidad de los griegos, saca a flote los miedos más comunes como la llegada de la muerte, la voracidad desmedida y el castigo de los pecados carnales por parte de los dioses; todo esto como parte de una fuerte crítica al gobierno cretense y sus decisiones poco conscientes.

**FIGURA 5 Video Mito del minotauro**

---

<sup>26</sup> Ubicado en: <https://www.ancient.eu/trans/es/1-11221/mitologia-griega/>



Nota. Figura anterior Tomada de: *Criaturas mitológicas 1- La leyenda del Minotauro* - DOCUMENTALES CANAL HISTORIA, GRANDES DOCUMENTALES: [Criaturas mitológicas 1- La leyenda del Minotauro - DOCUMENTALES CANAL HISTORIA, GRANDES DOCUMENTALES](#)

Por otro lado, tenemos el mito de *Las Amazonas*, ese encuentro cultural en el que los griegos podían imaginar y proyectar un mundo diferente, disruptivo y fuera del orden tradicional, en el que las mujeres eran tratadas con más igualdad, siendo representadas como fuertes guerreras y grandes heroínas de la mitología; aun así, figuras femeninas como las de las *Sirenas* (mitad mujeres, mitad peces) también eran interpretaciones *monstruosas*, en este caso advertían sobre todos los peligros de viajar más allá del territorio familiar, condicionando a los ciudadanos. En este orden, la mayoría de las grandes hazañas de guerra incluían algún tipo de ser híbrido; cabe mencionar a su vez, que las deidades que acompañaban dichos mitos, eran representaciones de la fuerza de la naturaleza, gozando de un poder incalculable capaz de intervenir en la vida de los mortales, y portadoras de habilidades sobrenaturales; se debe agregar también su destreza para la mutación y transformación de sus imágenes, logrando aparentar ser otros seres o incluso reproducirse, dando forma a individuos especiales (semidioses) igualmente poseedores de características casi mágicas.

Entre los griegos, la invención de estas historias y transmisión de ellas, intentaba dar respuesta al origen de la raza humana, al igual que fortalecer la idea de lucha o guerra de la época. Se puede afirmar así que los *monstruos* griegos, además de tener contribuciones políticas vinculadas a lo divino, a la tierra y a lo mortal, hacían parte del juego bélico de poder al que se veía expuesto el pueblo griego día a día; pero también poseían contribuciones negativas en cuanto a que llegaron a convertirse en una pesadilla, catástrofe o amenaza atroz para los habitantes de todo el territorio.

Sus representaciones *monstruosas* más famosas, serían tiempo después, adaptadas y resignificadas en cuanto a su trasfondo cultural, moral y psicológico, reconozcamos algunas de ellas de manera visual para entender la percepción imaginaria que se tenía sobre su físico:

*FIGURA 6 Monstruos griegos*



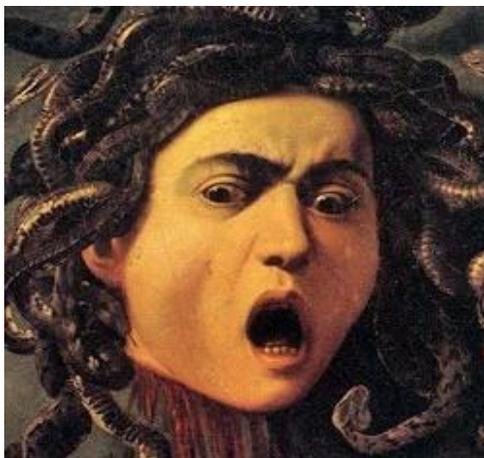
*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Cerbero*. Imagen tomada de: [MITOLOGÍA » Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia \(mitologia.info\)](http://MITOLOGÍA » Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia (mitologia.info))

*FIGURA 7 Monstruos griegos*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Hidra*. Imagen tomada de: [MITOLOGÍA » Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia \(mitologia.info\)](http://MITOLOGÍA » Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia (mitologia.info))

*FIGURA 8 Monstruos griegos*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Medusa*. Imagen tomada de: [MITOLOGÍA » Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia \(mitologia.info\)](http://mitologia.info)

## 2.6. Cultura Nórdica

La civilización nórdica, es una de las culturas con mayor resonancia en la historia y que, al día de hoy, sigue haciéndose escuchar entre voces e historias. Esta cultura nace en el norte de Europa, centralmente en Noruega, Escandinavia, Dinamarca, y en asentamientos como Islandia; en un lenguaje más universal, se podría también llamar cultura *vikinga*, cualquier persona del común puede referenciar qué, quién y cómo era un *vikingo*. Precisamente gracias a los *vikingos*, esta civilización pudo expandirse a través del continente europeo, e incluso, al continente americano; esto como resultado de su espíritu aventurero y el interés por explorar y descubrir nuevos mundos, se les acredita también la creación de los barcos de saqueo, puesto que según investigaciones, se ha logrado inferir que fueron ellos quienes inventaron este medio de transporte hecho de madera para poder dominar las salvajes aguas del mar, penetrarlas y lanzarse a nuevas tierras; debido a esto, los *vikingos* consiguen descubrir nuevas costumbres y visiones del mundo, y a fuerza propia deciden imponer sus propias creencias y religión, por medio de la violencia física; En consecuencia, la apertura de la cultura nórdica, no solo obtiene que sus tradiciones llegue a diferentes tierras, sino que permite a su vez, que su misma cosmogonía vaya evolucionando a partir de la información que recibe de las demás sociedades. La cultura nórdica comienza a transformarse en un ser un híbrido *monstruoso* que mezcla tanto elementos originales, como ideas de todo el mundo; nuevamente, cabe mencionar que esta ampliación cultural convirtió sus principales asentamientos en puertos de comercio, atrayendo la convergencia de diferentes culturas.

En la página web del ministerio de asuntos exteriores de Dinamarca en España, [LA MITOLOGÍA NÓRDICA](#) (España, 2021) se estudia el fenómeno organizacional de las sociedades nórdicas, las cuales estaban divididas por clases: al final de la pirámide se encontraban los esclavos o la servidumbre, luego la clase media libre (trabajadores) y en la cima los *Jaris* o aristócratas *vikingos*, encargados de la administración de cada lugar. Cabe agregar que la figura femenina era respetada casi como un igual y tenía un rango importante a nivel familiar, político y militar. Sus llamativas costumbres y tradiciones funerarias se han convertido en motivo de fama, el rito consistía en situar al muerto aristócrata junto a sus posesiones más valiosas y riquezas materiales, incluidos barcos, esclavos y animales para su digno servicio después de la muerte. La incineración de estos restos era muy común y se realizaba en aguas poco profundas, cerca a los fiordos, típico paraje nórdico.

Por otro lado, la cultura *vikinga* es altamente reconocida hoy en día, por su fantástica mitología, desde dioses poderosos, gigantes, seres extraños, malignos, benévolos, hasta seres que sobrevolaban la tierra, inundaban el plano terrenal, surcaban océanos, concedían fertilidad, despertaban el deseo sexual, encarnaban la traición y simbolizaban un sin fin de comportamientos humanos. Esto con el fin (se rescata de la lectura) de permitir la identificación individual con uno u otro ser por parte de los habitantes, como *vikingo* podrías ser devoto a seres propios del juego sucio y la traición, o bien, podrías idolatrar a seres de “luz”, armonía y fidelidad. La realidad es que fuera cual fuera la deidad o manifestación sobrenatural la mayoría de los seres mitológicos nórdicos eran por naturaleza rudos, ejercían el castigo, personificaban el orgullo, lo despiadado, etc... Así pues, no es extrañar que para llegar al paraíso nórdico, el *Valhalla* (el salón de los muertos), fuese necesario ser un verdadero guerrero (*vikingo*) que preferiblemente muriera en combate; tampoco es gratuito que las creencias nórdica giraran en torno al ‘*Ragnarok*’, mejor conocido como el apocalipsis, el final de los tiempos o la batalla del fin del mundo.

Existe pues dentro de su sistema mítico, una categoría llamada los ‘*Jotuns*’, que es donde encajaban los gigantes (hielo-fuego), los titanes, los troles y los demonios; estos seres, eran los más peligrosos para los humanos, pues habitaban el plano terrenal, el mismo que las personas y no tenían nada de bondad dentro de sí; los gigantes tenían también una guerra constante contra los dioses liderados por *Thor*, aunque existían excepciones de matrimonios entre dioses y gigantes, naciendo descendientes; no está de más mencionar también a las *Valquirias* (encargadas de transportar a los guerreros del *Valhalla*), los enanos y elfos, y las bestias salvajes que invaden las amplias extensiones de tierra, según una corta recopilación del portal web: <https://www.mitologia.info/nordica/> (Nórdica, 2022). Al igual que en todas las culturas, había centros de fe para encomendarse a estos seres, existiendo en la cultura nórdica sacerdotes y templos, eran muy comunes los sacrificios animales y humanos como ofrenda a uno u otro dios.

Los nórdicos, desarrollaron todo un mecanismo universal, en el que pudiesen convivir diferentes mundos, existen según ellos nueve reinos honorables: *Helheim* (reino de los muertos), *Svartalfaheim* (reino de los elfos oscuros y enanos), *Niflheim* (reino de las nieblas y el terror), *Jötunheim* (reino de los gigantes), *Midgard* (reino de los humanos), *Vanaheim* (reino de los Vanir), *Alfheim* (reino de los

elfos de luz), *Asgard* (reino de los dioses, llamados también *Æsir*), y *Muspelheim* (mundo primordial del fuego, dicen que ahí se encuentra un abismo sin fin, que ningún ojo en el mundo puede captar visualmente).

En esta medida, se reconoce en estas civilizaciones una preocupación permanente por asegurar un “*más allá*” o un “*después de*”; la función pues de estos seres fuera de lo normal, era la de confirmar la existencia de dicha instancia postmortem con el objetivo de preparar a los receptores de estos relatos para el momento inevitable al que todo ser vivo se enfrenta alguna vez: la muerte; es por ello que la pérdida del miedo y la valentía desbordada en batalla era común entre los guerreros, tanto como invasores y/o como protectores de dichas civilizaciones, lo que les permitía llevar una vida más pasional acompañada de la tranquilidad de un después glorificado y ceremonioso en el *Valhalla*, los nórdicos dedicaron su vida a la muerte.

A modo de resumen iconográfico, las siguientes imágenes hacen referencia a algunos de los *monstruos* más representativos de esta civilización antigua:

*FIGURA 9 Monstruos nórdicos*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Jörmungandr*. Imagen tomada de: [CRIATURAS MITOLÓGICAS NÓRDICAS » Descúbre las \(mitologia.info\)](http://mitologia.info)

*FIGURA 10 Monstruos nórdicos*



Nota. Descripción gráfica del monstruo *Fenrir*. Imagen tomada de: [CRIATURAS MITOLÓGICAS NÓRDICAS » Descúbrelas \(mitologia.info\)](http://CRIATURAS MITOLÓGICAS NÓRDICAS » Descúbrelas (mitologia.info))

*FIGURA II Monstruos nórdicos*



Nota. Descripción gráfica del monstruo *Valquirias*. Imagen tomada de: [CRIATURAS MITOLÓGICAS NÓRDICAS » Descúbrelas \(mitologia.info\)](http://CRIATURAS MITOLÓGICAS NÓRDICAS » Descúbrelas (mitologia.info))

En un principio, en esta cultura no existía un libro sagrado, esta mitología solo era transmitida de forma oral a modo de poesía irregular y extensa, los pueblos *vikingos* las acogieron como propias y solo con la interacción cultural con otros pueblos, como el cristiano, se llevó a cabo la labor de escritura y recopilación de estos versos en las llamadas *Eddas*; es curioso detallar que la mayoría de seres mitológicos de esta cultura hacen parte de una descripción figurativa bastante parecida a la realidad, lo que hace que nazca la pregunta de si realmente los *vikingos* pudieron, en algún punto, ser testigos oculares de tales *monstruos*; al ser una civilización de navegantes, consiguieron la

apertura de rutas comerciales por ríos y mares inexplorados y normalmente azotados por tormentas terribles, que pocos tenían la valentía de enfrentar, tierras hostiles y lugares fuera del imaginario colectivo; es por ello que no sería inútil pensar que después de largos días de viaje, hambrunas, deshidrataciones constantes y la ayuda de bebidas embriagantes, los viajeros presenciaran en medio de diluvios y aguas turbias las apariciones de figuras gigantescas, que su imaginación hiperbolizaba aún más. Volviendo a casa con relatos heroicos e historias increíbles, legendarias y asombrosas, de criaturas terroríficas que justificaban y nutrían aún más sus creencias religiosas.

## 2.7. Cultura Celta

La civilización celta fueron un conjunto de pueblos autónomos que vivieron en la Edad de Hierro, situados en diferentes territorios de Europa con características culturales comunes como el entendimiento de diversas lenguas, la habilidad para cabalgar, costumbres religiosas y la inclinación feroz y guerrera hacia el combate, sin embargo, nunca constituyeron una unidad política centralizada, pues cada pueblo tenía su líder y su sistema de organización independiente, esto según fuentes bibliográficas como el artículo digital “Los Celtas” (GONZÁLEZ & GUZMÁN, Los Celtas, 2017).

Los celtas se diseminaron en los actuales territorios de Irlanda, Gales, Escocia y gran parte de Inglaterra, además de Francia, Bélgica, Holanda, parte de Alemania, Suiza y el norte de Italia; los celtas edificaban sus viviendas cerca a riachuelos, colinas, buena tierra para el cultivo, ganado y minas de sal, lo que permitió el crecimiento de sus riquezas comerciales y trabajos con el hierro. Permitiendo así, la elaboración de armas como espadas, lanzas, escudos, mallas de protección y escudos quienes se convirtieron en sus compañeros de batalla; los celtas, temidos por pueblos como el griego y el romano (en especial por sus costumbres sanguinarias como conservar las cabezas cortadas de sus enemigos), carecían de disciplina, llevaban el pelo blanqueado con cal y vestían pantalones en vez de túnicas, además de joyas y capas coloridas con cuadros, hay relatos que narran también que podían llegar a batallar completamente desnudos.

Ahora bien, las tribus estaban constituidas por élites guerreras para las cuales su reputación en batalla era primordial, los jefes reclutaban seguidores repartiendo las riquezas de sus saqueos y cuando en ocasiones la derrota era inminente no podían soportar la humillación y cometían actos de suicidio; en la sociedad celta, las mujeres podían ocupar labores de lucha y liderazgo, no obstante, la organización social de esta civilización estaba constituida por agrupaciones en clanes familiares divididas en estamentos: nobleza, guerreros y *druidas* o sacerdotes (*Vates*); de igual modo, encontramos a los *bardos* representados por cantantes y poetas, los hombres libres (campesinos y agricultores) y al final de la cadena, los esclavos.

Las manifestaciones artísticas de las que aún guardamos registro son en su mayoría prácticas artesanales y elaboraciones rústicas de objetos como espejos, escudos, mangos para espadas labradas en oro y bronce; su orfebrería tenía propósitos meramente religiosos, místicos y bélicos, incluyendo además la fabricación de urnas de cerámicas fúnebres para las cenizas del difunto. Todos estos elementos eran adornados con símbolos en forma de animales, cruces, árboles y números sagrados; por otro lado, este era un pueblo pagano, cuyo material literario escrito posibilita el surgimiento de poetas, narradores de historias y músicos, también llamados *bardos*, quienes aprendían de memoria toda la tradición oral de versos y leyendas y a partir de ellas componían canciones de honra o burla, según el caso a estos heroicos momentos.

Estos relatos eran recitados de manera casi diaria y en fechas importantes, marcadas en el calendario celta, usado principalmente con propósitos agrícolas, sus más conocidas celebraciones se llevaban a cabo al inicio de la primavera, los meses de cosecha y el año nuevo, celebrado el 1 de Noviembre, ocasión en la que, según las costumbres, los espíritus de los muertos podían vagar libremente por el plano terrenal, tradición que se conserva hasta la actualidad, conocida ahora como fiesta de Todos los Santos o *Halloween*. Algunas celebraciones incluían un ritual de lanzamiento de objetos valiosos a ríos, lagos y arroyos, guiadas por los líderes religiosos, los *druidas*, que además de servir como intermediarios entre el mundo mortal y el de los dioses, ejercían sacrificios y funciones de juzgamiento.

A partir de la investigación de sus tradiciones religiosas en recursos virtuales de lectura como el artículo anteriormente mencionado se puede afirmar, que esta civilización poseía un amplio grupo de deidades adoradas por las tribus, otras poseedoras de atributos de la naturaleza y dioses de la artesanía, esta triada se convertiría en el número sagrado de los celtas. Generalmente las figuras divinas como: *Dagda*, *Lug*, *Nuada*, *Ogmios-Ogmé*, *Brigatina*, *Morrigan* y *Epona*, estaban relacionadas con algún tipo de animal o fuerzas de la naturaleza y la inmortalidad; sus creencias incluían la reencarnación de las almas después de la muerte en el cuerpo de un recién nacido. Precisamente, el culto a los muertos y la práctica de la adivinación eran las más comunes en la época, al igual que la construcción de monumentos de piedra, altares y templos de gran tamaño.

El legado mítico de esta cultura acoge magos, guerreros, gigantes, hadas, elfos, gnomos y una colección de relatos que nos permite visualizar los rasgos más representativos de esta comunidad,

tales como la comprensión mágica de la realidad; los celtas entendían que los bosques eran lugares donde convivían diversas entidades de protección, siendo la tierra, el aire y el agua la tríada simbólica de su mensaje religioso. El mosaico de animales, *monstruos* y criaturas sagradas era inmenso: murciélagos del inframundo, osos *tótem*, abejas embriagantes (aguamiel), ciervos mensajeros, águilas sabías, etc; pese a esto, si nos cuestionamos respecto a la función socio-cultural que estas criaturas cumplían dentro de la comunidad celta, encontramos que su búsqueda constante por simbolizar y caracterizar los ideales místicos y mágicos que se rescatan de una vida cargada de sangre, violencia, saqueos y muerte, dibujaban un panorama un poco alentador para quienes vivían en carne propia los ataques y para quienes esperan en medio de angustia en sus hogares; en vista de esto la conexión que esta población tenía con la tierra, con sus espacios sagrados y la naturaleza, les concedió un cierto aire de respiro, de descanso, y a pesar de que muchas de sus deidades y bestias poseen características similares a las de brutales figuras sangrientas y despiadadas, el hecho de separar un espacio sagrado para la oración y la concentración grupal de tertulias, le otorgó a la mente ciudadana una ocupación sana, inundada por historias y cuentos fantásticos que les regalaban un tiempo para el ocio y que sembraba esperanza en quienes habían perdido en batalla a algún miembro de su familia o ser querido; así pues, en conclusión, se podría afirmar que se empleaban dichos símbolos *monstruosos* como parte de un instrumento que transformara los constantes lutos en momentos de dolor más llevaderos y esperanzadores.

Partiendo de este análisis de esta información en la que se exponen las formas de vida y la historia de esta civilización, se darán algunos ejemplos a través de imágenes, del carácter mítico y fabulador de estas criaturas y los más conocidos relatos:

*FIGURA 12 Monstruos celtas*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Mago Merlin*. Imagen tomada de: [Mitología Celta.](#)

***FIGURA 13 Monstruos celtas***



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Beowulf*. Imagen tomada de: [Mitología Celta.](#)

***FIGURA 14 Monstruos celtas***



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Los Puka*. Imagen tomada de: [Mitología Celta](#).

## 2.8. Cultura Japonesa

Japón es considerado el origen de una cultura basada en el honor y las tradiciones, es tal vez el lugar con tendencias más extrañas y raras, esto al menos desde un punto de vista occidental; es una región famosa en todo el mundo, apreciada especialmente por los consumidores de *mangas*, *cosplay*, *anime* y *cómics* (cultura pop). Su cultura ancestral nipona empieza gracias a masivas migraciones orientales venidas de islas del océano pacífico, enriquecida sobre todo por sus límites vecinos con China y su relación de amistad y rivalidad simultánea; de los chinos, de acuerdo a diferentes fuentes de información como "Cultura de Japón" (MÁXIMA URIARTE, "Cultura de Japón", 2020). Japón se ha influenciado sobre todo en la caligrafía, haciendo parte de los países que se apropian de un lenguaje único, una cultura diversa y unas creencias compactas. La civilización japonesa menciona la autora estaba basada en el '*giri*', que es el título que se le otorgaba a la rama del deber, obligación y honor; además, le rendía respeto y honor a los ancianos y antepasados, su principal religión era el *sintoísmo*, una religión altamente influenciada por narraciones y mitos antiguos; su nombre, curiosamente de origen chino, significa "*el origen del sol*".

El principal motivo por el que Japón cuenta con una religión inherente a su comunidad, es debido al cierre fronterizo que se realizó durante más de dos siglos hacia cualquier influencia occidental, es decir, la prohibición de misioneros cristianos y su evangelización, esto debido a la sospecha por parte del gobierno de una invasión militar. Luego de abrir sus fronteras nuevamente y permearse un poco de influencias occidentales, Japón se convirtió en potencia mundial, además de una de las naciones asiáticas más importantes a nivel político y económico, características que se han visto reflejadas en sus enfrentamientos militares.

Esta investigación es la síntesis de la lectura y libre interpretación de fuentes digitales sobre el tema, en el artículo digital de sobre los mitos y folclore de Japón, LA MITOLOGÍA JAPONESA, UN MUNDO LLENO DE DIOS Y DEMONIOS (Sadurní, 2022) publicado en National Geographic, se nos presenta a "*la tierra donde nace el sol*" como uno de los lugares más ricos en cuanto a mitología en todo el mundo; plagada de espíritus, fantasmas y demonios, cuyas apariciones se remontan a través de toda la historia, muchos de ellos traídos a nosotros en dibujos, televisión y cine. Sus leyendas tienen influencias marcadas tomadas del *budismo*, pero parten sobre todo del

*sintoísmo*, en el cual las criaturas y deidades sagradas suman más de ocho millones de ejemplares. El principal libro al que se puede acudir para estudiar la amplitud de la mitología japonesa es el ‘*Kojiki*’, que en español significa “*registro de cosas antiguas*”, es considerado el libro más antiguo sobre la mitología japonesa, allí se plantea la existencia de un inframundo, el cual es llamado ‘*Yomi*’, sin embargo en este lugar no importa que tan perfecto alguien haya sido en vida, el hombre está destinado a vagar por este pasaje viviendo eternamente en la oscuridad sombría; en otras fuentes como el video documental LOS DEMONIOS Y CRIATURAS SOBRENATURALES DE LA MITOLOGÍA JAPONESA (RIAÑO, 2020) se narra que el *Yomi* nació a partir de la historia de amor entre dos dioses primordiales, la diosa *Izanami* y el dios *Izanagi*, esposos, pero la diosa *Izanami* viajó al inframundo y probó sus frutos, lo que ocasionó que quedara eternamente allí, impidiendo que *Izanagi* la rescatara, haciendo que este último hiciera hechizos y oraciones creando así a la diosa del sol (*Amaterasu*), al dios del mar, tormentas y batallas (*Susanoo*), y al dios de la luna (*Tsukuyomi*). Además, después del *Yomi*, existe un inframundo peor al que van los seres malignos y pecadores castigados por medio de condenas inhumanas, es llamado el ‘*Jigoku*’, un lugar en el que se arde en llamas.

*FIGURA 15 Video Mitología japonesa*



#Yokai #Mitología #MitologíaJaponesa

Yokai: Los Demonios y Criaturas Sobrenaturales de la Mitología Japonesa - Mira la Historia

[Yokai: Los Demonios y Criaturas Sobrenaturales de la Mitología Japonesa - Mira la Historia - YouTube](#)

Contando pues con distintos infiernos, esta cultura encierra un grupo variado de demonios (a los cuales se les celebra), entre ellos encontramos a: los ‘*amanojaku*’, que se aprovechaban de los deseos humanos; los ‘*kodama*’, espíritus de los árboles y bosques; ‘*joro-gumo*’, arañas gigantes que podían adoptar formas de hermosas mujeres para seducir a los hombres; ‘*mu-onna*’, espíritus que nacían a

partir del dolor de una madre cuando pierde a su hijo sin rostro; ‘*uwam*’, espíritus que vivían en casas abandonadas; los ‘*tengu*’, malvados espíritus asociados con la guerra; ‘*nopperabo*’, fantasmas (también sin rostro) que caminaban por las oscuras calles; los ‘*shinigami*’, inducían en las personas el deseo de querer quitarse la vida.

De modo que, en cuanto a *monstruos* japoneses como tal, estos son denominados ‘*Yokais*’ dentro de esta cultura, cabe aclarar que se ha perdido mucha de esta información debido al voz a voz que se remonta a relatos demasiado antiguos. Los *Yokais* eran demonios y dioses a la misma vez, si contaban con cola, nunca eran una sola, sino como mínimo dos; algunos buscan hacer daño y otros buscan proteger a los humanos, pueden tener forma humana o animal. Algunos de estos seres son:

- **Oni**: Los *Oni*, serían lo que en la cultura occidental es llamado ‘*Ogros*’, el *monstruo* más clásico y “*cliché*” en el que se podría pensar, pero también de los más temidos, sobre todo por los niños. En Japón, se separaba un día de festividad dedicado a ahuyentar a estos *monstruos* demoníacos y evitar que ingresaran dentro de los hogares.

- **Kappa**: Los *Kappa* son seres con apariencia de reptil, que al igual que los hombres podían vivir en lugares húmedos como ríos o lagos. Su misión era hacerle la vida imposible a aquel que estuviera nadando. Se camuflaba adoptando la forma de lagartos para distraer a las personas.

- **Nekomata**: Aunque el gato es el animal más venerado en la cultura japonesa, por su labor de protección en los templos, los gatos *Yokais* eran altamente peligrosos y poderosos; se dice que eran capaces de resucitar a los muertos, para esto bastaba con que el gato saltará sobre el pecho de un cadáver para devolverlo a la vida. Era común la tradición de cortarle la cola a los gatos para que más adelante no desarrollaran las dos colas (característica de los *Yokais*).

- **Shinigami**: Además de inducir la idea del “*suicidio*”, estos espíritus son los encargados de guiar las almas de los muertos hacia su camino al inframundo.

*FIGURA 16 Monstruos japoneses*



Nota. Descripción gráfica del monstruo *Kappa*. Imagen tomada de: [MITOLOGÍA JAPONESA » Costumbres, Historia, Dioses Y Simbología \(mitologia.info\)](#)

*FIGURA 17 Monstruos japoneses*



Nota. Descripción gráfica del monstruo *Kitsune*. Imagen tomada de: [MITOLOGÍA JAPONESA » Costumbres, Historia, Dioses Y Simbología \(mitologia.info\)](#)

*FIGURA 18 Monstruos japoneses*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Tanukki*. Imagen tomada de: [MITOLOGÍA JAPONESA » Costumbres, Historia, Dioses Y Simbología \(mitologia.info\)](#)

Los nipones desde el inicio de su cultura, han visto arte en todo lo palpable, todo lo existente, en su entorno cotidiano y lo que habita dentro de su ser; sensaciones corporales transmitidas a través de la experiencia vivida de un acontecimiento que trascienden internamente convirtiéndose en emoción, en sentimiento; este surgimiento subcutáneo de energía viva, impulsa la necesidad de crear arte. Y es así como, de alguna u otra manera, la esencia del ser es traducida por medio de la creación artística, en el caso de los japoneses, bajo la figura del *Monstruo* o de muchos *monstruos* que funcionan a modo de herramienta expresiva de una mente atormentada, de las ansiedades sociales internas, la tristeza, el amor, el odio, el miedo, etc.; de allí que nazcan a su vez la inmensa cantidad de criaturas pertenecientes a dicha cultura, que nazca el arte, el lenguaje visual, sonoro y dancístico.

## 2.9. Cultura China

En un mundo totalmente aislado, se forjaron las primeras y más antiguas civilizaciones chinas en forma de asentamientos agrícolas, ubicados a las orillas de los principales ríos de este vasto territorio, se dedicaban a la caza, la siembra y la pesca, empleaban utensilios de piedra y criaban cerdos, búfalos y animales domésticos como los perros. Recuperado de Historia Universal, el artículo digital *Cultura China* (GONZÁLEZ & GUZMÁN, Cultura China, 2017) narra cómo los primeros hombres emigraron, conservando relatos míticos de sus orígenes y su llegada a las nuevas tierras, al percatarse de la presencia de otros pueblos, cada grupo comenzó a proteger con muros de tierra sus parcelaciones, la organización social floreció y a su vez las voces líderes se convirtieron en fuertes gobernantes, la sucesión de dicho poder era entregado a hermanos, hijos y herederos posteriores; así es pues, como aparecen las primeras dinastías, en la dinastía *Shang*, por ejemplo, se adoraban a los espíritus de los antepasados reales, a quienes se les consultaban las decisiones más importantes, sus deidades retomaban elementos como el sol y la tierra; dentro de esta dinámica una de las primeras tradiciones escritas surgió con la implementación de los huesos y fragmentos de la concha de tortuga, usados como medio de contacto directo con aquello que no podían ver, ni entender, los dioses y su sabiduría para responder preguntas. Posteriormente la construcción de palacios, templos, carruajes y estructuras simétricas logró configurar casi que una pequeña ciudad; no hay que olvidar que se establecieron casi simultáneamente muchas otras dinastías como lo fueron la *Chou* como bien o explica la monografía *“Antigua China”*. (PACHECO, 2022)

Con el sedentarismo de las tribus se empieza a cultivar arroz cerca al río y otras semillas sagradas como el *mijo*, la soja, el trigo y la cebada, convirtiéndose pues en los principales alimentos de la civilización china, debido a que sus componentes nutritivos tenían mayor poder que la misma carne; empleaban técnicas de cocina a vapor, lo que facilitaba la cocción sana de otros alimentos como pescados, carnes, verduras, etc. Tradiciones llenas de supersticiones como las de los colores también brotaron e hicieron parte de esta cultura; el amarillo era designado para los ropajes del emperador, el púrpura para su familia, el rojo es señal de fortuna, el blanco para el luto y el negro detonaba desconfianza.

La cultura china, destaca por la convergencia de pensamientos filosóficos muy particulares, leyendas como las de *Laozi* o *Confucio* nos ayudan a entender el sistema racional y la guía moral de esta cultura, sus conductas más usuales, las reglas de comportamiento y las enseñanzas que eran impartidas; otro componente avanzado de esta cultura fue el adelanto de una medicina antigua basada en la idea de que cada persona poseía en su interior una armonía que convivía entre fuerzas opuestas, desarrollando así, técnicas como la acupuntura, que estudiaba los diferentes puntos corporales posiblemente estimulados mediante agujas para eliminar el dolor y restaurar las fuerzas de la naturaleza, también llamadas el *yin* (femenino-tierra-oscuridad) y el *yang* (masculina-cielo-luz).

Las primeras culturas neolíticas creían que manifestaciones de la naturaleza (catástrofes, sequías, inundaciones) y la vida social (invasiones de pueblos extranjeros) suponían signos divinos de que el emperador debía ser sustituido; el surgimiento de las manifestaciones artísticas en esta cultura, partiendo de que la historiografía comprueba que la organización social de la antigua china estaba liderada por este emperador, quien era considerado directo intermediario entre los dioses y los hombres, dentro de sus seguidores políticos principales estaban los Ministros y otros funcionarios llamados *Mandarines* (burócratas) que en sus tiempos libres podían dedicarse a proyectos artísticos. Por debajo de esta línea de poder se encontraban las fuerzas militares, los comerciantes, el clero y los campesinos; no obstante, dentro del núcleo más pequeño de la comunidad estaba la familia, llamada "*Jia*", formada por el padre (cabeza), la madre y los hijos (privados de decisión) quienes practicaban la tradición del respeto hacia los ancianos y el cuidado de los pequeños.

Tiempo después, los pueblos chinos expandieron sus fronteras y con ello su comercio a otras tierras, permitiendo el viaje mercantil de muchas culturas; negociaban con seda, papel y porcelana a cambio de lana y metales preciosos. Es tan rica su narrativa que incluso para el origen de la seda, se tienen registros de leyendas que hablaban del descubrimiento del gusano. Dicha ampliación trajo consigo la configuración de un sistema reforzado de seguridad que mantuviera a raya a los posibles invasores, así fue como después de 20 años se completó la masiva tarea de construir la gran muralla china, una edificación *monstruosa* cimentada sobre los cuerpos yacentes de quienes fallecían en su labor, ya fuese por las crudas condiciones climáticas o bien por el exhaustivo esfuerzo físico que conllevaba; con el tiempo se realizaron mejoras y ampliaciones longitudinales.

Otro gran aporte de la cultura china a la sociedad global fue la creación del papel, los estudiosos escribían sobre tiras de bambú, madera o seda, este último constituyó parte del primer papel, formado además por otros materiales fibrosos empapados y machacados hasta crear una pasta, que una vez seca podía ser separada y pulida, diseñando todo un engranaje que permitía la extracción de esta herramienta, gracias a ello el registro escrito de leyendas y mitos pudo llevarse a término y conservarse hasta hoy.

La mitología de la sociedad china, recopila acontecimientos que explican el origen de la familia imperial y su vínculo cercano como descendencia divina directa, permitiendo así la perpetuidad de las castas en el poder; cada dios estaba entrelazado con alguna labor como la escritura, la caza, la pesca, el arte, la agricultura, etc. La supervivencia de estos relatos en formato teatral o literario, es algo que aún sorprende, vestigios encontrados en broches, cerámicas, pinturas, tapices de seda y elementos arquitectónicos, configuran el actual *folklore* chino, leyendas como las de: el *Yin* y el *Yang*, *Pangu* y las *Cinco Montañas Sagradas*, *El Emperador de Jade* o *Los Ocho Inmortales*, nutren el universo ficcional de esta cultura. Pese a esto, la incorporación de oraciones, mantras y frases repetitivas son recursos narrativos que de igual manera forma parte de las costumbres mitológicas que aún conservamos, estos rezos compartidos con ofrendas se hacían día, tarde y noche; las prácticas para conservar una vida longeva también eran usuales entre los habitantes, los buenos hábitos y el estilo de vida sano eran patrones que se seguían al pie de la letra, al igual que actividades como la adivinación, la profecía del futuro y la astrología.

Precisamente, la aparición de este tipo de componentes mágicos y las múltiples referencias que hablan de ciertas criaturas con características sobrenaturales únicas en sus historias, movilizan esta investigación en pro de la búsqueda de *monstruos* legendarios con fines sociales concretos; los chinos contaban con las figuras de cuatro animales de cualidades inteligentes: el dragón (Este), el ave (Sur), el tigre (Oeste) y la tortuga (Norte), correlacionadas con constelaciones y puntos cardinales precisos, representando una dirección, una estación, características climáticas, ritos originarios e incluso nombres humanos como *Meng Zhang*, en el caso del Dragón Celeste; el Pájaro Bermellón se llamaba *Zhu Que*; el Tigre Blanco, *Jian Bing* y la Tortuga Negra, *Zhi Ming*.

Tanto la sociedad China como la japonesa y otras pocas asiáticas comparten la implementación de estas 4 figuras como forma de expresión y representación de ciertas situaciones, espacios, valores y características de su religión, mitología o creencia específica, variando así sus nombres, caracterización física y significado cultural. A continuación, los referentes visuales que la civilización China utiliza para identificarlas:

*FIGURA 19 Monstruos chinos*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Qinglong*. Imagen tomada de: [SERES MITOLÓGICOS CHINOS » Descubre Los Más Importantes \(mitologia.info\)](http://seresmitologicoschinos.com)

*FIGURA 20 Monstruos chinos*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Zhu Que*. Imagen tomada de: [SERES MITOLÓGICOS CHINOS » Descubre Los Más Importantes \(mitologia.info\)](http://seresmitologicoschinos.com)

*FIGURA 21 Monstruos chinos*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Baihu*. Imagen tomada de: [SERES MITOLÓGICOS CHINOS » Descubre Los Más Importantes \(mitologia.info\)](#)

*FIGURA 22 Monstruos chinos*



*Nota.* Descripción gráfica del monstruo *Xuanwu*. Imagen tomada de: [SERES MITOLÓGICOS CHINOS » Descubre Los Más Importantes \(mitologia.info\)](#)

Continuamos entonces con aquellas zonas cercanas: América Latina; son muchos los relatos prehispánicos que aún se guardan de las tradiciones indígenas, sin embargo, también es innegable que la influencia europea ayudó a moldear creencias sobrenaturales que viven hasta el día de hoy en estas culturas. Los mitos y leyendas indígenas construyeron un paisaje divino ligado estrechamente con su realidad; sus dioses y maestros religiosos eran en su mayoría espíritus nacidos de la naturaleza, ubicados en el gran cosmos terrenal, acompañando a los mortales en las aventuras de la existencia.

*“se cuentan leyendas desde que los hombres se reunían en torno a la hoguera en la prehistoria, historias de cosas extrañas y maravillosas ocultas en los lugares más sombríos y recónditos del mundo...”<sup>27</sup> (CHANNEL, 2019)*

## **2.10. Cultura Mexicana**

Los *Olmecas* son considerados el germen creador de las grandes culturas mesoamericanas, estos antepasados se asentaron a lo largo del golfo de México durante el periodo preclásico, se les atribuye la técnica de tallado sobre piedras, la construcción de esculturas colosales y la adoración al hombre jaguar y a la serpiente emplumada en centros ceremoniales y edificaciones sagradas; aquellas son las más antiguas huellas de cultos *chamánicos* que se tienen hasta la fecha, por consiguiente hacen parte del primer registro de organización político-religioso en la sociedad mexicana que evoluciona con civilizaciones como la *Zapoteca*, los *Teotihuacán*, *El Tajín* y más adelante la famosa cultura *Maya* y tiempo después la *Azteca*.

Dentro de diferentes estudios sobre el tema tales como: “Cultura, una vista hacia el pasado y su reflejo en la sociedad actual”<sup>28</sup> (CRUZ TOLENTINO, OLVERA BALTAZAR, RODRÍGUEZ SEGURA, TAPIA SERRANO, & DE LEÓN VÁZQUEZ), se considera a los *Mayas* como la más

---

<sup>27</sup> MITOS Y MONSTRUOS(1) HÉROES Y VILLANOS: DOCUMENTAL-

YouTube:[https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video\\_d0d18d9bc.html](https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video_d0d18d9bc.html)  
(Segundo: 00:11)

<sup>28</sup> De la autoría de: Cruz Tolentino Noemí, Olvera Baltazar Mauricio, Rodríguez Segura Estephany, Tapia Serrano Miguel Ángel, De León Vázquez Irma Isabel, Universidad Autónoma del Estado Hidalgo (Ensayo académico)

notable civilización mexicana, configuraron numerosas *ciudades-estado* organizadas gracias a sus ventajas geográficas, desarrollos técnicos en el arte, la escritura y la arquitectura y sus descubrimientos astronómicos, matemáticos y astrológicos; paralelamente su centro religioso, político y comercial era un núcleo rodeado de templos piramidales usados como tumbas para sus antiguos gobernantes considerados dioses, otros como centros sociales de gran apogeo y las pirámides más grandes servían como lugar de celebración religiosa. De manera particular, las zonas cercanas al río eran decoradas con máscaras de *monstruos* o serpientes esto con el fin de proteger las entradas y las afueras de las *ciudades-estado*, en donde estaban ubicados los cultivos agrícolas.

Por otro lado, los líderes políticos gozaban de cargos divinos y hereditarios, cada *ciudad-estado* vivía bajo el mando de su propio gobierno e independencia militar; no obstante, en la cúspide la jerarquía maya se encontraba el sacerdote, cuyo poder era considerado supremo, dejando en un segundo plano a los gobernantes políticos (incluida la familia), en tercera posición a grupo noble de altos funcionarios, luego artesanos y campesinos quienes solían vivir a las afueras de la ciudad y por último los esclavos realizando labores forzadas.

Con el fin de producir cosechas casi todo el año, los mayas cultivaban maíz, frijoles y tubérculos por medio de la irrigación de sus suelos, sistema basado en canales de agua; esta conexión y trabajo con la tierra les permitió desarrollar medicinas vegetales, fibras de tejido y materiales de construcción. De igual modo, la aplicación técnica de un calendario civil de 365 días al año facilitaba el cálculo anual de la cosecha y proporcionaba certeza, asegurando así, la trascendencia posterior de esta cultura en el mundo. Sus creencias politeístas estaban estrechamente ligadas a este calendario y a la astronomía en general, configurando así, un despliegue de deidades representadas en la naturaleza; *Hunab Ku* e *Itzamná* sus principales imágenes creadoras, estaban acompañadas por dioses de la lluvia, el sol, el viento, la siembra, la guerra, la muerte, entre otros. Su máximo practicante espiritual era el sacerdote, quien debía dedicar su vida al culto divino, la adivinación, el sacrificio humano y animal y la protección de las escrituras sagradas, plasmadas en el *Popol Vuh*.

Su tipo de escritura jeroglífica, avanzada a la época logró tejer este último, el libro sagrado *Popol Vuh*, cuyo significado traduce “*Libro de la Comunidad*” o “*Libro del Consejo*”, el cual tuvo su propia versión española en el siglo XVIII traducida por frailes cristianos. Dicho texto hacía parte de un

tríptico que en primer lugar aludía a la creación del mundo y del ser humano por parte de los dioses primigenios, quienes batallaron hasta conseguir el material idóneo para la fabricación del hombre, el maíz (base de su alimentación): "*De maíz amarillo y de maíz blanco se hizo su carne; de masa de maíz se hicieron los brazos y las piernas del hombre. Únicamente la masa de maíz entró en la carne de nuestros padres, los cuatro hombres que fueron creados*".<sup>29</sup> Sucesivamente, en su segundo apartado, el libro narra las aventuras de dos gemelos (el sol y la luna) antes de la existencia de los humanos. Por último, concluyendo con el relato, la parte final es un diario histórico sobre el pueblo maya y como sucumbe ante la conquista española.

Justamente son estos relatos los que presentan las máximas figuras divinas de la mitología, distinguiéndose de los hombres por sus característicos rasgos animales y astrales, al igual que todas sus manifestaciones *monstruosas* que de igual manera poseían dichos rasgos, esto debido a que estos seres estaban estrechamente relacionados con el mundo conocido por el pueblo maya; por lo que hoy en día son piezas claves para entender su cultura, ¿Podían los mayas percibir y presenciar las apariciones de criaturas fuera de este mundo? El *Popol Vuh* hace referencia a ellas en repetidas ocasiones y expone estos encuentros como momentos cargados de simbolismo, incluso estos seres llegaron a ser percibidos como protectores o guardianes, gracias al uso de estatuillas, dibujos y grabados (con un gran lujo de detalles), dentro de los rituales sagrados, los hogares y templos de adoración.

A continuación, se observa pues cómo lucirían físicamente algunas de sus representaciones mitológicas y leyendas locales propias, a través de imágenes ilustradas:

*FIGURA 23 Monstruos mexicanos*

---

<sup>29</sup> POPOL VUH, libro sagrado de los mayas quichés, 1701.



*Nota.* Seres zoomórficos de protección = guardianes de la naturaleza  
 Figuras tomadas de: <https://blog.xcaret.com/es/10-criaturas-mitologicas-de-mexico/>

**FIGURA 24** *Monstruos mexicanos*



*Nota.* Tlahuelpuchi  
 Figuras tomadas de: [Seres de la mitología Azteca](#)

**FIGURA 25** *Monstruos mexicanos*



Nota. Seres antropomorfos de cuidado y permanencia de la sociedad y el ser humano  
Figuras tomadas de: <https://blog.xcaret.com/es/10-criaturas-mitologicas-de-mexico/>

En el caso de los seres mitológicos mayas y la cultura mexicana como tal, pareciera como si lo raro, curioso, diferente, incluso lo relacionado a la muerte, tuviera un significado profundo de conexión con un TODO perfecto, en el que la función principal de los llamados *Monstruos* o *criaturas mitológicas* es la de guiar al hombre en el territorio mortal de la naturaleza, por esto tienen la labor de cuidar, preservar, enseñar y proteger; todo ello con la intención de mantener el equilibrio entre dioses y humanos.

## 2.11. Cultura Peruana

El imperio Inca es una de las culturas más diversas a nivel latinoamericano, pues no consta de un solo pueblo en particular, sino de diversas costumbres, como lo son, entre muchas: la cultura *Chavín*, *la Paracas*, *Nazca*, *Mochica*, *Chimú* y *Tiahuanaco*; el territorio inca, es una combinación de diferentes etnias que habitaron, y, hoy día, continúan habitando lo que se conoce como Perú; Actualmente convergen en este país tanto pueblos aborígenes, sectores afroperuanos, asiáticos y una pequeña parte ítalo-peruana, esta mezcla se potencia gracias a que Perú cuenta con tres regiones naturales principales: la costa, la selva y la sierra; por todo ello, es considerada una cultura mestiza, cuya variedad se evidencia no solo en sus tradiciones mitológicas sino también en su famosa gastronomía, danzas y festejos.

De hecho, los datos aquí expuestos, son la suma de diferentes fuentes de información web, de las cuales se abstraieron ideas y conceptos relevantes, resignificando su comprensión en el marco de este proyecto, en primera instancia el artículo *Teorías del origen de la Cultura Peruana* (LÓPEZ & AGUILAR, 2014)\_recuperado de *Historia Peruana*, nos propone al imperio Inca como el más extenso e importante de la Sudamérica precolombina, ejemplo de ello, tenemos la máxima ciudadela Inca, *Machu Picchu*, una de las más grandes maravillas y misterios de la humanidad. ¿Qué se esconde tras estas ruinas arqueológicas tan milenarias? Para responder a esta pregunta es necesario sumergirse en las igualmente mixtas mitologías que recorrieron este territorio, como la *aimara*, *amazónica*, *quechua* y la que en esta ocasión será nuestro objeto de estudio: la mitología *inca*. El imperio de los hijos del sol, contaban con mitos y leyendas propias, basadas una la religión panteísta, que afirmaba que el universo, dios, y la naturaleza, eran lo mismo. En consecuencia se buscaba sobre cualquier cosa, el estar en armonía con la naturaleza. Como todas mitologías, la inca cuenta con diversos dioses, teniendo dioses principales y secundarios, los primeros como los que crean y protegen, los que ponen el orden, siendo el principal dios creador del cielo, las aguas y la tierra (*Viracocha*) siguiendo así el dios Sol (*Inti*, o *Taita Inti*); siguiéndole la diosa Luna (*Mama Quilla*); la madre tierra (*Pacha Mama*); la madre del alimento, principalmente del maíz (*Mama Sara*); el dios de la costa y las artes (*Pachacamac*); la diosa a quién se rezaba para navegar en aguas tranquilas (*Mamacocha*); las sagradas montañas (*Apus*); entre otros, los dioses secundarios como la diosa de las estrellas (*Coyllur*); el dios del rayo (*Illapa*); la diosa de la lluvia, la fertilidad y los animales

salvajes (*Pariacaca*); y el señor del inframundo, el dios de la muerte (*Supay*)... Y, al igual que en otras creencias, para los incas, el mundo se encuentra dividido en diferentes planos, cada uno con sus respectivos dioses, en este caso, tres planos: *Hanan Pacha*, el mundo de arriba; *Kay Pacha*; el mundo de aquí, el terrenal; y *Uku Pacha* o *Urin Pacha*, el mundo de abajo, el subsuelo.

En cuanto a criaturas mitológicas, o, mejor, *Monstruos* incas, existen relatos que hablan de criaturas sobrenaturales, o, más bien, criaturas que nacen de la naturaleza, pero con aspectos sobrehumanos, y como en muchas culturas, estas fueron creadas para dar un sentido o explicación a ciertos acontecimientos inexplicables vividos por la población Inca. Algunos de estas criaturas son: *Amaru*, era una extraña fusión de diferentes animales, contaba con cuerpo de serpiente, cabeza de camélidos, alas de dragón, cola de pez y garras de león, era una figura *zoomórfica* acuático y era la encargada de resguardar la vida que se encuentra entre los lagos y ríos; se dice que todos los elementos que componen la vida están escritos en las escamas de *Amaru*.

*Jarjacha*, es la criatura que nacía cuando una persona cometía incesto o infidelidad, según la mitología Inca, el alma de la persona pecadora salía de su cuerpo y adoptaba formas terroríficas, pero para esto no era necesario que la persona estuviera muerta, bastaba con que estuviera dormida para que su alma escapara, generalmente, eran representadas en llamas con dos o más cabeza, o incluso con la cabeza de la persona pecadora, lo horripilante de la forma de esta criatura varía dependiendo de qué tan seguido la persona cometía estos actos impuros; y, según los escritos, estos *monstruos* eran altamente peligrosos, ya que podían hipnotizar a la persona que se encontraran mirándola a los ojos para posteriormente asesinarla.

*Pishtaco*, es otra de las criaturas que cumplen la tendencia de castigar y asesinar, según las leyendas, es un ser solitario que disfruta de hacer sufrir a sus víctimas y escapar de sus garras es casi imposible; como es tendente en la cultura Inca, este *monstruo* castiga a los pecadores, se dice que después de asesinarlos se los lleva a su cueva para comérselos y extrae la grasa de sus cadáveres para posteriormente venderlos en el mercado. Como fue dicho antes, *Supay* es el dios del inframundo y la muerte, pero este también puede ser un *monstruo*, ya que es capaz de adoptar la forma de animales como el toro, chivo o el cerdo; naturalmente tiene patas de cabra, cola y cuernos, esta forma es la

que tomó el cristianismo para representar al diablo; *Supay* es la personificación de toda maldad, no obstante, puede ser tan bueno como malo.

La naturaleza, se convierte pues en la madre de una construcción arquetípica de criaturas y *Monstruos* que llenan los escenarios de lo que es la raíz aborigen de los pueblos indígenas de la zona y el estrecho legua de sabiduría entre el hombre y los dioses; esos vehículos de comunicación son pues los *Monstruos*, esos constructos sociales directamente engendrados por la tierra y cargado de mensajes divinos y mágicos. Algunas criaturas que reflejan la importancia espiritual de estas guías sobrenaturales son:

*FIGURA 26 Monstruos peruanos*



Pachamama



Mama Cocha



Viracocha

*Nota. Imágenes tomadas de: [Seres mitológicos Incas](#)*

## 2.12. Cultura Colombiana

Este amplio y extenso territorio ha sido habitado siempre por diversos grupos étnicos y entes sociales, que, hoy en día permite denominar a Colombia como un país biodiverso, pluricultural, lleno de realismo mágico, de brujería, de cuentos de miedo y tradiciones múltiples. De Europa se conserva aún un catolicismo re-interpretado en el que la creencia y la fe recorre cada rincón, desde la violencia y el rezo del sicario en los barrios, hasta la iglesia, que es solo un templo fachada, cuya cara arquitectónica esconde más pecados y atropellos que el mismo infierno plagado de “*monstruos*” y demonios; de la cultura afro y el continente Africano, además de guardar un grito de ira bombeante en la sabrosura de las venas, se practica la cercanía con la música, la danza y la lucha contra la injusticia, relatando así, la propia desgracia de una historia de dolor, con una dentadura blanca luna y un bailecito prendido hacia los “*santos*”; sin embargo, existe un componente químico más poderoso aún, que vive en el torrente casi olvidado de este ADN, la cultura y tradición indígena, propia de estas tierras enraizadas en duelo y en lágrimas que son río, que fueron hechizo, que ocultan lo no dicho.

Ahora bien, previo a la llegada de los españoles, la memoria recita que eran varios los pueblos distribuidos por la zona: *Chibchas*, en los altiplanos y regiones frías o templadas del centro del país y en la “Sierra Nevada de Santa Marta”; *Arwac*, en las regiones cercanas al río *Amazonas*, *Putumayo* y *Caquetá*; y sobre el litoral del Océano Atlántico, los pueblos del Caribe. Por su parte, la familia *Chibcha* desarrolló clanes y organizaciones sociales a pequeña escala como lo son los *Muiscas* y los *Tairona*, civilizaciones que lograron un mayor avance tecnológico, político e intelectual, desarrollando conocimientos prácticos (calendario agrícola y técnicas de caza), costumbres y creencias de nicho (celebraciones religiosas) y expresiones o manifestaciones artísticas (escritura jeroglífica y orfebrería), esta última construcción social permitió la transmisión oral de historias, enseñanzas, mitos y leyendas que además de educar la fe de la comunidad, exponen un catálogo de criaturas, figuras divinas y *Monstruos*.

*MITO AHAGUA-ORIGEN DE LOS SERES: En el mundo de los Achaguas hubo una serpiente que no solo mataba a ellos si no a los habitantes del Orinoco y como estaba acabando con todos, imploraron a Purú su dios creador para que los socorriera y como hasta Él llegaron y fueron escuchadas las plegarias, un día les envió a su hija, la cual mató a la culebra y lo arrojó lejos. Los indios, felices por el acontecimiento realizaron grandes festividades en honor de purú y de su hija y mientras bailaban y bebían, la culebra se podría y de su cuerpo en descomposición brotaban por doquier gusanos que una vez tocaban con su cuerpo en tierra se convertían en indios caribes, sus posteriores inmortales enemigos.<sup>30</sup>*  
(SÁNCHEZ, s.f.)

Como lo explica la recopilación histórica de las criaturas mitológicas más famosas de Colombia, del portal web El Tiempo, archivo de la autoría de Juan Carlos Escobar y Hector Candelari y el documento digital: “COLOMBIA, ¿EL DORADO?”, el origen del hombre se ve explicado y forjado entonces, por relatos *chamánicos* que dan sentido a fenómenos inentendibles como el movimiento de placas tectónicas del suelo (terremotos), el relucir de destellos celestes (relámpagos y truenos) y en otras oportunidades la carencia de alimento, tiempos climáticos difíciles para la cosecha o enfermedad; fuera cual fuera el caso de desgracia, este era atribuido a alguna deidad. Los pueblos indígenas precoloniales eran devotos a la tierra, quien proveía toda su estabilidad en el mundo: siembra abundante, vivienda, vestimenta, curación, victoria en batalla y sabiduría. Por ello no es de extrañar que sus principales deidades fueran las representaciones físicas y reales de elementos de la naturaleza como el sol, la luna, el agua de los ríos, el fuego, etc.

Se concluye pues, que esta característica particular es la que apoya también la creación de figuras mutantes, mágicas y poderosas que, si bien poseen elementos de la naturaleza, se nutren, de igual manera, de rasgos animales y habilidades no humanas. Se debe entender por tanto, que la implantación de adornos corporales compuestos por piezas animales, elevaban el espíritu de quien

---

<sup>30</sup> SÁNCHEZ, Luis María. “MITOS DE ORIGEN DE PUEBLOS INDÍGENAS DE COLOMBIA” Publicado por Juan Carlos Alonso G. En: [https://siic.mininterior.gov.co/sites/default/files/mitos\\_de\\_origen\\_pueblos\\_indigenas\\_de\\_colombia.pdf](https://siic.mininterior.gov.co/sites/default/files/mitos_de_origen_pueblos_indigenas_de_colombia.pdf)

los portaba: las plumas adornaban el cuello o cabeza de aquellos más sabios que podían habitar la superioridad de los cielos; los huesos de algún mamífero nutrían la vida de fortaleza; el pelo, ropaje o patrón y estampado de la piel de cualquier animal, poseía cada cual un significado ancestral, ligado a funciones del orden de la naturaleza divina; los colmillos de pumas, jaguares y osos eran señal de fuerza corporal, estos animales eran vistos como sagrados ya que podían deambular entre más de un mundo; en el caso del jaguar este podía nadar (*submundo*), caminar en tierra (*mundo medio*) y treparse en las ramas de los árboles (*supramundo*). Lo mismo pasaba pues con las aves que habitan el mundo superior y las ranas, que además de transitar entre los tres planos de mundos, eran mensajeros de lluvia y riego para los cultivos, cada ejemplar cumplía una tarea perfecta que el hombre siempre buscó imitar.

Es por ello, que los practicantes religiosos de estos cultos buscaban simular y transformar su cuerpo por medio del uso de plumas, colmillos, garras, pinturas y perforaciones en la piel, entre más animal fuera su cuerpo y entre más combinaciones pudieran realizar, más cercanos al mundo de los dioses, la inmortalidad y al entendimiento complejo del universo lograban estar. Esta supuesta comunicación con lo divino también podía realizarse mediante el consumo de la misma naturaleza, que se manifestaba en forma de brebaje y hablaba por medio de visiones y viajes astrales. Allí nace la necesidad de una mutación *monstruosa*, cuando el hombre se cansa de ser hombre y quiere ser *Monstruo*, quiere ser caos, *contra natura*, desafiando el orden y para lo cual fue creado, por ello también surge esta búsqueda, una búsqueda por querer ser *Monstruo*, que se grita de pie y en voz alta porque no hay *monstruosidad* más grande que ser uno mismo:

*“Yo, monstruo de mi deseo,  
carne de cada una de mis pinceladas,  
lienzo azul de mi cuerpo,  
pintora de mi andar.  
No quiero más títulos que cargar.  
No quiero más cargos ni casilleros a donde encajar  
ni el nombre justo que me reserve ninguna ciencia.  
(...) Reivindico: mi derecho a ser un monstruo  
¡Que otros sean lo Normal!  
El Vaticano normal.  
El Credo en dios y la virgísima Normal.  
Los pastores y los rebaños de lo Normal.  
El Honorable Congreso de las leyes de lo Normal.*

*el viejo Larousse de lo Normal*".<sup>31</sup> (SHOCK, 2014)

Muy a favor del artículo: "Colombia, un país de mitos y personajes fantásticos" se afirma pues, que las figura *monstruosas* de estos pueblos se encuentran en la representación gráfica de sus deidades y en la implementación ornamental de sus vestidos, a pesar de que sus relatos orales y escritos menciona temas más allá de lo real, es inevitable relacionarlo todo con la literalidad de la visión humana de su entorno y modo de vida, es inevitable relacionarlo con el actual movimiento transfigurativo, transformista y deformativo de la corporalidad tradicional humana (tatuajes, perforaciones, travestismo, personificación a través del vestuario y maquillaje, cirugías plásticas, modificaciones y alteraciones)

En la página siguiente se presentan algunos ejemplos de esas primeras figuras *monstruosas* desarrollada por la creencia cultural y llevada sobre el cuerpo social como parte de esta búsqueda en la que el lenguaje de lo *monstruoso* se manifiesta por medio de la piel, el exterior y su transformación física:

*FIGURA 27 Monstruos colombianos*



*Nota. Monstruo del Lago de Tota, ilustración por Gustavo Doré*

---

<sup>31</sup> SHOCK, Susy "REIVINDICO MI DERECHO A SER UN MONSTRUO" de " Poemario Trans-Pirado". En: <https://rebecagarza.net/2014/12/14/reivindico-mi-derecho-a-ser-un-monstruo-por-susy-shock/>

Figuras tomadas de:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Monstruo\\_del\\_Lago\\_de\\_Tota](https://es.wikipedia.org/wiki/Monstruo_del_Lago_de_Tota)

**FIGURA 28 Monstruos colombianos**



*Nota.* En el fondo el lago de Guatavita. Superpuesto a la fotografía,  
Un grabado de la época retrata el ritual del hombre dorado.  
Figura tomada de:  
<http://www1.udel.edu/leipzig/254/colombiahist.htm>

**FIGURA 29 Monstruos colombianos**



*Nota.* Chamán Indígena Colombiano

Figura tomada de: <https://www.alamy.es/un-chaman-de-la-tribu-kamentsa-vistiendo-un-sombrero-de-plumas-multicolores-toca-la-flauta-durante-el-carnaval-de-sibundoy-colombia-image64958750.html>

### 2.13. Relación Deidad-Monstruo-Hombre

*“Los monstruos en la mitología clásica siempre representan el caos frente a una sociedad establecida por y para la polis, la ciudad. A este caos encarnado en el monstruo, se le opone la figura de un héroe que es el representante del orden establecido en la ciudad y, además, su valedor y garante. Como encarnación del caos, el monstruo presenta unas características que lo van a oponer al hombre-héroe y lo van a diferenciar de él”*<sup>32</sup> (HURTADO, “MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica”, 2015)

Existe un afán por darle forma física, corporal y real a aquello que no se entiende, se quiere como raza humana pretender que es posible conocerlo todo, se buscan rostros, voces y propiedades mágicas en acontecimientos que sobrepasan los límites racionales y tecnológicos. Es necesario creer, es necesario aferrarse a algo que brinde un propósito para seguir viviendo, que vuelva llevadera la existencia, se materializan fenómenos y elementos y curiosamente se les son agregadas características humanas, porque de alguna parte tuvo que salir el hombre, y el egocentrismo es tal que se piensa firmemente que una máquina tan “avanzada” tuvo que ser creada por algo o alguien superior, cuando la realidad según muchos es que el ser humano es tan pequeño, que su caminar es el equivalente al de una cucaracha débil e indefensa, sin embargo, cabe mencionar que nadie posee la verdad ni el entendimiento completo de la realidad, así es que por qué no validar la invención hiperactiva de ridiculeces, por qué no jugar siempre a ser marioneta o dios.

En un principio, se podría decir que los *monstruos*, en las culturas antiguas, nacen gracias a los dioses; manteniendo la figura de dios como un ser superior y más poderoso que la humanidad, por ende, no se excluye de la clasificación de “dioses” a los seres malignos que cuentan con tal poder y nivel de superioridad, pues estos eran igual de divinos que los que impartían el “bien”, haciendo así una diferencia con el pensamiento que predomina en la cultura moderna, que separa a los dioses como seres benevolentes, de los demonios, que serían seres igual de poderosos a los dioses, solo que estos existen para impartir el mal.

---

<sup>32</sup> HURTADO, Iris, “MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica”, página 10, Universidad Politécnica de Valencia (2015).

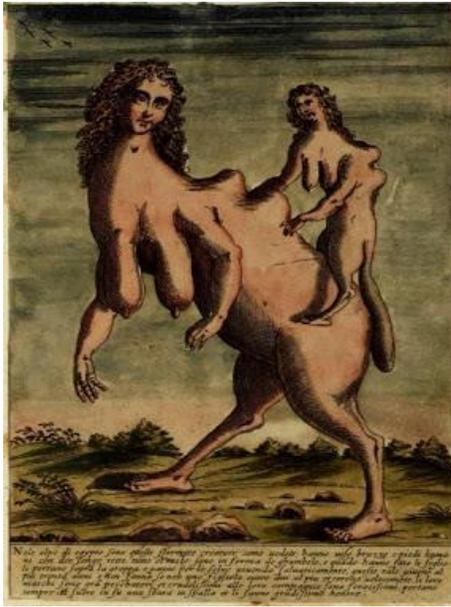
Dicho esto, los *monstruos* nacen gracias a los dioses, en el sentido de que estos (*monstruos*) son enviados a los mortales por estas divinidades. Lo que es considerado como *monstruo*, es solo algo que, de algún modo, está en el mismo plano que lo humano, es decir, el plano terrestre; son seres que se pueden evidenciar, ver, oír y hasta tocar, por eso, salvo con algunas excepciones, los dioses no son considerados *monstruos*. Físicamente hablando, ¿un dios podría ser un *monstruo*? Sí, un dios puede CONVERTIRSE en un *monstruo*, como se sabe, los dioses no están en el plano terrestre, ellos están en un plano astral, sin embargo, mantienen contacto directo con otros planos, no obstante, para lograr comunicarse con el hombre y lograr llegar al plano terrestre, necesitan de algunos vehículos y entre estos están los “*monstruos*”; es así como se comienza a tejer la relación entre deidad, *monstruo* y hombre: en resumen; el dios se presenta a los hombres a través de un cuerpo diferente, mutado, un cuerpo que no resiste el peso “divino” y se transforma en un *monstruo*, que, si lo miramos en otras palabras, sería tanto humano como un divino.

*FIGURA 30 Ilustración fenómenos*



*Nota.* Habitantes de la India según la *Cosmographia universalis* de Sebastian Münster (1544) Imagen tomada de:  
<https://culturacientifica.com/2014/08/29/monstruos/>

*FIGURA 31 Ilustración fenómenos*



Nota. Figuras tomadas de:  
<https://culturacientifica.com/2014/08/29/monstruos/>

*El nacimiento de un monstruo, puede llegar a provocar terror en las personas, pero a su vez, puede ocasionar admiración tan grande hasta el punto de querer coleccionarlos. Así que sí, los monstruos en gran parte son considerados como castigos divinos, resultado de maldiciones o criaturas con poderes mágicos; se estigmatiza el monstruo a tal punto de tenerlo en mente como algo malvado, esto, a su paso, hace también que se pase solo de considerar a algo “monstruo” por asuntos físicos, a que también se consideren por cuestiones de personalidad, energía y misticismo, por ejemplo, X realiza una acción que causa reacción de repugna en Y, lo cual hace que Y le grite a X: “¡Eres un monstruo!”. Volviendo a la línea de admirar y coleccionar a los monstruos, este fenómeno lo podemos ver sobre todo desde museos hasta circos, donde lo monstruoso es el centro de atención.<sup>33</sup> (TOMÉ LÓPEZ C. , s.f.)*

---

<sup>33</sup> TOMÉ LÓPEZ, César, “MONSTRUOS” Cuaderno de Cultura Científica, colaboración de Naukas con la Cátedra de Cultura Científica de la UPV/EHU. En: <https://culturacientifica.com/2014/08/29/monstruos/>.

Vale agregar que, por ejemplo, Konrad Gesner en su *Historiae Animalium*, publicada en Zúrich entre 1551 y 1558 en cuatro volúmenes, incluía animales reales e imaginarios (unicornios, sirenas), fósiles, monedas, minerales, plantas y *monstruosidades* tomados de todo tipo de fuentes: el Antiguo Testamento, Aristóteles, Plinio, el folclore o los bestiarios medievales. Cada uno con su comentario erudito correspondiente.

Sin embargo siguiendo la lógica religiosa de que al igual que los *Monstruos*, el ser humano es solo una fotocopia, creación, manifestación o artilugio de los dioses sobre la tierra, se podrías pensar en la descabellada idea de que entonces, los *Monstruos* y el ser humano no son más que hermanos perdidos a los cuales nadie presentó de manera adecuada y aunque esta afirmación cause un poco de gracia irónica, tiene un toque amargo de comedia negra que empuja la curiosidad a querer descubrir si en realidad es así.

*Igualmente comprensible es que el folclore en distintas regiones del mundo haya relatado otro patrón común: seres antropomorfos que representan nuestro lado más salvaje, hundidos en las selvas profundas o en las nieves perpetuas.*<sup>34</sup> (YANES, 2019)

*El monstruo es la víctima modelo: inocente y calumniado, azuzado hasta obligarlo a la violencia. Como toda víctima, quiere saber por qué es odiado. No ha sido él el responsable de su presencia en el mundo, como lo dice uno de los epígrafes de la novela, tomado de El paraíso perdido de Milton: “¿Yo te requerí, Hacedor, que con mi arcilla / modelaras un hombre? ¿Te solicité /que de la oscuridad me promovieras?”*<sup>35</sup> (TOMÉ LÓPEZ C. c., s.f.)

*Fruto de la ambición (o la descuidada invención) de otro, el monstruo comparte su dura suerte con la de Adán, es decir, con la de todos nosotros. Sin embargo, a pesar de su sufrimiento, no quiere morir. “La vida”, le*

---

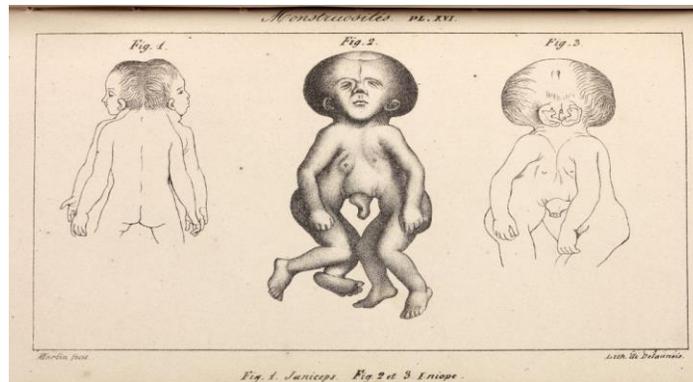
<sup>34</sup> YANES, Javier “ASÍ SE CREAN LOS MONSTRUOS... EN LA IMAGINACIÓN HUMANA” - Apuntes científicos , 2019, periodismos digital En: [OpenMind \(bbvaopenmind.com\)](https://openmind.bbvaopenmind.com)

<sup>35</sup> TOMÉ LÓPEZ, César, “MONSTRUOS” Cuaderno de Cultura Científica, colaboración de Naukas con la Cátedra de Cultura Científica de la UPV/EHU. En: <https://culturacientifica.com/2014/08/29/monstruos/>.

dice a su creador, “aunque solo sea una acumulación de angustias, me es preciosa”. Y agrega, para explicar su conducta: “Yo era amable y bondadoso; la miseria me convirtió en demonio. Hazme feliz, y otra vez seré virtuoso.”<sup>36</sup> (MANGUEL, 2018)

Por ello, es que dentro de la exploración cartográfica, este proyecto y la misión artística de la autora (desde un rol maternal, o desde uno ególatra en el que se puede actuar como dios creador, o desde la hermandad o la igualdad), va a la caza de ese origen, rastreando los indicios que han dejado las antiguas culturas por medio de la mitología fósil y persiguiendo el instinto personal y la necesidad inquietante por encontrarles, explorarles y parirles a este mundo de lo humano; en este caso, a través de un estado de introspectiva gestante envuelta a veces por el caparazón de un huevo, a veces encapsulada en recipientes o arrancada de las membranas musculares de la extremidad menos fuerte, otras veces desplegada de una fuga energética y por su puesto, en cualquiera de los casos, inundada de líquido amniótico que da muestra de cómo hacer nacer los *Monstruos*, los *Monstruos* de la sociedad, de la humanidad, los *Monstruos* propios, ‘*Los Gonzomonstruos*’.

**FIGURA 32 Ilustración fenómeno**



Nota. Monstruosidades. Ilustración de la Histoire Générale et Particulière des Anomalies de l'Organisation (1832-7) de Saint Hilaire. Figura tomada de <https://culturacientifica.com/2014/08/29/monstruos/>

<sup>36</sup> MANGUEL, Alberto en El Monstruo de Frankenstein, contribuciones de Pablo Capanna [et al.]; prólogo de Alberto Manguel. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Biblioteca Nacional, 2018. Pág.8

## 2.14. Discriminación social, política y religiosa por parte del ordenamiento cultural: *Freaks*.

*“El monstruo es algo más allá de lo normativo, se opone a los valores asociados con lo que decidimos llamar normalidad y que es el eje de la preocupación normativa. (...) Aunque lo que cuente como normativo, e incluso como monstruoso, está siempre atrapado en los determinantes específicos culturales e históricos, lo que importa aquí es que estos dos conceptos permanecen encerrados en una relación mutuamente constitutiva.”*<sup>37</sup> (SHILDRICK & Traducción de TORRANO, 2002, pág. 29)

Eventualmente, si se habla de criaturas desafortunadamente humanas, con seguridad que el término “*Freaks*” será más familiar y es que lo que empezó como un espectáculo circense, develó la naturaleza de una sociedad canónica y displicente, una naturaleza egoísta y radical que forzaba el encierro de lo *anormal*, y aunque la mayoría de estos singulares sujetos eran encarcelados en instituciones formales cuyo objetivo era disciplinar esa diferencia y llevar a cabo procesos de “Normalización”, había quienes corrían con otra suerte un poco más ostentosa, la fascinación y el morbo por la deformidad immortalizaba el miedo común por la no identidad.

Después de todo, la inexpresividad en el rostro o la afectación de alguna de sus partes es en principio el terror de la vanidad, sin embargo engloba un aspecto aún más profundo, el propio reflejo es el símbolo y la certeza indudable de la existencia, sin ello, nuestra identidad permanece perdida. El propio reconocimiento se convierte en un equivalente de cordura.

*...la guerra suele ser la causante de un terrible tipo de monstruosidad: personas con “alguna” discapacidad que no son propiamente ni enfermos ni sanos, ni muertos ni “plenamente” vivos. Son seres humanos, pero sus cuerpos están deformados y no funcionan como deberían...”*<sup>38</sup> (CANO, “EL CUERPO MONSTRUOSO: Dialéctica de la ocultación-desocultación”, 2012)

---

<sup>37</sup> SHILDRICK, Margrit “Embodying the monster. Encounters with the vulnerable Self” (2002) Traducción de Andrea Torrano, (2015). *LA MONSTRUOSIDAD EN G. CANGUILHEM Y M. FOUCAULT. UNA APROXIMACIÓN AL MONSTRUO BIOPOLÍTICO I*. Córdoba, Argentina: ÁGORA — Papeles de Filosofía.

<sup>38</sup> CANO, Arantxa Alonso “EL CUERPO MONSTRUOSO: Dialéctica de la ocultación-desocultación” ensayo publicado en 2012 - Pág. 6.

La preocupación recae pues, sobre la delgada línea que se dibuja entre fealdad, terror, maldad, peligro y muerte, puesto que, desde un punto de vista un poco más objetivo, el *monstruo* no es *contra-natura*, es más, este concepto cultural es tan susceptible a definiciones que su estar en el mundo se vuelve complejo y un dilema teórico extenso.

**Freaks:** Los *freaks* son aquellos seres que “desencajan” o que simplemente son demasiado raros frente a los ojos del público general... al menos, desde una mirada tradicional que juzga, critica, prohíbe y cancela todo aquello que es diferente a lo acostumbrado. Los *freaks* pueden generar tanto admiración, curiosidad, como repugnancia, odio e intolerancia; todo depende de la conexión cultural, política y/o religiosa, pues un sujeto puede ser *freak* en todos los ámbitos mencionados, como puede serlo en uno solo de ellos. Para encasillar a un individuo en este término (*freak*) entran en juego algunas preguntas como: ¿qué es lo políticamente correcto? ¿qué es raro y qué es normal? ¿qué debe gustar y qué no? ¿qué está bien y qué está mal? Entre otras.

El pensamiento occidental está detalladamente programado para tenerle temor a los *freaks*, de la misma manera en que está desarrollado al punto de decirle *freak* a absolutamente todo lo que a subjetivamente sea raro; actualmente, en el pensar y excluir, una persona con implante de cuernos y cola de cocodrilo es igual de *freak* que un niño solitario que se la pasa todo el día encerrado en su habitación jugando videojuegos. ¿Cómo y cuándo es que el pensamiento social se volvió tan excluyente y clasificatorio? Es imposible responder con exactitud esa pregunta, sin embargo, el pensamiento de la humanidad se ha ido forjando y evolucionando desde el inicio de los tiempos, un pensamiento que se ha visto construido por las diferentes culturas que han existido a lo largo de la historia, no obstante, se puede encontrar una valiosa parte en la investigación del pensamiento clasificatorio en Immanuel Kant (La Crítica de la razón pura, 1781); así es, a hoy día, el pensamiento kantiano sigue predominando en demasiados aspectos en la sociedad general, principalmente por la crítica de juicio, de moral y racional que realizó el filósofo alemán; en resumidas cuentas, con esto Kant (La Crítica del juicio, 1790) establece un juicio de gusto, que como lo dice su nombre, consiste en decir que algo gusta o no; sin embargo, él mismo deja los parámetros de lo que es bello, lo agradable, y lo sublime, recordemos que: lo agradable, que no le corresponde al arte, sino a elementos como la comida, entre otros; lo bello, que es el que le corresponde al arte; y, lo sublime,

pertenece al orden de la naturaleza. Entonces, lo bello es subjetivo, pero universal, pues todos deben ver belleza donde la hay y nadie puede ver belleza donde no la hay, punto.

Con esto, Kant (1724-1804) dice que hay cosas que no se pueden conocer, estas cosas son llamadas *noúmeno*, es decir, la cosa en sí, de la que no se puede saber nada a parte de cómo se presenta a mis sentidos (Dios, por ejemplo); en este sentido, la manera en la que esta cosa afecta a un individuo o objeto es a lo que le llamamos '*fenómeno*'. No se puede saber nada de Dios, pero sí se puede saber cómo este causa un efecto en el individuo. En esta línea, podemos decir que de ahí tal vez nazca el por qué se le dice *fenómeno* o *freak* a lo que es reconocido como tal; en breve, esto se debe a la sensación de extrañeza que genera ver algo diferente, pero sobre ese sujeto no se sabe absolutamente nada, no se sabe de dónde proviene, por qué existe, ni para qué existe, lo único que se sabe es que genera algo raro y debido a esa sensación inquietante que despierta es que se clasifica como *fenómeno*. Ahora, esto usando la palabra *fenómeno* en su sentido discriminatorio hacia algo, porque algo también puede ser *fenomenal* admirativamente hablando, de la misma manera, un sujeto del cual no se sabe nada, sino que genera sensaciones positivas de curiosidad y admiración, también es un *fenómeno*; es decir, *fenómeno* es todo aquello de lo que no se sabe nada, pero que genera algo, sea negativo, positivo o neutro.

Ahora bien, en el mundo de lo *monstruoso*, es notable que la deformidad física, la anormalidad y los rasgos diferenciales tanto visuales como psicológicos o comportamentales, distinguen a estos seres de los demás sujetos, por así decirlo, "*comunes*" o "*normales*", convirtiendo su atributo particular en uno *monstruoso* y raro ante lo normativo; es así como, la enfermedad se convierte en promotora del miedo y el temor, las falencias físicas son pues, una maldición *monstruosa* o la manifestación de alguna desobediencia y acto de pecado para con los dioses. De igual forma, la enfermedad mental, el comportamiento caníbal o animal y los abominables ejercicios de violencia, son también considerados consecuencia directa de una vida descarriada; no obstante, algunas tribus culturales lograron encontrar en la deformidad de lo grotesco una vía de supervivencia, configurando toda una pantomima de intimidación y terror, que servía de advertencia para el adversario y daba vía libre en la batalla y el territorio, asegurando tranquilidad y estabilidad. El *Monstruo* de la diferencia, deformación genética y enfermedad es *contra natura*, como ventaja social frente a la discriminación y el miedo infundido por la tradición ordenativa y cultural.

## 2.15. Los monstruos en el arte

Los *monstruos* como fuente de inspiración en el arte han sido representados de diversas maneras y con diferentes recursos. Representan en su mayoría de casos riesgos exteriores, no obstante, su más íntimo peligro recae dentro del interior del artista, reflejado en actitudes de demencia y en un funcionamiento extraño de la vida que rompe la cotidianidad. Cuando se escucha hablar de *monstruos* en el arte, tal vez se piense en el *monstruo* del *lago Ness* de las películas, o en las animaciones presentadas en *Monsters Inc*; pero los *monstruos*, pueden ser ‘*monstrados*’ también a través de un ser menos colorido, mágico o gigantesco; es lo maravilloso que el arte brinda: la posibilidad de crear *monstruosidades* por medio de recursos físicos, psicológicos o ambos.

### PINTURA

La pintura, una de las artes precursoras, debido a que configura una de las primeras formas de comunicación humana, o formas de registro, se desarrollaba por medio del dibujo sobre paredes rupestres; por lo cual, es tal vez el ámbito artístico que más material visual brinda a la hora de hablar de *monstruos*; esta corta investigación, pretende contextualizar el proyecto de estudio en el cual se ve envuelto este trabajo tras la lectura e interpretación de diferente fuentes de información como: “EL MONSTRUO EN EL ARTE. La gárgola y la visión de lo terrorífico” a partir del cual se afirma que solo basta con un pincel, un lienzo y un poco de color, para dejar volar la imaginación y empezar a crear criaturas jamás antes vistas, plasmar las que ya andan merodeando la cotidianidad, o bien, darle una re-interpretación a las ya interpretadas. Los pintores tienen vía libre para crear las deformidades enfermizas de su *psiquis*, las de la sociedad, las de un individuo o las de la historia de la humanidad. Uno de los grandes referentes de la pintura *monstruosa*, es *Jheronimus van Aken*, mejor conocido como ‘*El Bosco*’<sup>39</sup> (ARTEESPAÑA, 2006) cuya alma parece haber sido reemplazada por un *Monstruo* crudo y grotesco; pintor del movimiento renacentista, “*El Bosco*” fue un inventor de bestias y *quimeras*, esto se puede evidenciar en una de sus obras cúspides y enigmáticas, “*El jardín de las delicias*”, un tríptico que al abrirlo presenta al paraíso, la vida terrenal

---

<sup>39</sup> EL BOSCO, Artículo digital del portal de la historia de arte ARTEESPAÑA:  
<https://www.arteespana.com/elbosco.htm>

y el infierno, los tres planos impregnados de criaturas, si bien del orden religioso, figurativamente *monstruosas*.

*FIGURA 33 Monstruos en la pintura*



Nota. 'El jardín de las delicias', El Bosco (1515)  
Figura tomada de: <https://www.culturagenial.com/es/el-jardin-de-las-delicias-de-el-bosco/>

*FIGURA 34 Monstruos en la pintura*



Nota. Fantasía moral (Visio tondali) Óleo sobre tabla,  
Siglo XV Figura tomada de:  
<https://www.museodelprado.es/coleccion/artista/el-bosco/c9716e4a-4c24-44dd-ac65-44bc4661c8b5>

Por otro lado, el español **Joan Miró**<sup>40</sup> (SANTOS, Joan Miró, 2016), un gran representante del surrealismo, con miles de obras, y una curiosidad inquieta por los ojos animales, pues según él, a

---

<sup>40</sup> Historia y obra Joan Miró

través de los ojos se podía saber el estado de ánimo de un animal, si tenían hambre o frío; y aún con esta preocupación, *Miró* pintaba *monstruos* sin emoción.

*FIGURA 35 Monstruos en la pintura*



*Nota.* 'Homme et Femme', Joan Miró (1966)

Figura tomada de:

<https://artsandculture.google.com/asset/homme-et-femme-joan-miró/VwHwB-f5Ebk4g>

*FIGURA 36 Monstruos en la pintura*



*Nota.* Joan Miró. Sin título - Figura tomada de:

<https://masdearte.com/miro-orden-desorden-ivam/>

Por su parte, en la Alemania actual, un pintor que continúa vigente, *Frank Auerbach*<sup>41</sup> (SANTOS, Frank Auerbach, 2016), por la línea del expresionismo (como buen Alemán) interesado en la figura humana representada en líneas deformadas e inspirado en un pintor de *monstruos* como Goya, sus

---

<sup>41</sup> [Frank Auerbach](#) (CC) Miguel Calvo Santos, 27-09-2016

(propias) pinturas, según él, son “*una esencia física en carne viva*”; sus modelos deben pasar horas sentados en cientos de sesiones para culminar un solo cuadro, en palabras de Frank: “*Todas mis pinturas son resultado de centenares de transmutaciones*”.

*FIGURA 37 Monstruos en la pintura*



Nota. ‘Head of JYM III’, Frank Auerbach (1980). Figura tomada de: <https://artuk.org/discover/artworks/head-of-jym-iii-176970>

La inspiración de dicha genialidad, *Francisco José de Goya*<sup>42</sup> y *Lucientes* (RUIZA, 2004), fue un gran pintor español, considerado como el padre del arte contemporáneo, ya que tuvo experiencia en diferentes ramas artísticas tales como el romanticismo, surrealismo, expresionismo e impresionismo. Como los pintores expuestos previamente, *Goya* se caracterizaba por la representación de las *monstruosidades* en sus obras; una de ellas: ‘*El sueño de la razón produce monstruos*’ (1797-1799), perteneciente a la colección de grabados llamados ‘*serie de los caprichos*’, siendo esta el capricho número 43 de 80; una obra en ‘*aguafuerte*’ (modalidad de grabado que usa una plancha, o lámina de metal), en la que buscaba representar la ignorancia del pueblo, los vicios de los monjes y la

---

<sup>42</sup> Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Francisco de Goya. Biografía. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Recuperado de: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/goya/>

estupidez de los grandes, representada a través de un mundo de pesadillas. Goya no era de juzgar a los *Monstruos*, sino de exponerlos, tal y como son, muy humanos.

*FIGURA 38 Monstruos en la pintura*



Nota. “El sueño de la razón produce monstruos” Figura tomada de: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-sueo-de-la-razon-produce-monstruos/e4845219-9365-4b36-8c89-3146dc34f280>

## LITERATURA

El *Monstruo* ha estado presente en la literatura desde siempre, tanto en el género infantil como en el de terror; su uso es tan versátil que puede representar a través de la figura del *monstruo* pensamientos diversos o ideas sobre el mundo que varían según el autor. Sin embargo, algunos datos y fragmentos indagativos tomados de la revista digital WMagazín: “Monstruos, bestias y ogros literarios como reflejo de los miedos y la realidad” (MANRIQUE SABOGAL, 2019) aseguran que en su mayoría los *monstruos* en la literatura son portadores de cualidades negativas atribuidas actualmente gracia al concepto terrorífico en el que se les tiene y que debe (en gran parte) su origen, a la literatura, ámbito artístico cuya indagación en la creación, conceptualización y definición de las figuras *monstruosas*, le ha otorgado a los mitos y leyendas escritas, a los cuentos, novelas, fábulas y escritos,

el lugar artístico con más fuerza en la línea temporal humana, siendo así precursora del *material-memoria* que perdura hasta hoy.

Desde los registros escritos y hasta los libros fantásticos e imaginarios, han sido grandes constructores de universos complejos a lo largo de la existencia, preservando en el tiempo incluso con un poder casi inexplicable la historia de la humanidad insinúa (SOLODKOW, 2018) en su trabajo sobre MONSTRUOS Y LITERATURA<sup>43</sup>, para la Universidad de los Andes.

Como un ejemplo entre muchos de este fenómeno, tenemos a La Biblia, y a muchos otros textos del orden religioso que reflejan el poder que tienen las palabras en la sociedad. Dentro de este contexto la literatura ha dado a luz no solo a mundos y universos, sino también a los centenares de criaturas que hacen parte de estos lugares, convirtiéndose, a su vez, en elementos que se han adoptado como parte de la cultura.

*FIGURA 39 Monstruos en la literatura*



*Nota.* Leviatán, la primera bestia marina del Antiguo Testamento. Figura tomada de:  
<https://reinoanimalia.fandom.com/es/wiki/Leviatán>

En cuanto a referentes literarios, es común que la mayoría de personas entiendan a lo que se refiere la palabra '*Frankenstein*', sin necesidad de tener como requisito la lectura previa de la obra homónima de *Mary Shelley*<sup>44</sup> (*Frankenstein* o el moderno *Prometeo*); se asume pues que se está

---

<sup>43</sup> Disponible en: <https://facartes.uniandes.edu.co/cursos/monstruos-y-literatura/>

<sup>44</sup> SHELLEY, Mary, autora de la novela: "*Frankenstein o el moderno Prometeo*" (1818)

hablando de cierto ser terrorífico de connotación malvada, e inmediatamente el cerebro empieza a crear (con lujo de detalles) la caracterización física e imaginaria de un *Monstruo*, en este caso María Pilar Queralt<sup>45</sup> (QUERALT, 2017) lo explica desde la invención de un ser mental deforme, hecho de partes de cuerpos diferentes, a pesar de que realmente en la obra literaria, ‘*Frankenstein*’ hace referencia al apellido del científico creador y no precisamente a la criatura, lo que abre y cuestiona ¿quién realmente es el *Monstruo* de este relato? Porque si bien lo correcto sería decir “*el monstruo de Frankenstein*”, esta ligera ambigüedad, posee la capacidad de hacer reflexionar al lector de manera crítica sobre los actos atroces del ser humano en su lucha por entender el universo desde la posición privilegiada de un “*dios creador*”. Así es como esta gran obra maestra, presenta tanto a la criatura cuyo aspecto físico horroriza y representa la categoría universal y visual de *Monstruo*, como (de manera más sutil) la maquinaria mental de un *Monstruo* psicológico que reside en el interior del doctor.

Este ejemplo es uno de los más hermosos porque de manera poco presuntuosa, la autora expone ambas naturalezas a través de dos personajes aparentemente opuestos. Algo aún más curioso es que lo hace por medio de un vínculo estrecho (creador-obra) que permite casi, que un auto-reconocimiento de la naturaleza *monstruosa* de los miembros ilustres de una sociedad de accionar doble, moralista y mentalmente enferma y la naturaleza *monstruosa* de quienes han sido relegados, discriminados, censurados, encerrados y abandonados por esa misma sociedad a razón de que su aspecto físico externo está por fuera del establecido. Más sorprendente aún, es reconocer en esta relación el papel de quien pone las reglas, quien establece un canon permisivo de comportamientos y específico de belleza y fealdad, siendo esta última entendida con temor, miedo, asco y símbolo de maldad; ese cargo de poder y privilegios que si bien analizamos, acoge solo a una figura específica y escasa (hombre, rico, blanco, heterosexual); pero también engloba a la humanidad y la reduce a una necesidad primitiva por crear, dar vida y gestar mitos, historias mágicas, leyendas increíbles y cuentos de pánico, a través de la tradición oral y cultural plagando de criaturas, seres, bestias, demonios y *monstruos* la realidad, tal vez para ocultar el *Monstruo* mental que compone a la masa, el cardumen de gusanos podridos y cuerpos inertes que se transfigura en una figura colectiva de *monstruosidad*: la sociedad actual.

---

<sup>45</sup> QUERALT, María Pilar, “*Frankenstein, 1816: el año que nació un monstruo*”, para National Geographic (2017) [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/frankenstein-1816-ano-que-nacio-monstruo\\_11248](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/frankenstein-1816-ano-que-nacio-monstruo_11248)

¿Qué es lo que se tiene tan oculto en la cabeza que urge expresarlo en letras, pinturas, en cantos y en personajes físicamente distintos? Queda la reflexión para seguir cuestionando de manera individual y es que ¿Qué es lo que como individuo la autora de este ensayo tiene tan oculto en su cabeza, en su sentir, en su actuar que le urge materializarlo en letras, dibujos, en diálogos, a través de las artes y en personajes teatrales? ¿Qué se quiere gritar?

*Shelley* en mención escribió esta novela en medio de la revolución industrial, queriendo retratar en ella la obsesión ansiosa del hombre en la búsqueda del conocimiento y descubrimiento científico.

*FIGURA 40 Monstruos en la literatura*



*Nota.* Monstruo de 'Frankenstein o el moderno Prometeo', de Mary Shelley (1818)  
Figura tomada de: <https://www.cinconoticias.com/realidad-frankenstein/>

Como se ha mencionado en reiteradas ocasiones, los *monstruos* no solo son físicos, sino que también pueden ser mentales; para este caso, *Robert Louis Stevenson*, colabora dando vida a su obra llamada 'El extraño caso del doctor *Jekyll* y el señor *Hyde*' (1886); en esta corta novela clásica se explora la doble personalidad, el *Dr. Jekyll* crea una bebida que es capaz de separar el lado más malvado de un ser humano de su parte más benévola, haciendo así, que cuando toma de su propia pócima se transforme en *Hyde*, un criminal habilitado para cometer cualquier delito; en la investigación por descubrir a este malhechor, *Jekyll* se da cuenta de que no es nadie más que él mismo, o una de las personalidades que habitan en su cuerpo; una curiosa novela sobre las disociaciones humanas, y, sobre los *monstruos* internos... ¿y cómo no? Otro gran clásico literario que hace parte de la cultura

como lo exalta el análisis literario del libro “*El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*”  
Escrito por Marián Ortiz<sup>46</sup>

*FIGURA 41 Monstruos en la literatura*



Nota. ‘El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde’, Robert Louis Stevenson (1886)  
Figura tomada de: <https://lamenteesmaravillosa.com/jekyll-y-hyde-el-bien-y-el-mal/>

También se encuentran *monstruos* en la literatura fantástica; una saga, que hace parte de la cultura moderna es ‘*Juego de tronos*’, se ha hecho su nombre gracias a la popular serie audiovisual que posee, pero esta serie nace gracias a una saga de siete de libros creada por *George R. R. Martin*, titulada ‘*Canción de hielo y fuego*’; en este universo se tiene la posibilidad de encontrar no una, sino muchas bestias fantásticas; el lector se topa con los famosos caminantes blancos, con dragones, brujas, etc. Y así la literatura ha ido creando millones de diferentes tipos de *monstruos*, físicos, morales, mentales, y seguirá creando hasta el fin de los tiempos.

*FIGURA 42 Monstruos en la literatura*

---

<sup>46</sup> Disponible en: <https://www.culturagenial.com/es/el-extrano-caso-del-dr-jekyll-y-mr-hyde/>



Nota. Caminantes blancos, de 'Juego de tronos' (2011)  
Figura tomada de: <https://www.vix.com/es/series/188264/game-of-thrones-cual-es-la-diferencia-entre-los-caminantes-blancos-y-los-espectros>

## CINE

El séptimo arte, aquel donde todas las artes del mundo convergen, donde la arquitectura, escultura, pintura, música, danza y literatura tienen cabida, y que sin ellas no sería nada. Es el estar permeado de todo esto que hace al cine tan maravilloso, y que el tema de lo *monstruoso*, permite usar cualquier recurso para crear o llevar a la pantalla grandes *monstruos*, pues el cine tiene la posibilidad de partir de una novela, de una pintura, de una biografía, o abrirse paso con historias propias; cuenta con una variedad que parece ilimitada, gran referente de la cultura pop y artífice de criaturas que hacen parte de la misma convirtiéndose en un medio masivo de comunicación. Creando escenas inolvidables como la de *ing. Kong* trepando un rascacielos con una mujer en su mano, un personaje tan popular que tiene sus propios fans, que se dividen y discuten con los fanáticos de otras criaturas por quién es mejor, o por quién ganaría en un enfrentamiento; y es que *Kong*, es un ejemplar de estos debates de ¿quién es más fuerte, resistente, inteligente? ¿los poderes de quién son mejores? ¿quién es más popular? Pero este *monstruo* es más que cine; la película fue estrenada en medio de la Gran Depresión, su originalidad radica en que desarrollaba tres de los principales mitos del imaginario colectivo: el del mundo perdido, el del simio asesino y el de la bella y la bestia; un raro ser natural de tamaño descomunal, *monstruoso*, que encarna simbólicamente los miedos de la época a la Historia, a la acción humana, al progreso y su correspondiente anhelo de un futuro mejor; *Kong* se ha hecho a un gran nombre que tiene videojuegos y otras variedades dedicadas solamente a él, como dicen por ahí: “*larga vida al rey*”.

El cine se atreve a explorar lugares que el humano no ha podido explorar completamente: el centro de la tierra, el espacio exterior, el mar, entre otros, encontrando diferentes *monstruos* en cada uno de estos lugares; las sirenas han sido traídas de la literatura al cine en diversas ocasiones, pasando por diferentes géneros cinematográficos, por películas de piratas, películas animadas o películas juveniles; la forma más usual que han adoptado es la de una hermosa mujer desde la cabeza hasta la cintura, y de la cintura para abajo una brillante cola de pez; su variante representación no va solo de lo físico o de género, sino también desde aspectos de personalidad, pues han sido mostradas como seres bondadosos, pero también como seres llenos de maldad. Si se habla de *monstruos* terroríficos en el cine, Margarita Cuéllar Barona<sup>47</sup> (CUÉLLAR BARONA, s.f.) menciona que habrá un referente colectivo común, seguramente la gran mayoría piense en lo mismo: *zombis*; pues si se continúa discutiendo acerca de hitos culturales, se tiene que estos *monstruos* creados originalmente por el cine, se abrieron paso pareciendo estar en la cúspide de la fama y el temor.

*FIGURA 43 Monstruos en el cine*



Nota. Sirena. Figura tomada de: <https://riosdelplaneta.com/sirenas/>

Respecto a estas criaturas se encuentra de todo al mirar a su público, desde gente a la cual le genera una fobia gigante, hasta otra que es ciegamente fanática de estos *monstruos*; y es que han generado todo tipo de sensaciones desde su primera aparición, creados principalmente como crítica a una sociedad consumista (la sociedad parece una manada de *zombis*, consumiendo sin sentido todo lo que nos venden), mutando de acuerdo a la época, ya sea por cuestiones de presupuesto, tecnología, o crítica, pero como todo, estos *monstruos* deben adaptarse a cambios para no ser encasillados en el

---

<sup>47</sup> CUÉLLAR BARONA, Margarita. “La figura del monstruo en el cine de horror”  
<http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n2/n2a10.pdf>

*cliché*; pues muchos seguidores del cine, aborrecen al género *zombi* por presentar historias similares y desgastadas, sin embargo, este género busca como superarse para evitar esto, por eso podemos encontrar *zombies* lentos, *zombies* extremadamente rápidos, *zombis* que hibernan, *zombis* inteligentes, ejércitos *zombis*, *zombis* que procrean, etcétera, etcétera; lo cierto, es que el género *zombi* llegó para quedarse en gran parte gracias al famoso baile de ‘*Thriller*’.

*FIGURA 44 Monstruos en el cine*



Nota. Zombies. Figura tomada de:  
<https://www.elmundo.es/metropoli/series/2021/01/16/5ff0664fc6c835b7a8b45a9.html>

### 3. MÉTODO DE TRABAJO ARTÍSTICO EMPLEADO

Ahora bien, hay que entender que dentro del proceso de la proyección profesional del programa de pregrado de Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad de Antioquia, Seccional Oriente, se propone formar licenciados en Artes Escénicas con un pensamiento holístico, a partir de métodos y prácticas pedagógicas y artísticas interdisciplinares que generen conocimientos desde la pedagogía, la investigación y la creación teatral, que los habilitan para trabajar en educación formal, otras educaciones, grupos corporativos y culturales, que propendan por la transformación del contexto artístico, educativo y cultural.

En este marco, se da una alternativa de desarrollo de una investigación-creación (dentro de la asignatura Proyecto de Grado II); dicho desarrollo debe contar con una narrativa que sustente de principio a fin el proceso que se lleve a cabo: etapas de construcción, objetivos, referentes, posturas y propuestas teóricas, y finalmente los puntos de reflexión y conclusión. Es por ello, que sin apartarse de lo ya dicho anteriormente, se resumirá brevemente el contexto que rodea esta reflexión académica, examinando la metodología que la preside y que permitió su ejecución.

En este proceso, luego de un rastreo crítico general, se reconoce que la postura metodológica que sostiene a esta investigación es de carácter selectivo y organizacional, es decir el proyecto es segmentado en pequeños bloques (capítulos) que se planifican y revisan continuamente. Paralelamente, al distinguir el “*modus operandi*” que facilita la edificación (parte por parte) del proceso, se determina a modo preliminar la división del mecanismo metodológico en los siguientes puntos:

1. Identificación inicial del método más efectivo (Autoreconocimiento):
  - Visualización de la temática y objetivos a lograr.
  - Selección, organización y previsualización del paso a paso.
  - Recursos y técnicas visuales (listas, mapas mentales, tablas y gráficos) que permitan la gestión de cada tarea de forma rápida y sencilla.
  
2. Ruta de procesos:

- Definir problema: identificar las necesidades que serán claves para la obtención de resultados innovadores.
  - Proponer soluciones y medios.
  - Idear: generar opciones para dar respuesta a las necesidades detectadas.
3. Investigación: exploración de referentes conceptuales y teóricos (Autores y fuentes bibliográficas)
  4. Análisis de resultados:
    - Probar las opciones asumidas.
    - Procesar datos e información del material recopilado en pro de perfeccionar los procesos.
  5. Testeo y mejoras: incorporar cambios que incrementen el rendimiento de la investigación, reajustando así, la ruta de creación.
  6. Información complementaria: procesos que se adelantan y que se adelantarán por fuera del marco académico (contexto personal y futuro avance artístico)

En primer lugar, el tratamiento procedimental del proyecto hace parte de un esfuerzo, desde el área teatral, por entender, estudiar y analizar un tema o concepto concreto que llame la atención del artista en formación. Dicho esto, la labor de identificar esta temática tomó su curso después de una mirada introspectiva hacia el recorrido escénico propio; así, se identificó en el trayecto de vida de la autora relacionada con lo teatral, una búsqueda estética y plástica hacia lo *monstruoso*. Desde el punto de vista quimérico, el *Monstruo* se convirtió en la posibilidad de explorar todo un mundo narrativo que dialogará con lenguajes diversos, logrando así, un híbrido entre lo audiovisual, lo teatral, la palabra escrita, lo mitológico, múltiples lenguajes, culturas, y signos artísticos.

Para terminar de entender la idea, dentro de este trabajo, se presenta la recopilación del proceso, incluyendo la memoria material del trabajo investigativo y creativo que se llevó a cabo durante

varios meses como parte de un laboratorio escénico, cartográfico y dramático propio, basado en el estudio y exploración de las representaciones alegóricas y *monstruosas* de la autora.

#### 4. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12
Procesos de indagación y rastreos bibliográfico e iconográficos												
Lecturas críticas y el análisis de diversas fuentes.												
Recopilación bibliográfica sobre el concepto de monstruo.												
Caracterización y creación perfiles de los <b>Gonzo Monstruos.</b>												
Diseño en formato de bestiario de un Monstruario teatral de personajes.												
Informe												

## 5. MEMORIA DEL PROCESO CREATIVO

### 5.1. Personajes

A modo de introducción en la aventura de crear y construir historias, se debe, en primer lugar, personificar física, intelectual, y emocionalmente, a quienes se les otorgará el lápiz de forma autónoma para que continúen con el relato y lleven a término el contrato final entre el receptor y el emisor; estos seres serán entonces el medio de comunicación más próximo con el espectador, el lector, o el oyente, serán los directos responsables de sus risas, su llanto, su asombro, desencadenará un río catártico de sensaciones en el interior de quien los vea, escuche, o lea.

Los personajes se convierten en amigos, salvadores, son agentes de caos que crean reflexiones, pueden ser una compañía, incluso ser un reflejo propio habitando otro mundo. Los personajes enamoran, despiertan el odio, pueden ser lo que la sociedad no, encarnando las pasiones humanas e hiperbolizando lo que nadie se atreve a decir, hacer, o sentir. Son un ser real (o basado en un ser real) o ficticio que aparece en algún relato, ya sea literario, dramático o visual. Un personaje, también, aparte de persona, puede ser un animal o un objeto. Bien lo menciona el estudioso del teatro Patrice Pavis:

*El personaje (rebautizado como agente, actante o actor) es concebido como un elemento estructural que organiza las etapas del relato, construye la fábula, conduce la materia narrativa alrededor de un esquema dinámico, concentra en sí mismo un haz de signos en oposición con los de los restantes personajes.*<sup>48</sup> (PAVIS, Diccionario del Teatro,, 1983, pág. 336)

En ese orden de ideas, toda narración posee seres encargados de permitir que la historia avance, en este caso se abordará el primer paso o la primera característica de un acontecimiento teatral: El personaje.

---

<sup>48</sup> PAVIS, Patrice. Diccionario del Teatro, página 336. Editorial PAIDÓS (1983), Barcelona, Buenos Aires, México.

Como premisa principal, los personajes deben realizar una acción que impulse la escena; los personajes principales son los encargados de hacer destacar esta acción (o acciones), desde este punto, son los líderes de los otros personajes que los acompañan, así mismo, los personajes secundarios sirven para dar a conocer mejor a los protagonistas, debido a elementos aportados por ellos al entorno, a la situación y al contexto, a pesar de que sus acciones aparentan ser de menor importancia, en realidad contribuyen en la construcción de la fábula que se está exponiendo.

Los personajes cumplen con una función de entretener en todos los sentidos que trae la palabra, pues entretiene en términos de signos y construcción, y a su vez entretiene al infaltable espectador distraído que no ha logrado entender nada, pero aún así se entretiene.

La importancia del personaje se mide a partir de la complejidad y/o tiempo de su participación. Como se mencionó previamente existen el personaje principal, quien es el principal impulsor de la acción, pero, esta acción nace gracias a una fuerza en pugna creada por el antagonista; en este sentido, el antagonista motiva la acción dramática, y el protagonista la ejecuta, gracias al bebé nacido en esta relación protagonista – antagonista: el conflicto; Pavis define este fenómeno y propone algunas variaciones más dentro de la dinámica: *“El conflicto dramático resulta de las fuerzas antagonistas del drama. Enfrenta a dos más personajes, dos o más visiones del mundo, o varias actitudes frente a una misma situación”*<sup>49</sup> (PAVIS, Diccionario del Teatro, 1983, pág. 90)

Pero, ¿quiénes, en sí, son el protagonista y el antagonista? En breve, el protagonista y su argumento son los que empatizan con el espectador, el “bueno”, el héroe; siendo así el antagonista la fuerza opuesta, quien impide la realización de los objetivos y retrasa la resolución del conflicto, el “malo”; ojo, esto no quiere decir que el bueno tenga la razón siempre, pues muchas veces, el antagonista puede ser el verdadero personaje principal. En este juego de fuerzas en pugna caben los personajes secundarios que apoyan la situación, ganando simpatía si apoyan al protagonista, u obteniendo lo contrario en caso de apoyar al antagonista. Y de últimos, en este baile, están los personajes terciarios, circunstanciales, o de paso, que son seres esporádicos, usados sobre todo para transiciones, pues sus acciones no son relevantes y son producto de la casualidad.

---

<sup>49</sup> PAVIS, Patrice. Diccionario del Teatro, página 90. Editorial PAIDÓS (1983), Barcelona, Buenos Aires, México.

Dentro de la complejidad de los personajes entran sus actitudes, emociones, su personalidad. Hay personajes de poca complejidad, que cargan características básicas, actúan de manera predecible, tienen un comportamiento lineal y no evolucionan, representando solo un estereotipo de lo bueno o lo malo; y en contraste, encontramos los personajes de planos complejos, acercándose a lo realista, con matices definidos en su forma de pensar y actuar, contando con ideas profundas y variadas, y tal vez, una personalidad que se ve modificada dependiendo de la situación, generalmente su manera de ser es determinada por un acontecimiento del pasado, sin embargo, esto va cambiando a medida que transcurre la historia, teniendo transformaciones y giros que se encargan de sorprender al público.

## **5.2. Caracterización teatral del personaje**

El teatro permite representar diferentes personajes. Para la caracterización se vive un proceso que ayuda el hecho de crear un personaje, a partir del análisis y la representación; el actor se apropia del personaje y toma las características internas y externas propias de su ser, para interpretarlas ofreciendo al público la información sobre él, y a través de él, la situación en la que se encuentra. En esta búsqueda analítica, el actor encuentra todos los elementos necesarios para ver, imaginar y hacer creíble al personaje en sus circunstancias dadas. Álvaro Martínez Cortés de Universidad Nacional de las Artes, Argentina, explica en un artículo, el oficio teatral de la siguiente forma: *“La actuación como práctica artística, o mejor, como quehacer estético, tiene en cuenta su naturaleza escénica y el hecho de que la escena, como representación, es la construcción de una subjetividad a través de un lenguaje”*<sup>50</sup> (MARTÍNEZ CORTÉS, 2016, págs. 59-84). La suma de lo encontrado en la investigación del personaje, con lo interior del actor, brinda una variación, multiplicidad y complicidad en el acto creativo. Al fin y al cabo, lo que da vida a una historia, son sus personajes.

Cada personaje debe tener características propias en su construcción y representación. En su proceso, el actor debe definir la descripción física del personaje, su carácter, sus rasgos morales y, además, lo que otros personajes dicen de él (o ella); esto trae consigo el encuentro con su forma de

---

<sup>50</sup> MARTÍNEZ CORTÉS, Álvaro Patrice. Actuación y Aikido: Comparaciones entre el sistema didáctico del Shu Ha Ri en las artes marciales y el sistema académico universitario en la actuación. ESCENA. Revista de las artes, vol. 76, núm. 1, pp 59-84, 2016. Universidad de Costa Rica.

hablar, de la forma de sus gestos, accionar, habla de sus vínculos tanto con los demás, como con su entorno; se encuentran sus gustos y sus aficiones. Al personaje, también, debe encontrarse un nombre, que es dado a partir de los signos y símbolos con los que este es construido, el simbolismo que representa y la información de su origen: *“En nuestro taller, el Laboratorio Creativo Online, sugerimos ponerle un nombre al monstruo y dibujarlo o fabricarlo con plastilina. Después, escribir su biografía para entender cuándo y dónde nació y qué lo alimenta”*<sup>51</sup> (VILLALBA & CHAVATE, RITUALES PARA UNA VIDA CREATIVA: Ideas, herramientas y ejercicios para conectar con tu creatividad, 2021, pág. 17) proponen Aniko Villalba y Carolina Chavate, escritoras y especialistas en creatividad. Estos signos y rasgos del personaje se ven permeados también por la sociedad que lo rodea, la cultura, las personalidades, ocupación, ética, valores, intereses, entre otras cosas que predominan en el ambiente en que este se mueve.

En la caracterización, se encuentran elementos como el maquillaje teatral, compuesto de prótesis (prótesis), pelucas, postizos, etcétera. Entra también el vestuario y otros elementos de utilería. Y, claramente, el movimiento y gestualidad encontrados en el personaje (por el actor).

El actor debe tener en cuenta que es el personaje quien desencadena el acontecimiento teatral, algo muy importante. Por eso, debe encargarse de encontrar una metodología a seguir en la que logre empatizar e identificarse con el personaje, como se propone en este trabajo, una metodología de creación *monstruosa* que logre apropiarse de los mundos diferentes del sujeto (mundo real del actor), hacer uso y búsqueda de referencias, observar los personajes que abundan la vida y su lenguaje oral/corporal; esto lo puede llevar, por ejemplo, a crear una bitácora en la que reúne los elementos en collage del personaje, en la que realiza un análisis dimensional en la que reúne 2 aspectos del personaje (el mundo interno, mundo justificable), donde se pueden encontrar los aspectos físicos, sociales y teatrales. Porque como bien lo mencionan Aniko Villalba y Carolina Chavate esta metodología o herramienta de creación nace del material personal del artista y su buen desarrollo puede convertirlo en el punto de partida de una exploración artística que dé cuenta de un proceso y resultado: escrito, actuado, ilustrado, musical, etc. *“¡Hay tanta riqueza en nuestros recuerdos de la infancia! Dicen que quien haya sobrevivido a su infancia tiene material suficiente para escribir el*

---

<sup>51</sup> VILLALBA, Aniko y CHAVATE, Carolina. RITUALES PARA UNA VIDA CREATIVA: Ideas, herramientas y ejercicios para conectar con tu creatividad, página 17. FERA, 2021.

*resto de su vida*<sup>52</sup> (VILLALBA & CHAVATE, RITUALES PARA UNA VIDA CREATIVA: Ideas, herramientas y ejercicios para conectar con tu creatividad, 2021, pág. 37)

### 5.3. Personaje monstruoso

El personaje *monstruoso* nace pues como un arquetipo clásico de representación dentro de muchas ramas del arte y la comunicación, su análisis simbólico y semiótico va mucho más allá de la concepción grotesca y terrorífica del término y es por ello que su estudio se convierte en un proceso de rastreo teórico, histórico y filosófico tan amplio.

Jordi Claramonte Arrufat (2012), filósofo español, propone cuatro fases históricas o de madurez (aristocrático, masas, *endógeno* y experiencial) por las que ha pasado la figura del *Monstruo* a lo largo de las diferentes corrientes artísticas que se han visto cautivadas por dicho fenómeno históricamente. Ahora bien, es aquí en donde se encuentran los posibles puntos de fuga que convergen con la propuesta de esta investigación sobre personajes teatrales *monstruosos*.

A partir de lo anterior, se puede decir que luego de huir de zoológicos humanos (circos y ferias), el *Monstruo* se posiciona como uno aristocrático y eminente; esta primera imagen arcaica es representada en el arte-político como un intento primario por personalizar la amenaza, haciéndole honor a la egocéntrica manera de autonombramiento del ser humano, así se hiperboliza el carácter físico del individuo con ejemplos como Drácula o King Kong; de la misma forma, el ambiente de *estos personajes* también trae consigo este aire ceremonial y elegante con la intención de disfrazar lo que tras ello sucede.

A continuación, se da paso pues, a una era clásica en la que los *monstruos* se aglomeran en masa, se amontonan y agrupan de manera desorganizada despertando miedo y terror en quien se ve enfrentado a ellos: “*Los monstruos de masas asustan en virtud de su capacidad inercial para arrollarnos, devorarnos o transformarnos en otra cosa.*”<sup>53</sup> (CLARAMONTE ARRUFAT, 2012) En este caso

---

<sup>52</sup> VILLALBA, Aniko y CHAVATE, Carolina. RITUALES PARA UNA VIDA CREATIVA: Ideas, herramientas y ejercicios para conectar con tu creatividad, página 37. FERA, 2021.

<sup>53</sup> CLARAMONTE ARRUFAT, Jordi. (2012). “*La vida social de los monstruos. Un acercamiento a los modos de*

una marabunta de sentimientos, emociones, gritos, cantos, pensamientos y voces hostigan las letras decadentes de este poema a lo *monstruoso* que vive en el interior de la autora.

Así mismo, Claramonte, nos presenta en una tercera fase a los *monstruos endógenos*, que desbordan su apetito de adentro hacia afuera, derramándose y consumiendo las entrañas, estos seres habitan un conjunto orgánico, que alguna vez tuvo vida, recuerdos, anécdotas y sentimientos, tal y como la culpa invade la mente del ejecutor; es por ello que se toma la determinante decisión de exponerlos, de develar su naturaleza efervescente que arde en mi interior.

Por último, el autor explica que hay procesos sensibles y cognitivos que se ven afectados por el *Monstruo* experiencial, ese que se arraiga en el centro de la razón, que pone en duda lo natural; en su forma más barroca, estos *monstruos* que obcecaban al paciente convirtiéndolo en uno carente de lógica y realidad. Con este último *monstruo*, empieza entonces una búsqueda por comunicar, nombrar, clasificar, deformar y formar la figura de los **GonzoMonstruos**.

#### **5.4. Personajes alegóricos**

Los personajes alegóricos le dan cuerpo a aquello que no cuenta con uno. Primero que todo: ¿qué es una alegoría? Bien, una alegoría es algo que esconde su significado detrás de signos y símbolos, es decir, usa una cosa para “reemplazar” una idea. ¿Entonces, qué vendría siendo un personaje alegórico? Un personaje sería la encarnación de tales elementos abstractos, que al ser abstractos no son personas, o, en otras palabras, serían personajes simbólicos, es decir, cargados por aquellas cosas que representan. Estos personajes usualmente suelen representar ideas como la muerte, vida, o alguna estación, entre otros conceptos. Sin embargo, hay personajes “personas” que de cierto modo suelen ser alegóricos. Estos seres han sido creados desde el inicio –o los registros- de la humanidad,

---

*la imaginación política*” Astrolabio: revista internacional de filosofía, [en línea], Núm. 13, p. 120-8,  
<https://raco.cat/index.php/Astrolabio/article/view/256231>

pues los humanos han necesitado de estos para representar y crear el concepto de dios, en todas las mitologías, como dioses del agua, del fuego, del amor, de la muerte, etcétera. Algunos de estos personajes son:

### **La justicia:**

Representada con vendas en los ojos, una balanza en una de sus manos y en la otra una espada, “la justicia” es un personaje femenino, que se eleva sobre una serpiente sin zapatos, para llevar esperanza y fortaleza a quien acude a ella; este concepto abstracto se configura socialmente con rostro propio, identidad y un sistema de códigos y símbolos que facilita su reconocimiento; cabe resaltar que la dama encargada de reencarnar esta imagen de poder es la diosa griega Temis de la divina justicia o en la mitología romana: *Justitia* o *Iustitia*, ambas personificaban el orden natural del mundo.

### **Sabiduría:**

Normalmente caracterizado con la imagen de algún anciano, canoso de cabello largo o barba abundante, el concepto, valor e ideal de “Sabiduría” hace parte de la cultura colectiva bajo la figura de un maestro o guía, la voz de la experiencia y el trasegar de los años, elemento infaltable en cualquier aventura épica; su función es la de acompañar y aconsejar al personaje principal, llevándolo por el buen camino, usualmente este personaje alegórico es el encargado de dejarle al espectador una sensación de paz, de verdad y una enseñanza nueva que retumbará en su mente.

### **La muerte:**

Claramente no se puede dejar por fuera el personaje alegórico más recurrido en el arte. Pues la muerte ha sido representada cientos de miles de veces en pinturas, el teatro, la música, entre otras. Se le ha visto con una túnica negra sobre un esqueleto, en una mujer vestida de negro o blanco, en sombras, cadavéricamente colorida y llena de flores, entre un sinnúmero de representaciones. Es lógico que el concepto de muerte sea representado como ente ya que hace parte de los seres mitológicos de muchas culturas. Su representación más habitual es como *parca*, *La Parca* es proveniente de la

mitología romana a partir del siglo XV, el ser esquelético de bata y capucha. El personaje ha sido construido de diversas formas, en algunas, como el ser encargado de dar, precisamente, muerte a la víctima, y en otras, como el ser encargado de guiar a las almas de los difuntos. Su figura usualmente es neutra, pero tiende a mostrarse más como un ente femenino. Todo depende de las culturas, pues a pesar de que la muerte es algo inevitable para el cristianismo, no deja de dar tristeza y miedo, mientras en otras varias culturas como la mexicana, la muerte es motivo de fiesta.

### **La vida:**

En oposición al concepto de “la muerte”, esta imagen alegórica, se viste de un blanco brillante, lumínico, que aleja a la oscuridad y llena de vitalidad a quien presencia el fenómeno. Sin embargo, dicho concepto ha generado con el paso del tiempo y la concepción de diferentes culturales, miles de representaciones; “la vida” es descrita como una madre que da a luz, la naturaleza, el vientre y el gestar, que funcionan todas como figuras de representación, pero también desde el punto de vista religioso, “la vida” es un lugar ubicado en el espacio celeste, un “Dios” poderoso, portador del aliento vital, un señor bonachón, inmaculado y poderoso que habita las nubes o una doncella jovial y bella cargada de bondad, amor y felicidad.

Es así como, cada *GonzoMonstruos*, a su vez, acoge una parte de la autora, un concepto abstracto, un ideal o una emoción y se propone representar, transformar, dar color, forma física y voz propia. A continuación el resultado final de esta exploración teatral de caracterización, composición y creación de personajes *monstruosos* que alegóricamente harían referencia a: los miedos más íntimos, la ira e impotencia que generan las injusticias sociales, la idea de muerte, la magia que encanta el mundo, las dualidades que empujan cada extremo del ser, la curiosidad que distrae los pensamientos día a día, la naturaleza y vida que componen al ser biológico y el “yo” enraizado a la personalidad alocada que caracteriza a la autora de este trabajo escrito.

## 6. RESULTADOS Y LOGROS DE LA INVESTIGACIÓN CREACIÓN

### 6.1. Introducción

De acuerdo al planteamiento del problema el desarrollo de este proyecto pretende dar respuesta a la pregunta de investigación: ¿Cómo se puede construir una metodología de creación de personajes teatrales partiendo del concepto de lo monstruoso?, así pues, se persiguieron diferentes metas con el fin de enrutar el estudio de esta propuesta con el macro objetivo de explorar una forma de creación y composición de personajes teatrales que vaya más allá de las convencionales, partiendo de una indagación personal por el concepto de lo *monstruoso*.

Ahora bien, a modo de conclusión académica, el resultado o producto entregable de esta investigación cumplió con la intención inicial de crear, componer, estructurar y materializar una propuesta cartográfica que, con la excusa de representar ideales culturales, juega con las múltiples personalidades del sujeto social y su carácter *monstruoso*, que transgrede el cuerpo y la mente, por medio de una investigación-creación, para dar paso a un producto artístico inédito.

Por ende, tras identificar herramientas con las cuales se pueda desarrollar una técnica de creación de personajes, partiendo del concepto de lo *monstruoso* tales como: 1) la lectura, investigación y análisis del surgimiento de la figura del *monstruo* en diversas mitologías, cultura y civilizaciones antiguas; 2) El estudio y desarrollo de la función social que cumplen estas figuras dentro de cada sociedad; y 3) La elaboración y recopilación de bocetos y dibujos que den cuenta de aquello que más inquieta la imaginación del creador, se vuelve necesario estructurar una metodología de construcción de personajes dramáticos, a partir de su representación gráfica, psicológica y simbólica.

Para ello, se recurrió a una sistematización funcional de algunos aspectos y características a resaltar: significado del uso del color, rastreo semántico del nombre y sus antecedentes, caracterización física de elementos simbólicos y estéticos, y seguimiento de figuras literarias y signos plásticos que cargan de sentido la pieza dramática: personaje teatral. Con lo cual, se adelantó la categorización de estos

elementos en forma de presentación de los personajes por medio de una cartografía denominada '*Monstruario*' de personajes.

Esto apuntando a la construcción de los seres que en posteriores trabajos y adelantos estéticos compondrán la futura dramaturgia: los personajes; con el objetivo de identificar como primer punto de partida y elemento de creación a los personajes, su elaboración y modelado paso a paso, y las estrategias metodológicas que pueden ayudarle al actor, director, dramaturgo, artista, etc. a encontrar un camino más que se convierta en herramienta de trabajo.

¿Cómo conseguimos alcanzar dichos objetivos?

En primera instancia, identificando herramientas con las cuales se pudiera desarrollar una técnica de creación expandida o dislocada de personajes, abordando una opción alterna de la realidad y partiendo de un concepto fantástico: lo *monstruoso*. En segunda medida, estructurando un paso a paso traducido en metodología de construcción de personajes, a partir de su caracterización física, emocional y psicológica o ideológica, accional y simbólica; durante esta etapa se realizaron exploraciones teóricas e históricas acerca del origen de la figura del *monstruo* en las diferentes civilizaciones antiguas (Egipto, Grecia, pueblos nórdicos, civilización celta, Japón, China, México, Perú, Colombia), exploraciones gráficas (bocetos, colores, formas, textura, dibujos) y exploraciones semánticas que abordaban el origen de los nombre.

En tercer lugar, para el mejor entendimiento y agrupación de los elementos y la información encontrada, categorizamos y organizamos los datos a forma de presentación de los personajes por medio de una cartografía denominada '*Monstruario*' de personajes. Para concluir, una última posible exploración posterior, sería la de la creación dramatúrgica de un texto escénico que acoja a estos seres como personajes o protagonistas de la historia y pueden

## **Ruta de creación**

A través de procesos de indagación y rastreos bibliográfico e iconográficos, de la lectura crítica y el análisis de diversas fuentes, se llevará a cabo una investigación sobre el concepto de *monstruo* como vehículo entre hombres y dioses, entre la vida y la muerte, el miedo, la violencia y la paz; de este modo, se pretende otorgar a los personajes características que determinen su posición frente a la realidad ficcional a la que se ven enfrentados. Por ello, su estructura interna y externa, su carácter, estarán ligados directamente a la concepción del *monstruo* que tenemos en la actualidad, como figura jurídica y/o política.

## **6.2. Monstruario**

Sin más que agregar esto soy yo: un MONSTRUO.

Este “*Monstruario Teatral*” es una propuesta cartográfica que nace de las contradicciones del ser y la búsqueda por entenderlo, bajo el formato de *Bestiario Medieval* me desnudo ante ti querido lector, a través de garabatos, frases chuecas y un trabajo de meses que tocó las fibras más personales de este cuerpo energético; espero vibres con alguno de estos amigos y al igual que yo, quedés lleno/a de preguntas e ilusiones.

Bienvenido a este Laboratorio creativo: **(Pág. Siguiete)**

# MONS TRUA RIO,

Teatral



Gonzomonstruos

Laboratorio creativo de Monstruosidades



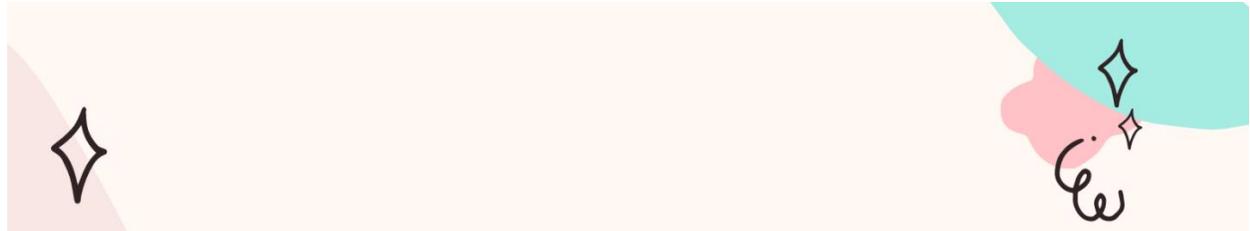
# MONSTRUARIO TEATRAL

Cada monstruo tiene una historia, un origen, un hogar; en este caso, muchos de ellos viven dentro de mí, se han gestado durante mucho tiempo allí y hoy es momento de dejarlos salir...

¡Anímate a descubrirlos y recorrer nuestros mundos!

**Gonzomonstruos**

Laboratorio creativo de Monstruosidades



## PASO A PASO

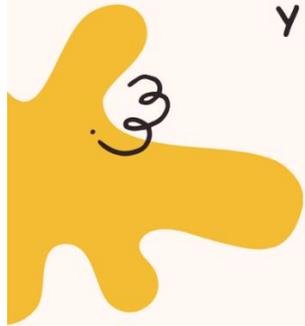


1

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE  
PARTIENDO DEL ANÁLISIS DEL  
SURGIMIENTO DE LA FIGURA DEL  
MONSTRUO EN DIVERSAS MITOLOGÍAS,  
CULTURAS Y CIVILIZACIONES  
ANTIGUAS



Cada monstruosidad se estructuró a  
partir la creencia y cosmogonía de  
alguna de las sociedades investigadas  
y de mi propia búsqueda artística.

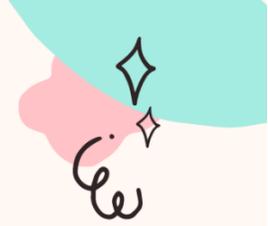


MONSTRUARIO  
Teatral





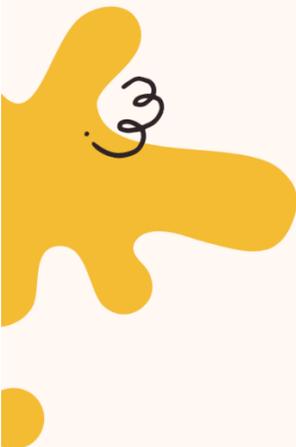
2



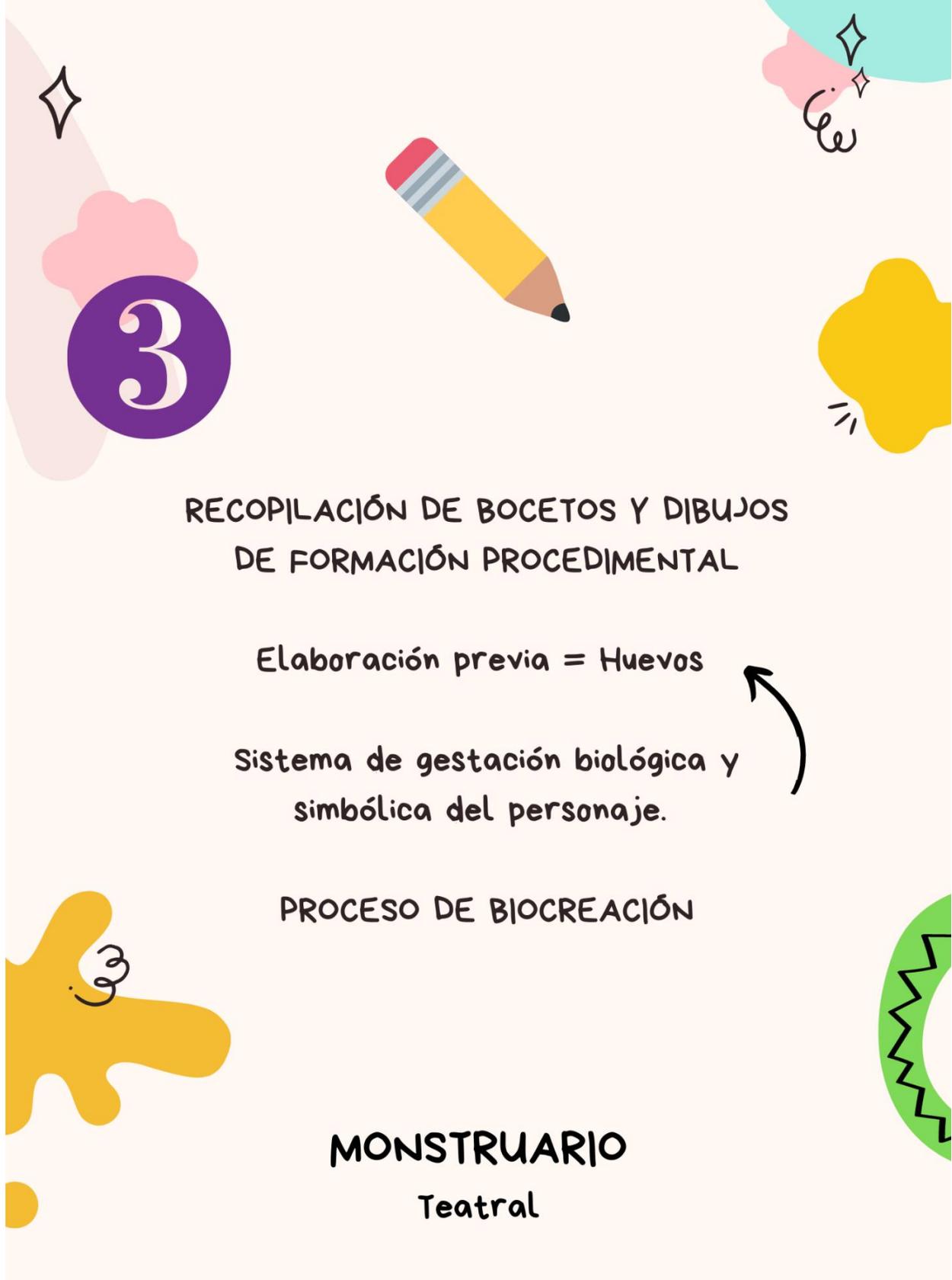
ESTUDIO DE LA FUNCIÓN SOCIAL QUE  
CUMPLEN ESTAS FIGURAS DENTRO DE  
CADA SOCIEDAD

Esto con el fin de preguntarme:

¿Qué función cumplen los  
Gonzomonstruos en mí?



**MONSTRUARIO**  
Teatral



3

## RECOPIACIÓN DE BOCETOS Y DIBUJOS DE FORMACIÓN PROCEDIMENTAL

Elaboración previa = Huevos

Sistema de gestación biológica y  
simbólica del personaje.

PROCESO DE BIOCREACIÓN

**MONSTRUARIO**  
Teatral



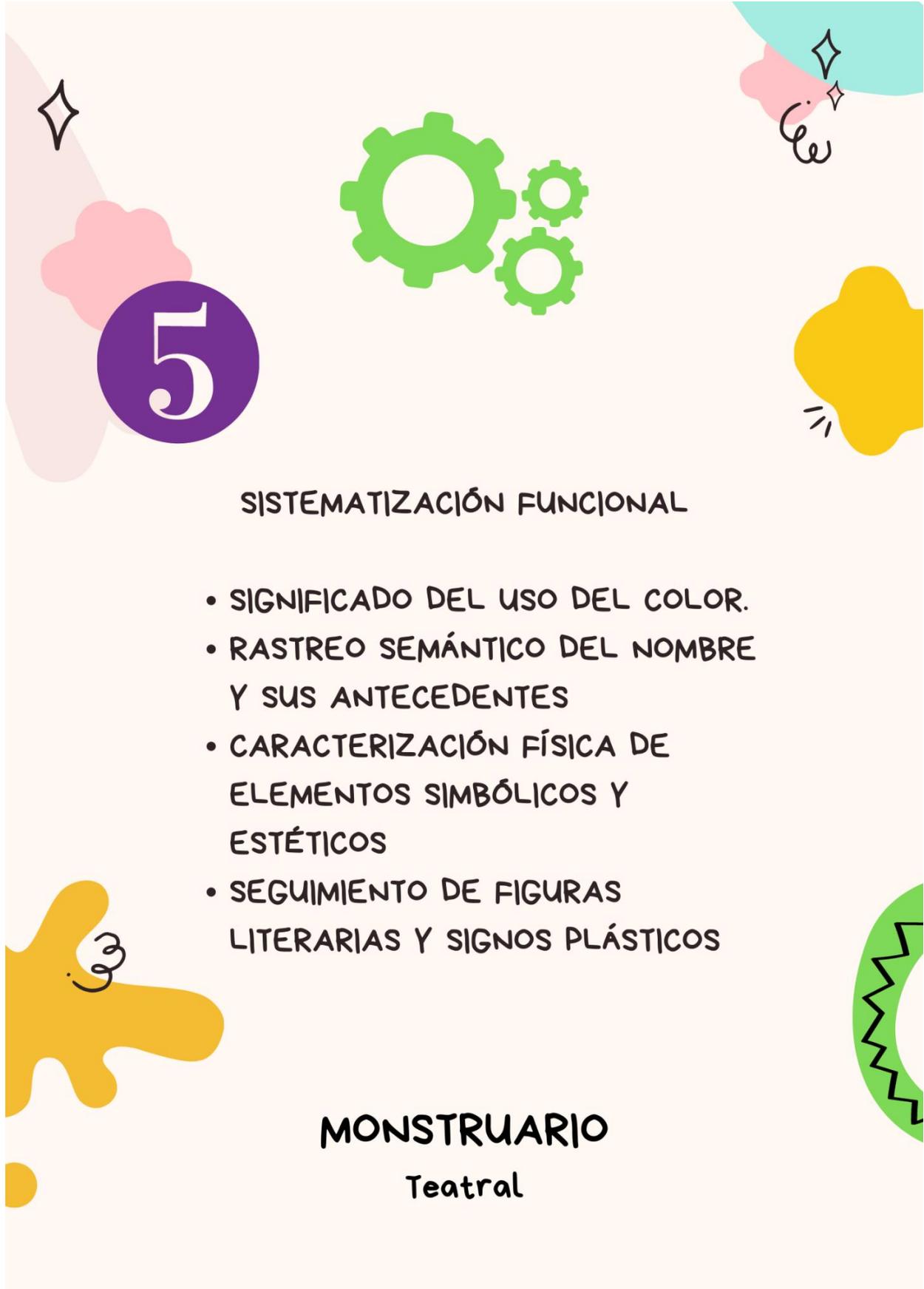
4

## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD EN MÍ COMO SUJETO ARTÍSTICO Y SENSIBLE

De allí que decida nombrarlos como:

GONZOMONSTRUOS... pues nacen de mí,  
colocándome como objeto de estudio y  
construcción creativa.

### MONSTRUARIO Teatral

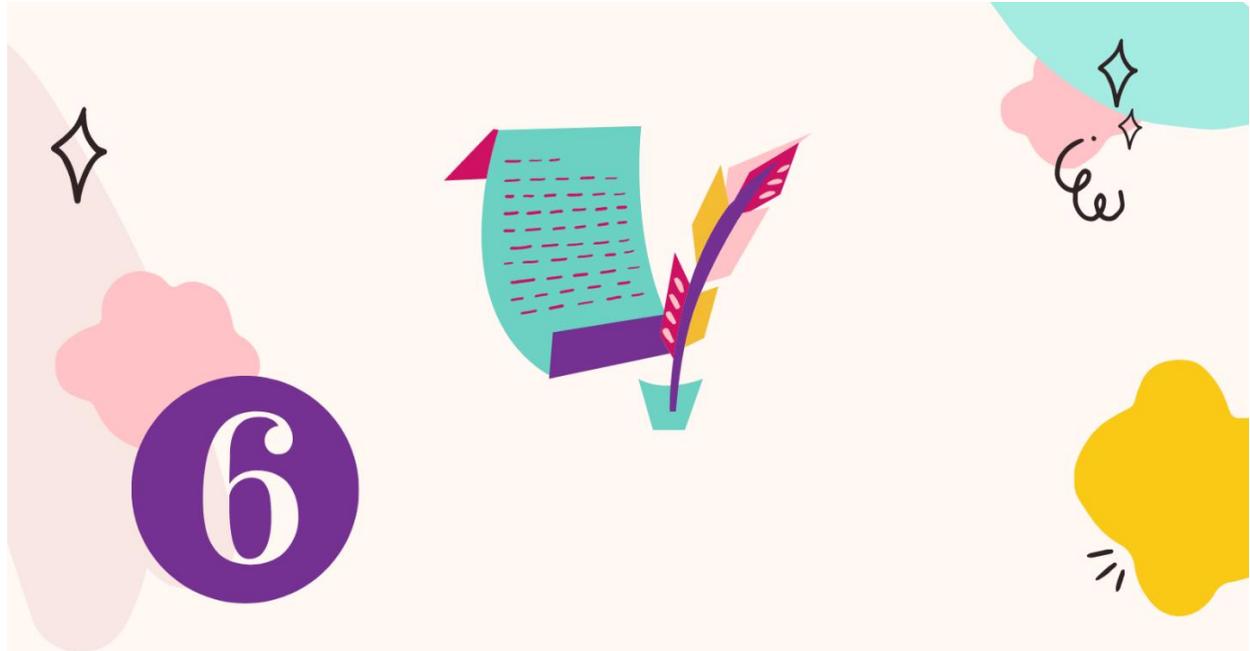


5

## SISTEMATIZACIÓN FUNCIONAL

- SIGNIFICADO DEL USO DEL COLOR.
- RASTREO SEMÁNTICO DEL NOMBRE Y SUS ANTECEDENTES
- CARACTERIZACIÓN FÍSICA DE ELEMENTOS SIMBÓLICOS Y ESTÉTICOS
- SEGUIMIENTO DE FIGURAS LITERARIAS Y SIGNOS PLÁSTICOS

**MONSTRUARIO**  
Teatral



6

POSTERIOR POSIBLE EJECUCIÓN EN LA  
ESCENA POR MEDIO DE  
PLANTEAMIENTO DRAMATÚRGICO

Fragmentos de escritos y discursos  
propios del orden poético o literario  
con el fin de darle voz a la  
monstruosidad que acaba de nacer.



**MONSTRUARIO**  
Teatral



# PRESENTACIÓN DE PERSONAJES

**MONSTRUARIO**  
Teatral



## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

A modo de manifestación externa de mis sentires más íntimos, Strigoi se convierte en un reflejo del miedo más grande que permea mi ser: compartir mis pensamientos más profundos y sinceros con el resto de las personas.

## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE

### Mitología Egipcia

-Miedo y terror infundido por medio de la figura del poder para el control de masas.

Resignificación y transformación de ese temor en arte.



### Oculto-Carencia de luz-Interior Negro



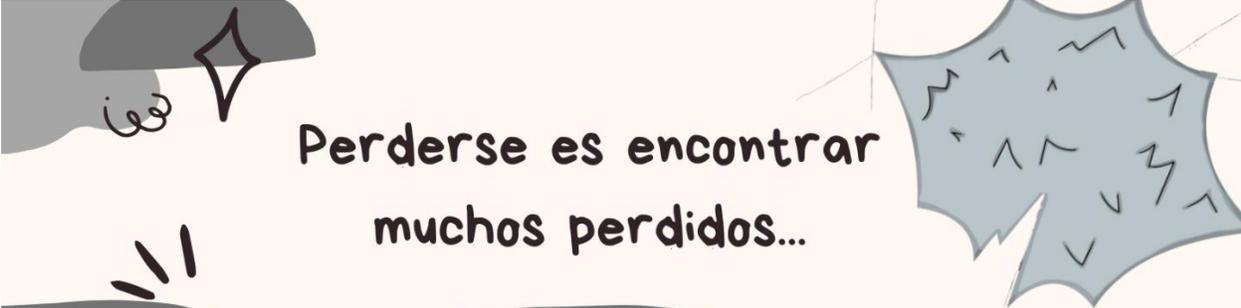
Referencia al terror vampírico

Succiona la sangre, el ADN que reside dentro

De lo oculto y escondido en las sombras

Strigoi = Fantasma en rumano

# STRIGOI



Perderse es encontrar  
muchos perdidos...



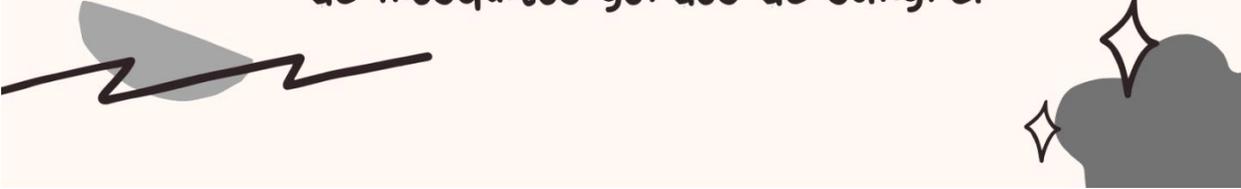
## UNIVERSO FICCIONAL



## BEBER DE LA HERIDA



"Las paredes de mi cuarto a esta hora, son como una piel llena de costras sin arrancar, estampillas de mosquitos gordos de sangre."





## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE

### Mitología Griega

-Donde lo raro, anormal y extraño es considerado MONSTRUOSO y peligroso, rompiendo con la tradicional estructura biológica, porque desafía la cotidianidad.



## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

Tasco nace en mí como parte de un discurso político contundente, un señalamiento a las injusticias y discriminaciones sociales que tanto me indignan como ciudadana del mundo y que desearía eliminar con una mano gigante que las aplaste, este monstruo exterioriza mi ira, impotencia y rabia en forma de crítica social.

Rojo  
Enojo-Odio-Violencia



**TASCO**

Tasco, Boyacá Colombia

Municipio natal de mi madre, quien fomentó en mí este tipo de historias fantásticas

Cuento nocturno de miedo para niños:  
La leyenda de la mano peluda



**Rasgos animales:**

Pelos Garras Tamaño



Homenaje a mis raíces y a los relatos orales que se han transmitido de generación en generación en mi familia.

LA MANO DE UN GIGANTE  
ATACADO POR LA INTOLERANCIA

**UNIVERSO FICCIONAL**

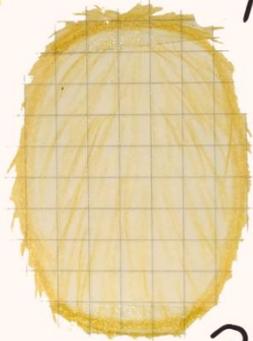
"mi cuerpo humano es tan solo el caparazón en el que reside un camaleón neuropolítico plagado de dudas sobre su existencia; dudas que se aferran en mi mente y hablan al oído a modo de eco cuando recobro la conciencia, recordándome lo aburrido que es vivir sin memoria."



## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE

### Mitología Nórdica

- Vida al servicio de la muerte, fe en el más allá y búsqueda por entender el tránsito de un estado al otro.



### Arcoíris

Diversidad-Vida-Autenticidad

## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

Esta monstruosidad surge de una pregunta por la muerte, por el ciclo de la vida y la transformación de la materia vuelta energía que retorna luego del fallecimiento.

¿Qué hay después?  
¿Cuál es el propósito de la vida?

Creo entender ahora, que la respuesta está en el presente, vivir el momento.



**MATATA**



EL REY LEÓN

Filosofía de mi película favorita:  
Hakuna Matata = No te angusties

# UNIVERSO FICCIONAL

"Estoy en una  
caja de zapatos  
sepultada por  
tierra de  
colores"

M  
U  
E  
R  
T  
E





CRISTAL DE CUARZO

### NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

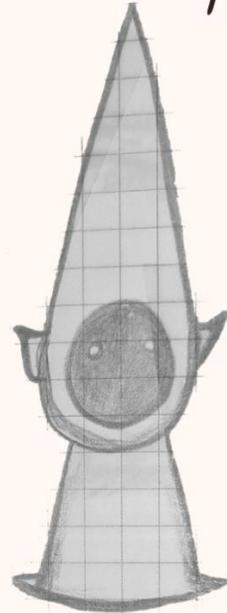
Este Gonzomonstruo representa mi visión sobre la vida y mi forma de entender y admirar el universo que me rodea; tengo la capacidad de desarrollar discursos creativos y optimistas que transforman la realidad que "normaliza" la sociedad y por eso esta monstruosidad es un grito de revolución.

### CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE

#### Mitología Celta

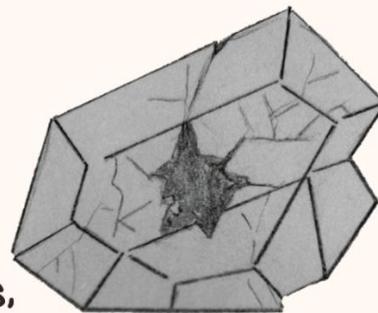
- Creencias mágicas que encantan los horrores de la guerra y dignifican los valores primarios de la naturaleza.

No hay mejor distracción que un buen cuento fantástico que nos da esperanza



#### Violeta

Magia-Pureza-Equilibrio



Homenaje a las brujas, hechiceros, duendes, elfos y gigantes

Significa magia en islandés

Piedra de cuarzo y cristales

**GALDUR**

Las hadas vuelan hasta mi dedo y se despiden agitando sus alas...

## UNIVERSO FICCIONAL

### BRUJERÍA COLECTIVA

"...tal vez él y yo no somos diferentes, tal vez soy un simple duende perdido al que obligaron a crecer muy rápido, un ser mitológico, fragmentado por la multiplicidad..."

Mini Hadas

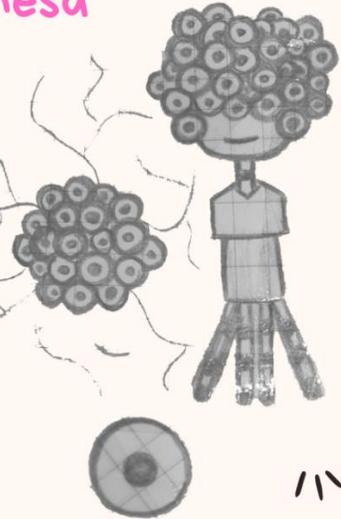
Sueño despierta en un mundo que solo quiere que duerma...



## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE

### Mitología japonesa

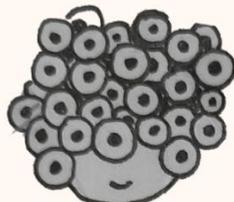
Desarrollo de la cultura a través de las monstruosidades que habitan dentro de los individuos a modo de expresión social de una enfermedad colectiva: El Arte



## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

A partir de las múltiples monstruosidades que creó esta cultura, Gemi-nís recorre la dualidad que me habita, mi indecisión constante y la extensión de más de un ser que reside en mi interior.

¿Qué mostramos y qué somos?



Verde

Naturaleza-Masculino



## GEMI-NÍS

Signo del zodiaco  
|  
Constelación de los gemelos

De cualidad mutable, representa el intelecto y la comunicación.

Ternura-Femenino

Rosa



YIN-YANG



و

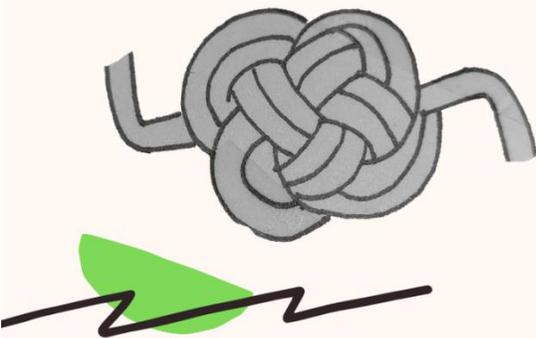
En el medio, a mediodía, en el medio del mar, ni de aquí, pero tampoco de allá...

## UNIVERSO FICCINAL

Ni muy fría, ni muy caliente,  
con el sol en la nuca y la  
luna en la frente...



ENREDO  
CEREBRAL



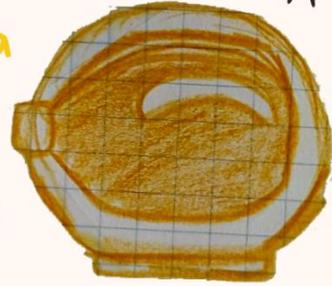
"Eso soy yo, soy un ser de muchos ojos que cambia de mirada, un diverforma, adaptable y complejo, una fuga de colapso."



## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE

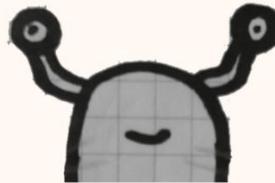
### Mitología China

- Búsqueda del ser humano por entender aquello que habita los terrenos fuera del alcance de sus conocimientos.



### Amarillo

Calidez-Alegría  
Luz-Inocencia



## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

Este Gonzomonstruo nace en mí, a modo de recuerdo; mi primer acercamiento al mundo, fue por medio de la exploración de lo desconocido y la imaginación de mundos nuevos sin conocer.



## FUNCIÓN - MEMORIA DE INFANCIA

Aún hoy, el espacio me recuerda lo pequeña que soy

Soñaba con ser un astronauta y viajar por el espacio

De niña creía que venía de otro planeta (Huevo Lunar)

NOVA fue el nombre de mi primer perro cuando niña

**NOVA**



"Se corre con raspones en las rodillas más rápido que el viento mismo y a mi me enseñaron a volar mientras soñaba que era lobo..."



## UNIVERSO FICCIONAL

OJOS  
CURIOSOS

Somos  
polvo de  
estrellas

shining ✨



## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE



### Mitología Peruana

- La presencia sagrada de la tierra que provee al ser humano de vida y sabiduría.

Recursos naturales como figura de paz

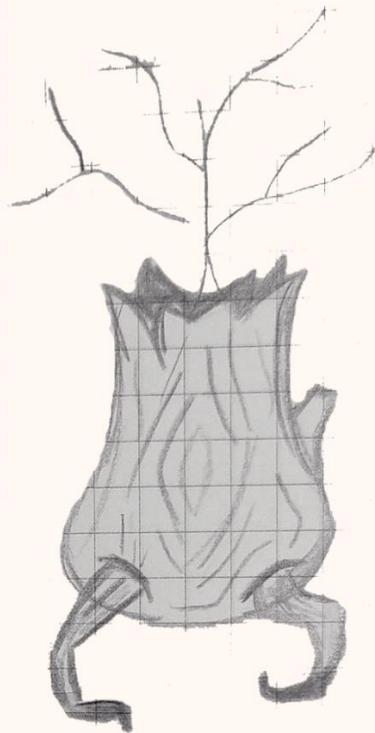


Azul

Respeto-Fantasía-Sueño-Calma

## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

Reivindicar la memoria de las primeras poblaciones que habitaron nuestro territorio y sus creencias, es uno de los motores que moviliza mi trabajo, rendirle tributo a la naturaleza y a los seres y energías que allí habitan es uno de mis propósitos.



El árbol sagrado de los Incas.

El árbol de la vida

Benefactor por su fortaleza, la frescura y la belleza

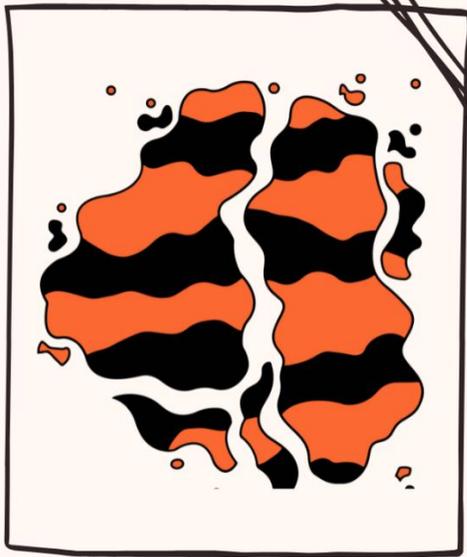
**AGUARIBAY**

Me hablan los animales y yo  
les respondo con secretos...

## UNIVERSO FICCINAL



"Así es como, los titanes engendrados por la  
sabia verde, han sido encerrados y condenados a  
vivir ebrios en un océano oscuro, respirando  
burbujas de espeso café y coca."



## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE

### Mitología Colombiana

Cuerpos Monstruosos  
- Transformación, deformación, extravagancia e hiperbolización corporal de algún rasgo físico, en pro de alcanzar la sabiduría divina.



## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

Busco plasmar mi personalidad en cada aspecto de lo que hago, es por ello, que este monstruo nace a modo de crítica y deconstrucción de los estándares predeterminados por los cánones culturales.

Originalidad-Juventud  
Emoción

Naranja



**COOL**



[estética o actitud]  
Que está de moda o resulta atractiva.



**GENIAL**



El verdadero viaje

## UNIVERSO FICCIONAL

"...pero supongo que es por mi insistente infantilidad por creer en múltiples personalidades, (he notado que así siento compañía) se que es casi como tener amigos imaginarios, pero yo si veo a los monstruos.."



VIBRAS

La marea sube rápido, espumosa, cervecera, se eleva como el maíz encrespado, huye centrifuga, se convierte en aire explosivo



## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONJE



### Mitología Mexicana

-La función de los monstruos como figura de protección y seguridad era la de guardar y cuidar el centro de la cultura, manteniendo el orden y la prosperidad entre los pueblos.

## NACIMIENTO DE LA MONSTRUOSIDAD

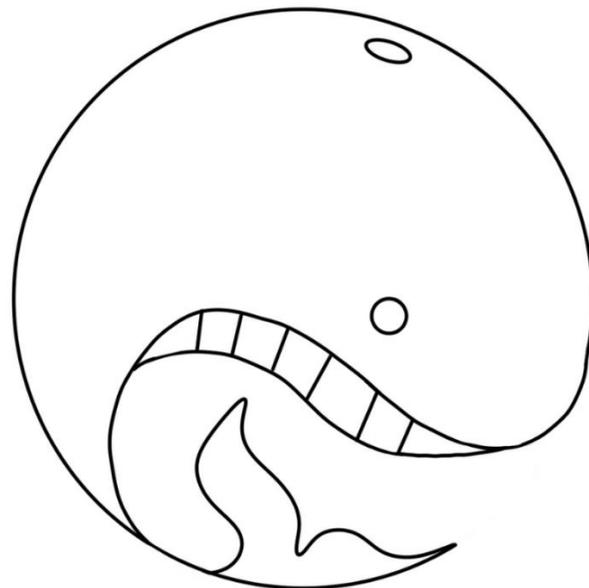


### índigo

Azul medianoche profundo comunicación, La meditación y la paz

Queriendo agrupar todas las monstruosidades que nacieron a partir de este trabajo, creé a Cetus, madre de todos los monstruos, protectora de sus voces y misiones.

3 Su papel en la mitología es la de madre de una progenie de monstruos acuáticos y serpentiformes



Constelación de la ballena o monstruo marino

**CETUS**

El origen de TODO...

## UNIVERSO FICCIONAL

"Mi mamá solía contarme la historia de una madre que devoraba a sus hijos con salsa de tomate en las noches, de pequeña me asustaba esa idea pero al crecer entendí que todos somos pequeños seres engullidos por algún gigante."



Por eso, Cetus es la madre gigante, encargada de transportar en su boca a este grupo de Gonzomonstruos por un océano plagado de sueños por cumplir...

ANIMAL FAVORITO:  
BALLENAS  
JOROBADAS

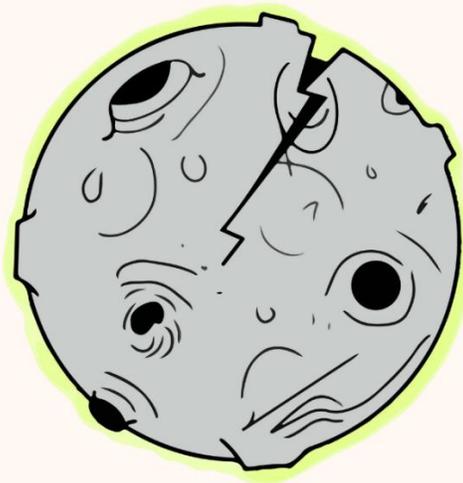




# ESCALAS DE TAMAÑO

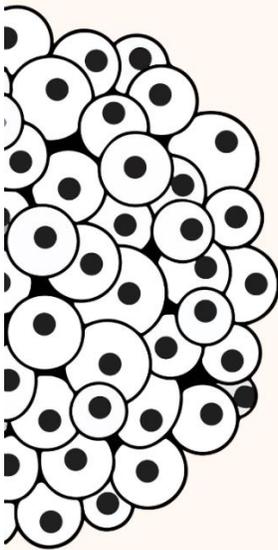
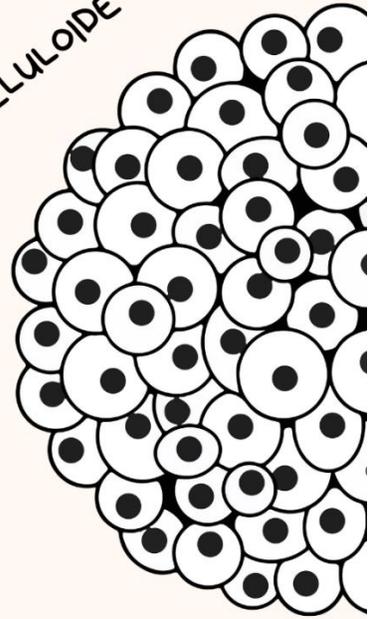
MONSTRUARIO  
Teatral

SEMILLA

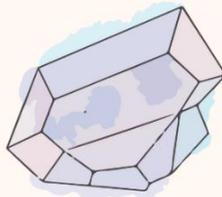


PLANETA

CELULOIDE



ROCA DE  
CUARZO



PLASMA







FIN

¡Muchas Gracias!



# MONS TRUA RIO,

Teatral

Biocreadora de monstruos:  
Laura González Cardona

Gonzomonstruos

Laboratorio creativo de Monstruosidades

## 7. MATERIAL DE REFERENCIA

Video en YouTube:

EL DIARIO DE BOGUI BONG: [https://www.youtube.com/watch?v=y8v\\_9jrIKms](https://www.youtube.com/watch?v=y8v_9jrIKms)

Cuenta en Instagram:

[https://instagram.com/gonzomonstruos?utm\\_medium=copy\\_link](https://instagram.com/gonzomonstruos?utm_medium=copy_link)

Declaración de artista:

[https://drive.google.com/file/d/1O\\_cIisSEOJ1Rqzma-ZTsxJskLbJszZSI/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1O_cIisSEOJ1Rqzma-ZTsxJskLbJszZSI/view?usp=sharing)

## 8. CONCLUSIÓN

Sí se pensara en la razón que condujo a este informe de investigación-creación para optar por un título del pregrado de Licenciatura en Artes Escénicas hasta aquí, como en muchos otros casos, no se lograría encontrar una sola respuesta, no habría una sola explicación, y es que su objetivo apuntaba a la construcción de los seres que en posteriores trabajos y adelantos estéticos compondrían una futura dramaturgia; los personajes, encargados de guiar la historias, son el primer punto de partida y el elemento primario de creación de un actor o dramaturgo, más adelante estos se proyectarán tejiendo la narrativa de un texto teatral, como proyección y actividad posterior del compromiso de esta investigación.

En esta medida, el ser humano está plagado de dudas sobre su existencia; dudas que se aferran a la mente y hablan al oído a modo de eco cuando se recobra la conciencia, recordando lo aburrido que es vivir sin memoria; Es ahí, donde el teatro, como cualquier otra profesión, se ve forzado a luchar contra la monotonía de los días, a pisar con fuerza las tablas, soporte firme de un cielo sin santos. El teatro, de entre todas las artes, se convierte en un gigante encaprichado en no crecer, es la herencia antigua de sabios oníricos que viven en letras y personajes; un pergamino manchado de pasiones, tragedias, traiciones y dichas.

Una profesión tan antigua como el lenguaje mismo, cuyos guardianes dan cuenta de la naturaleza de un ser de pelaje grueso, colmillos brillantes, cola escamosa, alas vidriosas y cantos submarinos, camuflado entre farolas y roca granizada, un ser *monstruoso* que se pasea sin permiso y ante la mirada pública de más de un curioso. El resultado académico de este proyecto se convierte en una colección melancólica de animales crípticos, de seres híbridos que transitan lo *monstruoso* y lo humano, el mito y la realidad, el arte y la historia.

La intención inicial era crear, componer, estructurar y materializar una propuesta cartográfica que, con la excusa de validar el proceso investigativo de este trabajo, juega con las múltiples personalidades del sujeto social para edificar producto artístico cuya existencia, no solo cuenta con un respaldo teórico e intelectual, si no que además, se posiciona como herramienta actoral y

dramática para el desarrollo de técnicas de creación de personajes, partiendo del concepto de lo *monstruoso*, y encontrando la siguiente posible ruta de trabajo:

1. La lectura, investigación y análisis del surgimiento de la figura del *monstruo* en diversas mitologías, culturas y civilizaciones antiguas.
2. El estudio y desarrollo de la función social que cumplen estas figuras dentro de cada sociedad.
3. La elaboración y recopilación de bocetos y dibujos que den cuenta de aquello que más inquieta la imaginación del creador.

Para dar con ello, se recurrió a una sistematización funcional de los procesos de composición teatral. Con lo cual, se presentó a los seres (resultado del proceso) por medio de una cartografía denominada '*Monstruario*' de personajes teatrales, esto apuntando a la construcción de una memoria del adelanto estético que compondrán la futura dramaturgia. Así es como este proyecto finaliza, reconociendo estrategias metodológicas que pueden ayudar al actor, director, dramaturgo, artista, etc. a encontrar un camino más de creación que se convierta en una posible herramienta de trabajo en sus procesos artísticos.

Por otro lado, hay una voz que sigue ahí, susurrando, invisible; tal vez, hacerle caso, tomar su mano y dejarse llevar no sería tan descabellado, tal vez esa voz no es tan extraña, tal vez el ser humano es un ser mitológico, fragmentado por la multiplicidad, tal vez siempre fue *monstruo* y los *monstruos* siempre fueron humanos.

Aún hoy, la respuesta no está ni cerca de conferir una pista que asegure su captura, solo un trazo de ruta hacia su persecución, que como artista la autora pretende seguir cual cazador. Por último, se debe enfatizar en la importancia de lo que se quería comprobar: la posibilidad de elaborar una metodología de trabajo que permitiera el desarrollo de personajes teatrales a partir del concepto de *monstruo*. No obstante, y como conclusión de este trabajo solo queda el deseo por seguir entendiendo eso que habita el interior, esas *monstruosidades* que siempre están presentes, que le cuentan al tímpano secretos cuando la mente divaga, y ese es el proyecto más ambicioso que tendrá lugar de ahora en adelante.

¡Gracias por el viaje!  
FIN

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía

- CORTÁZAR, J. (1951). *Bestiario*. Buenos Aires: Suramericana. Undécima edición.
- HERNÁNDEZ ÁLVAREZ, M. V. (2006). *De la iconografía medieval a la ficción contemporánea: un relato, baudolino, de Umberto Eco, página 342*. . Salamanca: Revista Signa 15, Universidad de Salamanca.
- CERVANTES, M. (2014). *El Quijote de la Mancha, segunda parte - Capítulo VIII*. España.: Editorial AUSTRAL, Fecha de publicación original: 1605, .
- CRUZ, J. ((dic.2005)). Novela e historia. . *LETRAS v.47 n.71. UPEL-IPC, Caracas*.
- COHEN, J. (III Jornadas de reflexión (2006) ). “MONSTRUOS Y MONSTRUOSIDADES: Perspectivas disciplinarias II . *Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto Interdisciplinario de Estudios de Género.*, 16 .
- BARRANCOS, D., CABALLERO, E., DOMÍNGUEZ, N., GIL, F., PALACIOS, J., PITA, V., . . . STEINBERG, M. E. (2006). MONSTRUOS Y MONSTRUOSIDADES: Perspectivas disciplinarias II. *Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto Interdisciplinario de Estudios de Género. III Jornadas de reflexión*, 16.
- HURTADO, I. (2015). “*MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica*”. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- ECO, U. (2007). *HISTORIA DE LA FEALDAD*. Bompiani: Lumen, 2007 RCS Libri S.p.A.
- HERNÁNDEZ ÁLVAREZ, M. V. (2006). “DE LA DE LA ICONOGRAFÍA MEDIEVAL A LA FICCIÓN CONTEMPORÁNEA: UN RELATO, BAUDOLINO, DE UMBERTO ECO”. © UNED. *Revista Signa 15, Universidad de Salamanca.*, 350.
- LÓPEZ-FANJUL, C. (2009). “RAROS Y CURIOSOS: MUTANTES. DE LA VARIEDAD GENÉTICA Y EL CUERPO HUMANO”. *Armand Marie Leroi, Anagrama, Barcelona - Trad. de Damián Alou.*, 1.
- VALENCIA, D. (2019). “EL MONSTRUO: ANÁLISIS DE UN PROBLEMA SOCIAL.”. *Departamento de Filosofía de la Universidad del Quindío.*, 30.
- FORTANET, J. (2015). “ANATOMÍA DE LA MONSTRUOSIDAD: LA FIGURA DEL MONSTRUO COMO OBJETO DE LA MIRADA MÉDICO-ANATÓMICA MODERNA”. *Universidad de Zaragoza*, 6.
- CANO, A. A. (Vol. XXII, núm. 2 de 2012). *El cuerpo monstruoso: dialéctica de la ocultación-desocultación*. Obtenido de Revista FILMHISTORIA Online: <https://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/13906>
- TORRANO, A. (2015). LA MONSTRUOSIDAD EN G. CANGUILHEM Y M. FOUCAULT. UNA APROXIMACIÓN AL MONSTRUO BIOPOLÍTICO 1. *ÁGORA Papeles de Filosofía, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas / ÁGORA*.
- TORRANO, A. (2015). LA MONSTRUOSIDAD EN G. CANGUILHEM Y M. FOUCAULT. UNA APROXIMACIÓN AL MONSTRUO BIOPOLÍTICO 1. *Universidad Nacional de Córdoba, Argentina Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas / ÁGORA Papeles de Filosofía*, 94.
- MIRANDA, D. (02 de Noviembre de 2020). *MONSTRUOS LEGENDARIOS*. Obtenido de Natinal Geographic. España: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda\\_15811](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda_15811)

- MIRANDA, D. (02 de Noviembre de 2020). *MONSTRUOS LEGENDARIOS*. Obtenido de Natinal Geographic. España: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda\\_15811](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda_15811)
- MIRANDA, D. (02 de Noviembre de 2020). *MONSTRUOS LEGENDARIOS*. Obtenido de Natinal Geographic. España: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda\\_15811](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda_15811)
- MIRANDA, D. (02 de Noviembre de 2020). *MONSTRUOS LEGENDARIOS*. Obtenido de Natinal Geographic. España: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda\\_15811](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/monstruos-leyenda_15811)
- PASTOR CRUZ, J. A. (1998). *Corrientes interpretativas de los mitos. Tesis de Licenciatura*. Obtenido de Facultad de Filosofía. Universidad De Valencia: <https://www.uv.es/~japastor/mitos/t-indice.htm>
- DAY, N. (2018). MITOS Y MONSTRUOS: 1-Héroes y Villanos. (H. Channel, Entrevistador)
- GLOYN, L., & HOLLOWAY, R. U. (2018). *MITOS Y MONSTRUOS: 1-Héroes y Villanos*. . Obtenido de History Channel: [https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video\\_d0d18d9bc.html](https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video_d0d18d9bc.html)
- HISTORIA UNIVERSAL, H. (2022). *Cultura Egipcia o Antiguo Egipto*. Obtenido de Historia Universal: <https://mihistoriauniversal.com/edad-antigua/cultura-egipcia-antiguo-egipto>
- MÁXIMA URIARTE, J. (02 de Octubre de 2019). "*Cultura Egipcia*". Obtenido de Caracteristicas.co.: <https://www.caracteristicas.co/cultur>
- MARINO, A. (15 de Diciembre de 2018). *Mitología egipcia*. Obtenido de historiando.org: <https://historiando.org/mitologia-egipcia/>
- HURTADO, I. (2015). "MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica". *Universidad Politécnica, Valencia*.
- CARTWRIGHT, M., & traducido por VILLA C, D. (29 de julio de 2012). *MITOLOGÍA GRIEGA*. Obtenido de World History Encyclopedia: <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11221/mitologia-griega/>
- Etecé, E. (5 de agosto de 2021). *CULTURA GRIEGA y MITOLOGÍA GRIEGA*. Obtenido de concepto.de : <https://concepto.de/quienes-somos/>
- España, m. d. (2021). *La Mitología Nórdica* . Obtenido de spanien.um.dk: <https://spanien.um.dk/es/conoce-dinamarca/informacion-sobre-dinamarca/la-historia/la-mitologia-nordica>
- Nórdica, M. (2022). *Mitología Nórdica*. Obtenido de www.mitologia.info: <https://www.mitologia.info/nordica/>
- GONZÁLEZ, M., & GUZMÁN, J. (28 de Abril de 2017). *Los Celtas*. Obtenido de Historia Universal.: <https://mihistoriauniversal.com/prehistoria/los-celtas>
- MÁXIMA URIARTE, J. (10 de Marzo de 2020). "*Cultura de Japón*". Obtenido de Caracteristicas.co.: <https://www.caracteristicas.co/cultura-de-japon/>.
- Sadurní, J. M. (06 de Mayo de 2022). *MITOS Y FOLCLORE DE JAPÓN la mitología japonesa, un mundo lleno de dioses y demonios*. Obtenido de historia.nationalgeographic.com.es: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/mitologia-japonesa-mundo-lleno-dioses-demonios\\_15938](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/mitologia-japonesa-mundo-lleno-dioses-demonios_15938)
- RIAÑO, F. (12 de Junio de 2020). *Yokai: Los Demonios y Criaturas Sobrenaturales de la Mitología Japonesa*. Obtenido de www.youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=o0D9-R7N5EU>

- GONZÁLEZ, M., & GUZMÁN, J. (28 de Agosto de 2017). *Cultura China*. Obtenido de Historia Universal: <https://mihistoriauniversal.com/edad-antigua/cultura-china>
- PACHECO, G. P. (2022). *Antigua China*. Obtenido de Monografias.com S.A.: <https://www.monografias.com/trabajos102/antigua-china/antigua-china>
- CHANNEL, H. (26 de 06 de 2019). *MITOS Y MONSTRUOS(1) HÉROES Y VILLANOS: DOCUMENTAL*. Obtenido de history channel :  
YouTube:[https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video\\_d0d18d9bc.html](https://www.documaniatv.com/historia/mitos-y-monstruos-1-heroes-y-villanos-video_d0d18d9bc.html)
- CRUZ TOLENTINO, N., OLVERA BALTAZAR, M., RODRÍGUEZ SEGURA, E., TAPIA SERRANO, M. Á., & DE LEÓN VÁZQUEZ, I. I. (s.f.). y “Cultura, una vista hacia el pasado y su reflejo en la sociedad actual”. *Universidad Autónoma del Estado Hidalgo*.
- LÓPEZ, C., & AGUILAR, J. (22 de septiembre de 2014). *Teorías del origen de la Cultura Peruana. Historia del Perú*. . Obtenido de historiaperuana.pe: <https://historiaperuana.pe/periodo-autoctono/teorias-origen-cultura-peruana>
- SÁNCHEZ, L. M. (s.f.). “MITOS DE ORIGEN DE PUEBLOS INDÍGENAS DE COLOMBIA”. Obtenido de mininterior.gov.co : [https://siic.mininterior.gov.co/sites/default/files/mitos\\_de\\_origen\\_pueblos\\_indigenas\\_de\\_colombia.pdf](https://siic.mininterior.gov.co/sites/default/files/mitos_de_origen_pueblos_indigenas_de_colombia.pdf)
- SHOCK, S. (2014). “REIVINDICO MI DERECHO A SER UN MONSTRUO”, *Poemario Trans-Pirado*. Obtenido de rebecagarza.net: <https://rebecagarza.net/2014/12/14/reivindico-mi-derecho-a-ser-un-monstruo-por-susy-shock/>
- HURTADO, I. (2015). “MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY. Un recorrido iconográfico hasta la Grecia clásica”. *Universidad Politécnica de Valencia*, 10.
- TOMÉ LÓPEZ, C. (s.f.). “MONSTRUOS” *Cuaderno de Cultura Científica, colaboración de Naukas con la Cátedra de Cultura Científica de la UPV/EHU*. Obtenido de culturacientifica.com : <https://culturacientifica.com/2014/08/29/monstruos/>.
- YANES, J. (2019). “ASÍ SE CREAN LOS MONSTRUOS... EN LA IMAGINACIÓN HUMANA”. Obtenido de bbvaopenmind.com: OpenMind (bbvaopenmind.com)
- TOMÉ LÓPEZ, C. c. (s.f.). “MONSTRUOS” *Cuaderno de Cultura Científica*. Obtenido de culturacientifica.com: <https://culturacientifica.com/2014/08/29/monstruos/>
- MANGUEL, A. (2018). El Monstruo de Frankenstein, contribuciones de Pablo Capanna [et al.]; prólogo de Alberto Manguel. *Biblioteca Nacional, Ciudad Autónoma de Buenos Aires - 1a ed.* -, 8.
- SHILDRICK, M., & Traducción de TORRANO, A. T. (2002). “*Embodying the monster. Encounters with the vulnerable Self*” *LA MONSTRUOSIDAD EN G. CANGUILHEM Y M. FOUCAULT. UNA APROXIMACIÓN AL MONSTRUO BIOPOLÍTICO 1*. Córdoba, Argentina: ÁGORA.
- CANO, A. A. (2012). “EL CUERPO MONSTRUOSO: Dialéctica de la ocultación-desocultación”. *Ensayo*, 6.
- ARTEESPAÑA. (julio de 2006). *EL BOSCO*. Obtenido de ARTEESPAÑA: <https://www.arteespana.com/elbosco.htm>
- SANTOS, M. C. (27 de 09 de 2016). *Joan Miró*. Obtenido de historia-arte.com: <https://historia-arte.com/artistas/joan-miro>
- SANTOS, M. C. (27 de 09 de 2016). *Frank Auerbach* . Obtenido de historia-arte.com: <https://historia-arte.com/artistas/frank-auerbach>

- RUIZA, M. F. (2004). *Francisco de Goya, . Biografía. En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España)*. Obtenido de [www.biografiasyvidas.com](http://www.biografiasyvidas.com) : <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/goya/>
- MANRIQUE SABOGAL, W. (2019). “*Monstruos, bestias y ogros literarios como reflejo de los miedos y la realidad*”. WMagazín.
- SOLODKOW, D. (2018). MONSTRUOS Y LITERATURA. *Universidad de los Andes*.
- QUERALT, M. P. (2017). “*Frankenstein, 1816: el año que nació un monstruo*”. Obtenido de National Geographic: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/frankenstein-1816-ano-que-nacio-monstruo\\_11248](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/frankenstein-1816-ano-que-nacio-monstruo_11248)
- CUÉLLAR BARONA, M. (s.f.). “*La figura del monstruo en el cine de horror*” . Obtenido de [www.scielo.org.co](http://www.scielo.org.co): <http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n2/n2a10.pdf>
- PAVIS, P. (1983). *Diccionario del Teatro*,. Barcelona, Buenos Aires, México. : Editorial PAIDÓS
- PAVIS, P. (1983). *Diccionario del Teatro*. Barcelona, Buenos Aires, México. : Editorial PAIDÓS.
- MARTÍNEZ CORTÉS, Á. P. (2016). *Actuación y Aikido: Comparaciones entre el sistema didáctico del Shu Ha Ri en las artes marciales y el sistema académico universitario en la actuación*. ESCENA. Revista de las artes, vol. 76, núm. 1.
- VILLALBA, A., & CHAVATE, C. ( 2021). *RITUALES PARA UNA VIDA CREATIVA: Ideas, herramientas y ejercicios para conectar con tu creatividad*. FERA.
- VILLALBA, A., & CHAVATE, C. (2021). *RITUALES PARA UNA VIDA CREATIVA: Ideas, herramientas y ejercicios para conectar con tu creatividad*. FERA.
- CLARAMONTE ARRUFAT, J. (2012). “La vida social de los monstruos. Un acercamiento a los modos de la imaginación política”. *Astrolabio: revista internacional de filosofía, [en línea]* Núm. 13, 120-8.