

CÓMO CREAR UN MONSTRUO INFANTIL

Indagación en la imagen del monstruo representado en el cuento ilustrado a través de la creación



AUTOR

José Germán Patarroyo Cadena

DIRECTORA

Martha Carolina Sánchez

Facultad Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

Trabajo de grado

Bogotá D.C

2021

ÍNDICE

1. RESUMEN	3
1.1. Palabras Claves / Keywords	3
1.2. Agradecimientos	3
1.3. Dedicatoria	3
2. INTRODUCCIÓN	4
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
4. PREGUNTA PROBLEMA	6
5. OBJETIVOS	6
5.1. Objetivo general	6
5.2. Objetivos específicos	6
6. JUSTIFICACIÓN	7
6.1. ¿Por qué los monstruos?	7
6.2. Línea de profundización	8
6.3. La ilustración	8
7. MARCO TEÓRICO	9
7.1. Monstruo en la tradición occidental	21
7.1.1. Bestiario de conceptos, capítulo uno	28
7.2. La presencia del monstruo en el cuento infantil	57
7.2.1. Bestiario de conceptos, capítulo dos	66
7.3. Libro ilustrado	70
7.3.1. Bestiario de conceptos, capítulo tres	72
8. MARCO METODOLÓGICO	74
8.1. Método semiótico	75
8.1.1. Sintáctica	76
8.1.2. Semántica	77
8.1.3. Pragmática	78
8.2. Investigación creación	79

8.2.1. Explicación del proceso creativo	80
8.2.2. Creación artística	80
8.3. Instrumentos de análisis	81
9. APARTADO ANALITICO	82
9.1. Análisis de los cuentos	83
9.1.1. Monstruo terrorífico	84
9.1.2. Monstruo amigable	87
9.1.3. Yo monstruoso	90
9.2. Mi libro ilustrado	93
9.2.1. Proceso creativo	94
10. CONCLUSIONES	97
11. FUENTES	99
12. ANEXOS	104
13. LISTA DE IMÁGENES	105

1. RESUMEN

En esta investigación se aborda la imagen del monstruo dentro del cuento infantil, buscando encontrar cómo a través de la ilustración se construye un monstruo a partir de la investigación creación, así como tratar de encontrar su lugar dentro de los cuentos infantiles.

Para lograr dichos objetivos se proponen una indagación previa sobre el monstruo, el cuento infantil y el libro ilustrado, realizando un análisis a partir de la investigación creación, así como del método semiótico.

1.1. Palabras Claves / Keywords

1. Monstruos / Monsters
2. Cuento infantil / childish story
3. Ilustración / Illustration
4. Acto de creación / Act of creation

1.2. Agradecimientos

Esta investigación no sería lo que es actualmente si no fuera por la ayuda que me han dado mis profesores y compañeros, a quienes doy infinitas gracias por todo el apoyo, interés y motivación que me han brindado, alentándome a continuar con este laborioso trabajo.

1.3. Dedicatoria

Le dedico este proyecto a mis sobrinos, Lían Samuel e Iris Sofia, que la magia de los cuentos y sus maravillosas ilustraciones los acompañen en su infancia, y si es posible hasta su adultez, esperando que encuentren en ellas lo mismo que me inspiró a mí para indagar en ellas.

2. INTRODUCCIÓN

Para comenzar con esta investigación primero me cuestiono qué es un monstruo, cuál ha sido su lugar y cómo este ha cambiado, pasando de ser un presagio, un error de la naturaleza o inclusive un error de Dios, a un reflejo del hombre, un ser divino e inclusive, un amigo. Así entonces, me interesa indagar sobre el lugar que tiene la monstruosidad en los cuentos infantiles, que en su gran mayoría cuentan con un factor fantástico en sus narraciones y, por ende, tratan con diferentes maravillas que podrían considerarse como monstruos, teniendo diferentes lugares en las historias contadas, siendo personajes muy versátiles que pueden llegar a agitar la imaginación de quien lea o mire sus imágenes.

Es así, como el presente trabajo, es una investigación en la cual se busca indagar en la figura del monstruo presente en los cuentos infantiles ilustrados, entendiendo cuáles son sus funciones y las posibilidades que tienen en dichas narraciones, esta idea surge de un interés propio por las creaturas¹ a las que se denominan como monstruo y cómo estas se presentan en diferentes ámbitos de representación, con diferentes sentidos como por ejemplo el de asustar, como lo sería *Drácula* (1897) que tiene diferentes apariciones desde la literatura hasta el cine, o educativos tales como los cuentos del *monstruo de colores* (2012), y series como *Sesame street* (1969) (Imagen 1).



Imagen 1. La pandilla de " Sesame street", incluidos Luis (Emilio Delgado), Gordon (Roscoe Orman), Bob (Bob McGrath), en 1969. Fotografía de Sesame Workshop / Everett

¹ En este trabajo se aborda la palabra creatura en lugar de criatura, pues a pesar de que se usan de igual forma, pudiendo comparar un niño con un monstruo, creatura proviene del latín *creatura*, que refiere a ser creado, a diferencia de criatura que proviene del verbo "criar", siendo importante hablar del ser creado monstruoso.

Se pretende abordar no solo el lugar del monstruo en el cuento, sino cómo éste es representado, pues las ilustraciones resultan de gran importancia, ya que estas imágenes acompañan la narrativa llegando a tener igual o mayor peso que dicha narrativa, esta representación es el centro de la investigación, cómo es graficado el monstruo para los niños, siendo la ilustración para estos cuentos particularmente trabajada para este público específico, aunque cualquiera que lo desee, pueda también disfrutar de las historias e ilustraciones, es claro que son muy diferentes a las ilustraciones trabajadas con otros fines.

Esta investigación está apoyada en una metodología de orden cualitativa con una orientación de investigación creación, utilizando la semiótica para analizar esa construcción del monstruo presente en los cuentos infantiles, permitiendo analizar la imagen que se construye en estas narraciones, a su vez enfatizando en tres tipos de monstruos que aparecen a partir de un primer análisis, siendo el monstruo terrorífico, el monstruo amigable y por último el yo monstruoso. Logrando así que se construya un producto artístico desde mi experiencia y lo encontrado en esta investigación en donde se lleve a cabo un diálogo entre el monstruo, el cuento infantil y la ilustración, con el cual se propone la realización de un libro ilustrado, presentando al monstruo como un producto infantil, buscando encontrar rasgos que lo conforman como tal, acompañado de historias que fortalezcan la creación de ese monstruo.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este trabajo parte de un interés propio por la imagen del monstruo, así como por la ilustración y el cuento infantil, partiendo de una preocupación por cómo se representan los monstruos en estas narraciones, cuestionándome qué es un monstruo, cómo lo identifico, lo represento o me lo presentan y cuál es su rol dentro del libro ilustrado, entendiendo la representación como algo que vas más allá de la sola ilustración, siendo importante encontrar como se construye narrativamente al monstruo, su moral, ideología, etc. Permitiendo, de esta manera, la construcción de una figura mental del monstruo que complementa la ilustración. Es por esto por lo que me planteo el ejercicio de analizar varios cuentos ilustrados, así como crear un libro ilustrado con una narración dirigida a un público infantil con unas cortas historias, buscando comprender la posición que tiene o puede tener el monstruo en estas narraciones.

Esta investigación aporta una mirada al monstruo infantil en el campo de las artes, en cuanto es importante en mi educación visual, siendo el monstruo parte de muchas de las producciones artísticas que consumo y teniendo una gran potencia creativa, pues sus tan increíbles formas, rasgos e historias son diversas y entretenidas, así como sus representaciones que abarcan lo grotesco y lo hermoso, siendo prudente un análisis de su aparición en los cuentos infantiles, donde se busca no solo un lugar para los monstruos sino para sus historias, acercando lo monstruoso a una faceta diferente de lo normal.

4. Pregunta problema

Para continuar con el proceso investigativo que busco realizar a partir de este trabajo, empiezo a plantearme diferentes preguntas en torno al tema principal ¿Cómo es un monstruo? ¿Cómo son representados los monstruos en los cuentos infantiles? ¿Cuál es el lugar de la ilustración en el cuento infantil? ¿Cuál es la función de un libro ilustrado en esta investigación? ¿Qué relación tiene el libro ilustrado con el cuento? Es así como empiezo a consolidar la pregunta por la que se rige este proyecto, llegando a la interrogante objeto de estudio:

¿Cómo a través de la investigación-creación doy forma a un monstruo dentro de un cuento infantil?

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

- Encontrar cómo a través de la investigación creación doy forma a un monstruo dirigido a los niños dentro del cuento infantil.

5.2. Objetivos específicos

- Construir una plataforma conceptual que me permita una base teórica para ampliar la mirada con relación a los conceptos fundamentales sobre el monstruo, el cuento y la ilustración.
- Realizar un análisis semiótico de la imagen del monstruo a partir de los cuentos *Donde viven los monstruos* (1963); *Yo mataré monstruos por ti* (2011); *Ahora no Bernardo* (); *El Grúfalo* (1999) y para contrastar la mirada hacia el monstruo *El patito feo* (1843), buscando encontrar en ellos ese lugar del monstruo en el cuento infantil.

- Desarrollar un proceso artístico realizando un libro ilustrado de cuentos donde esté la presencia del monstruo según lo encontrado durante el proceso de investigación.

6. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación tiene por objetivo analizar diferentes producciones visuales en las que se presente la imagen del monstruo y así mismo producir una interpretación de estos desde mi perspectiva con el fin de ampliar mi mirada en torno a cómo se percibe, transforma y resignifica una imagen, siendo el monstruo un ser como muchas posibilidades, tanto narrativas como estéticas.

6.1. ¿Por qué los monstruos?

El monstruo es una figura que a través del tiempo ha tenido diferentes facetas, por medio de las cuales se pueden hablar de diversos temas, tales como la alteridad, la corporalidad, la construcción de un mito, entre otras cosas, siendo la monstruosidad una serie de rasgos que diferencia a “otro”, separándolo de la sociedad y marcándolo como alguien o algo indeseado; por eso veo tan tentador la idea de escribir mi trabajo en torno a la figura del monstruo, indagando en como a través de este se posibilita un proceso creativo y educativo, teniendo el cuento infantil un gran peso pedagógico, aportando al aprendizaje de los niños y fomentando su creatividad.

¿Por qué los monstruos en la literatura infantil?:

La figura del monstruo en el cuento me parece muy interesante por su connotación tan marcada; es un monstruo, pero construido para un público pueril e inocente, perdiendo diversos rasgos grotescos y llegando a caricaturizar la monstruosidad, permitiendo una reconstrucción de la idea del monstruo, ahora siendo un monstruo dirigido para los niños, dejando a su vez la duda ¿cómo se construye este monstruo para los niños? (Imagen 2).



Imagen 2. Llenas, A. (2012). Ilustración el monstruo de colores.

6.2. Línea de investigación

Teniendo en cuenta que mi proyecto de grado pretende realizar un estudio semiótico y paralelamente llevar a cabo un proceso creativo de la imagen del monstruo, escogí como mi línea de investigación La línea Cultura Visual, que pertenece al grupo de investigación Praxis visual de la Licenciatura en Artes Visuales, la cual se presenta como un campo interdisciplinario, trabaja desde las diversas formas en las que se puede abordar la cultura visual, articulando múltiples tendencias y tradiciones de pensamiento e investigación, permitiendo así encontrar una metodología que se acomode a mi trabajo, aportando una mirada del monstruo, el cuento infantil y la ilustración desde la cultura visual, entendiendo que esta investigación se centra en aspectos tanto históricos y culturales como visuales, siendo importante el cómo se representan los monstruos y cómo se desarrolla su proceso de creación, de imaginación y de mitificación.

6.3. La ilustración:

La ilustración es importante para mi proyecto porque a través de ella grafico mi proceso de entendimiento del monstruo a lo largo de esta investigación, permitiendo llevar un desarrollo

creativo que me dirige hacia la finalidad de esta: la creación de una obra artística como parte de la indagación realizada, ejemplo de esto está la ilustración en la portada de mi autoría realizada en el 2020, en un fanzine donde exploraba una forma de presentar a los monstruos, denotando diversos rasgos que se les atribuyen, dando como resultado un primer acercamiento a la figura del monstruo, siendo también muy importante en los cuentos, dado que aporta a la narrativa en cuanto enriquece la historia, mostrando una representación de lo que el cuento describe o inclusive teniendo narraciones propias que no necesitan de un texto.

7. MARCO TEÓRICO

El marco teórico de este trabajo se presenta desde tres categorías que son *el monstruo en la tradición occidental*, *la presencia del monstruo en el cuento infantil* y *en el libro ilustrado* que nacen a partir de los referentes que profundizan en estos conceptos, permitiendo un entendimiento del tema que se pretende abarcar. Estos apartados cubrirán ciertos términos que serán definidos según lo que representan en la investigación, para tener claridades sobre su uso en este proyecto, estos apartados donde se definirán estos términos serán llamados *Bestiario de conceptos* como una forma de recopilar esta información en torno a lo monstruoso, siendo esta una propuesta de creación desde la escritura. Este bestiario estará dividido en tres capítulos que corresponden a cada categoría, para ejemplificar esto, definiré primeramente el concepto de bestiario.

Bestiario:

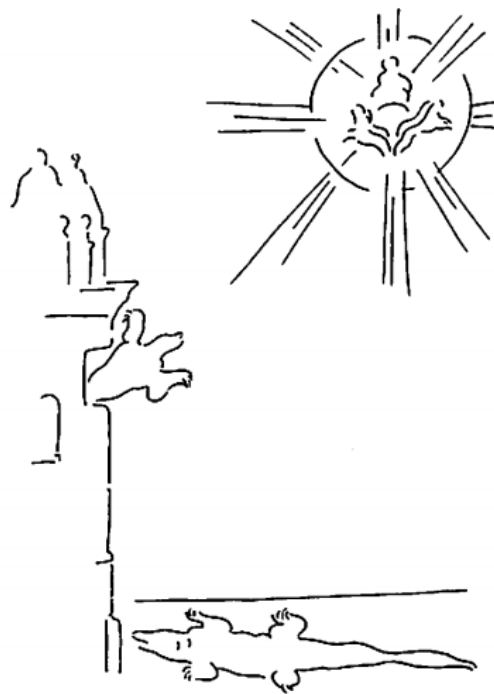
Para comenzar con este apartado me parece prudente presentar primeramente el significado de bestiario, siendo un primer acercamiento al desarrollo del *Bestiario de conceptos*. Bestiario viene del latín *bestiarius*, el cual es un catálogo de animales fantásticos con sus ilustraciones y descripciones, así como de historias, que mezclan la realidad con la imaginación. En la antigüedad esta separación de lo real y lo imaginario no era algo claro, por lo cual, se tomaba lo que decía el bestiario como información verídica. En la actualidad el bestiario hace parte de casi cualquier producción artística de la cual se pueda realizar una catalogación de creaturas, particularmente importante en videojuegos, aquí el bestiario toma especial relevancia como mecánica que da al jugador información de las creaturas a las que se enfrenta o las que lo acompañan en su aventura.

Algunos de los bestiarios que encontré aportan en gran medida a este proyecto, siendo el bestiario un lugar común para el diálogo de los monstruos, donde se trata explícitamente sobre sus características y hábitos. Primeramente, presentaré bestiarios anteriores a la edad media, comenzando con obras de Aristóteles como *De partibus animalium*, *Motu animalium* y *De incessu animalium*, que serían conocidos como su obra biológica (384 a.c a 322 a.c) donde podemos encontrar un desbordante interés por la naturaleza y su entendimiento, siendo un texto muy denso y reflexivo, se presenta como un antecedente para posteriores estudios y bestiarios.

Posteriormente encontré la “*Historia naturalis*” escrita entre 77 d. C. y 79 d. C. Por Plinio el viejo en el cual pude ver unas cuantas ilustraciones, así como una traducción completa ² del texto donde se retrata al mundo y sus creaturas de forma particular, una enciclopedia con mucha información, expandiéndose más allá de lo que conocemos como historia natural, tocando así temas tales como la etnografía, las matemáticas e inclusive la astrología. Otra obra muy importante es el “*Physiologus*” que fue realizado entre el siglo II y el IV es un manuscrito que contiene cuentos e historias sobre diferentes animales y bestias, escrito con fines moralizantes y convirtiéndose en un referente muy popular para la educación en esa época, pude tener acceso a una traducción con ilustraciones propias (Imagen 3), que se alejan un poco de las originales, pero que tienen su propio encanto.

²Esta traducción es de dominio público.

<https://archive.org/details/historianatural00segogoo/page/n9/mode/2up>



Lagarto solar. *Fisiólogo de Esmirna*, f. 3.

Imagen 3. Martínez, J. (2000). Ilustración Lagarto solar.

En lo que refiere a bestiarios medievales, el primero que quiero mencionar es, el *Etymologiae* (Imagen 4) de San Isidoro de Sevilla, el cual es una recopilación y sistematización de diversos conocimientos tales como la gramática, la retórica, las matemáticas, el hombre, las bestias y los pájaros, entre otros temas, siendo un texto muy usado en instituciones educativas en la edad media, fue escrito entre 627 d. C. y 630 d. C. Otro bestiario medieval que encontré es el *Bestiario de Westminster* (Imagen 5), aunque de este no pude encontrar tanta información, pude ver unas pocas páginas disponibles en internet³, en estas se pueden ver sus ilustraciones. También encontré *El Bestiario de Aberdeen* el cual fue realizado en Inglaterra en el siglo XII, en este se presenta un orden muy curioso, siendo clasificado por reinos tales como bestias, ganado, aves, etc. Contando con imágenes que son sumamente ilustrativas, tiene la posibilidad de ser visto en internet a través de la página de la universidad de Aberdeen⁴, pudiendo verse detalladamente cada imagen así como sus escritos.

³ En este enlace están disponibles unas cuantas imágenes del Bestiario así como una descripción del bestiario. http://siloe.es/es/facsimiles/bestiarios/bestiario_de_westminster/

⁴ Disponible en: <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f1v>



Imagen 4. San Isidoro de Sevilla (627 d. C. – 630 d. C.) ilustración del *Etymologiae*.



Imagen 5. Ilustración del Bestiario de Westminster. Biblioteca de la Abadía de Westminster.

Finalmente está el *Bestiario de Juan de Austria*, único bestiario medieval escrito en castellano, por Martín Villaxide (o Villaverde) en el siglo XVI, este manuscrito muestra increíbles imágenes de creaturas maravillosas, narrando sus hábitos y todo el misticismo que los rodea, y así como estos, se siguieron publicando manuscritos que aportaron nuevas miradas a las clasificaciones de estas creaturas.

Con el transcurrir del tiempo aparecen nuevas formas para el bestiario, tales como cuentos, historias e incluso bandas de música, convirtiéndose de alguna forma en un ícono para hablar sobre seres mágicos. Referente a estos bestiarios contemporáneos quiero comenzar con los que se presentan como libros ilustrados, como caso muy particular quiero mencionar el *Manual de monstruos domésticos* (1997) (Imagen 6) de Stanislav Marijanovic, el cual está compuesto por ilustraciones coloridas y narraciones en torno a los monstruos que se pueden encontrar en un hogar, siendo este libro un claro ejemplo de un bestiario ilustrado realizado con mucha creatividad.

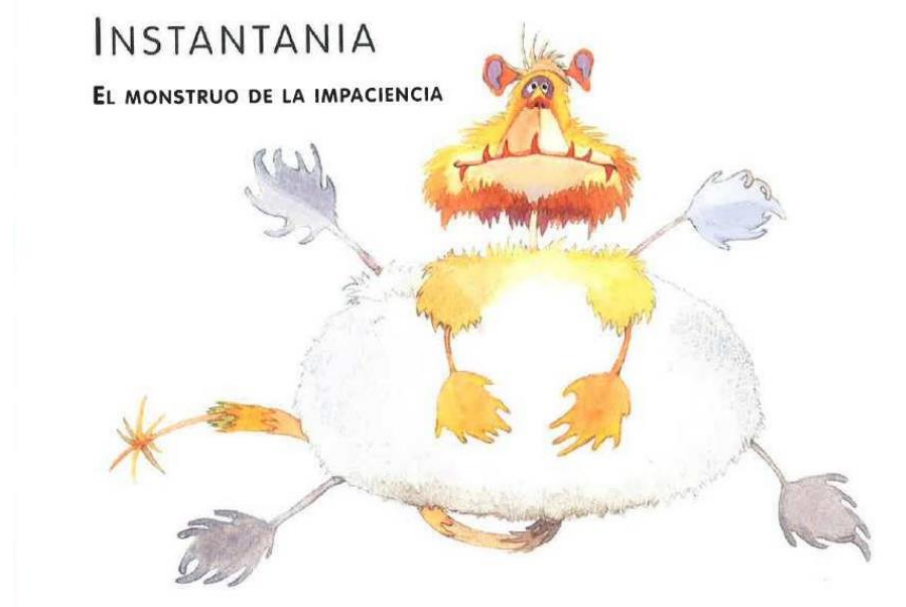


Imagen 6. Marijanovic, S. (1997). ilustración del Instantania.

También aparecen propuestas como *El Animalario universal del profesor Revillod* (2003) (Imagen 7), el cual es una especie de almanaque con ilustraciones de animales, que tienen la particularidad de que se dividen en tres partes, permitiendo al lector crear con ellos nuevas combinaciones, nuevos monstruos, propiciando una exploración de la imagen que juega con la imaginación, dando la posibilidad de crear narrativas propias. También está el *Bestiario de emociones* (2018), escrito

por Adrienne Barman, en el cual se catalogan animales en torno a las emociones, presentando a cada animal con una emoción en particular, siendo un libro ilustrado que busca enseñar sobre las emociones a través de diferentes animales, teniendo cada uno una emoción diferente.



Imagen 7. Javier Sáez Castán (2003) Ilustración TI-NE-RADO.

Entre estas narraciones contemporáneas también encontré bestiarios sobre las historias colombianas, como lo sería *Mitos y leyendas de Colombia* (2006) (imagen 8) de Asdrúbal López Orozco, el cual es una recopilación de historias de origen colombiano, teniendo en muchas ocasiones a monstruos como protagonistas, y *Cuentos de espantos⁵ y otros seres fantásticos del folclor colombiano* (2004) el cual también presenta a esos monstruos de origen local, dándoles unas ilustraciones coloridas, así como sus respectivas historias nacidas de la tradición oral del país.

⁵ Se puede descargar en

<https://drive.google.com/file/d/0B0DeJNZaEd0kMzJjWWVDU0RqWkU/view?fbclid=IwAR25Qxqs59uS3QoRV7KRPIBq-9gmRrio-42gJBW7GbyUUIITvLYPiDIOMZQ>

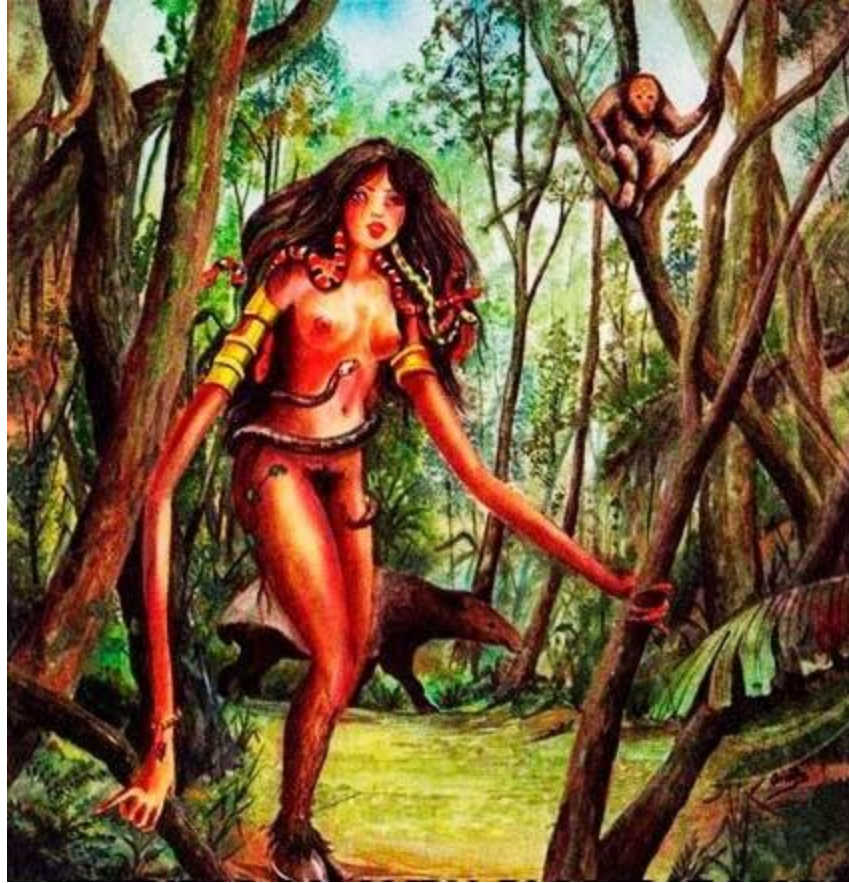


Imagen 8. Ardila, C. (2006). Ilustración de la Patasola.

Además de estos libros ilustrados aparecen bestiarios como el *Catálogo de seres fantásticos* de Agustín Celis (2007), el cual presenta una recopilación de creaturas tales como el duende o el fénix, ilustrándolos y narrando sus historias, similar a este encontré *El Resurreccionista* (2013) (Imagen 9) donde se encuentra la bibliografía de un doctor *Spenser Black* y lo que es su obra maestra, un bestiario anatómico, donde se presentan los sistemas óseos y musculares de diversas creaturas.

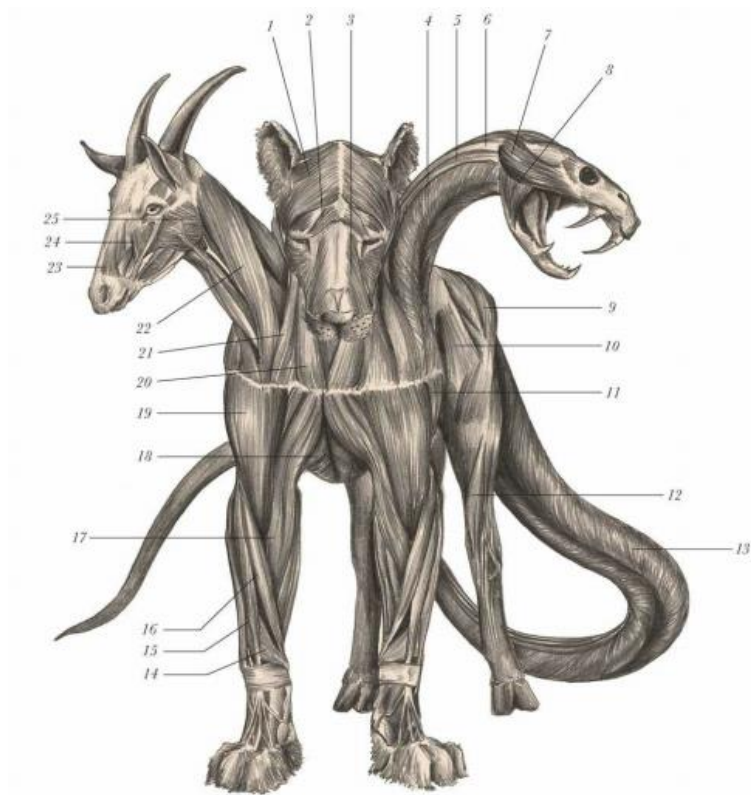


Imagen 9. Blake, J. (2013). Ilustración del sistema muscular de la Chimæra incendiarius.

Otro bestiario muy curioso es el libro de cuentos de Julio Cortázar, *Bestiario* (1951), el cual es un conjunto de narraciones donde se presentan cuentos en los que se desarrollan sucesos mágicos, donde se presentan creaturas como un tigre o inclusive, seres que son invisibles y fantasmagóricos, tiene la particularidad de ser puramente escrito, siendo un libro de cuentos, un bestiario sin imágenes.

Aparece también, la figura del bestiario en la música, como el álbum *Bestiario* de la banda Pilsen (1994), o como la banda *Bestiario* con su álbum *Este infierno* (2014) (Imagen 10) que desde su curiosa mezcla de folk punk logran una interesante narrativa, siendo vendido su primer álbum con un bestiario que realizaron para acompañar las letras de sus canciones con ilustraciones de diferentes creaturas.



Imagen 10. Bestiario (2014) Portada del álbum *Este infierno*.

También quiero nombrar un bestiario de tradición oriental; “*Gazu hyakki yakō*” de Toriyama Sekien (1781), en el cual se retratan los espíritus, demonios y apariciones de la tradición japonesa, aunque siendo un bestiario japonés, no tiene gran relevancia para esta investigación.

Por otra parte, el bestiario también puede aparecer en otros medios tales como los videojuegos, donde se pueden encontrar ejemplares como la “*Pokedex*” (Imagen 11) que se presenta en el juego de *Pokémon red* (1996) como una enciclopedia electrónica que el protagonista usa para guardar la información de las creaturas que captura. Así mismo, está el “Bestiario” de *Final Fantasy* el cual registra a todos los monstruos y enemigos con los que el jugador se encuentra, mostrando todos sus datos. de manera similar hay un bestiario en *Monster Hunter*; la “lista de monstruos” que el jugador puede comprar para obtener información útil sobre cómo cazar monstruos.

CONTENTS		
228	● HOUNDOUR	SEEN 152
229	● HOUNDOOM	OWN 152
230	● KINGDRA	
231	● PHANPY	
232	● DONPHAN	DATA
233	● PORYGON2	CRY
234	● STANTLER	AREA
		QUIT

Imagen 11. Tajiri, S (1996) Pokémon Red, Registro de la pokedex.

Además de esto, aparecen bestiarios ficticios como parte de narrativas, como sucede con el *Necronomicón*, el cual es un Grimorio ficticio ideado por el escritor estadounidense H.P. Lovecraft, este aparece en varias de sus historias, siendo un componente muy importante para la mitología que crea en torno a sus relatos. Otro ejemplo son los *Diarios de Stanford* que aparecen en la serie *Gravity falls* (2012), creada por Alex Hirsch para *Disney Channel*, en donde se encuentra información sobre todas las creaturas y sucesos raros que rodean al pueblo, conteniendo también un esquema para abrir un portal hacia otra dimensión. También mencionaré el “*Enchiridion*” (Imagen 12), libro que aparece en *Hora de aventura* (2010), el cual solo puede poseer un verdadero héroe, siendo una especie de manual para este, teniendo información de lugares y creaturas, así como un poder misterioso que puede permitir viajar entre dimensiones.



Imagen 11. Ward Et al. (2010) Hora de aventura, capítulo 10: ¡El Enchiridión!

Algo muy curioso con estos bestiarios ficticios es que pueden llegar a encontrarse físicamente, pues el bestiario toma lugar entre las narrativas transmedia⁶ y es capaz de aparecer en otros medios, presentándose de esta manera un bestiario que recopila información y criaturas de otras producciones. Ejemplos como los *Diarios de Stanford*, tienen un lugar en la realidad, apareciendo el libro *Gravity Falls, Diario 3* (2016) (Imagen 12) un producto que nace de dicha serie, como una adaptación de los contenidos que tiene el libro en la historia. También el *Necronomicón*, que no sólo aparece nombrado en otros medios como el cine con películas como *El palacio de los espíritus* (1963) o *El Necronomicón* (2018), sino también en libros de otros autores tales como *Los ojos del dragón* (1984), siendo un producto intertextual, teniendo de igual forma un lugar en la realidad, apareciendo libros con este título tales como *Mundo desconocido: El Necronomicón* (1997), mostrando lo que podría contener esta publicación en su interior.

⁶ Una narrativa transmedia es, según Scolari (2013) un relato que se expande a través de varios medios, teniendo colaboración de sus usuarios es ese proceso expansivo.



Imagen 12. Hirsch, A., Renzetti, R. (2016). Fotografía del *Diario 3*.

Para finalizar este apartado mencionaré libros como *the art of metal gear solid* (1999) el cual es una especie de recopilatorio de información, ilustraciones y datos sobre el proceso creativo del videojuego *Metal Gear Solid* (1998) convirtiéndose en una especie de bestiario transmedia, este tipo de libros ilustrados sobre videojuegos se volvió muy popular como un contenido extra a lo que aparece en ellos.

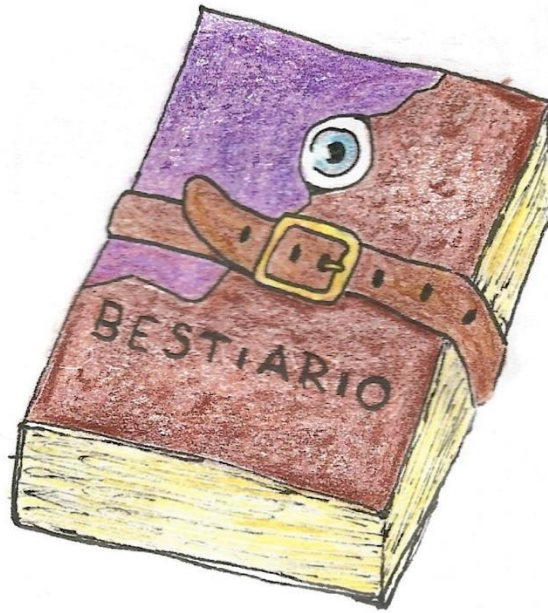


Imagen 13. Patarroyo, J. (2020) Ilustración Bestiario.

7.1. El monstruo en la tradición occidental

Para este apartado me propongo relatar cómo se presenta el monstruo en la tradición occidental, pues esta tiene gran relevancia en esta investigación porque tiene una mayor influencia en mi formación visual y cultural, dejando de lado la tradición oriental, ya que se encuentra fuera de los parámetros de la investigación y teniendo el monstruo una connotación diferente en ella, siendo comprendidos más como seres espirituales y parte importante de sus creencias.

El monstruo en la tradición occidental es un ser icónico, primeramente, como lo menciona Gabriel Georgi (2009), el monstruo es un cuerpo de “pura cultura” y más allá de eso, es un cuerpo de pura cultura visual, entendiendo esto como la posibilidad que tiene el monstruo para hacer parte de múltiples medios artísticos y culturales, estando ligado a esta desde diferentes producciones artísticas, narrativas y sociales, es atravesado por múltiples gramáticas como ansiedades, repudios y fascinaciones que están envueltas en la imaginación social, desde las cuales se lee la monstruosidad, atrayendo la curiosidad o el desprecio de otros, siendo necesaria la instancia de un yo, para dar lugar a ese otro cuerpo, ese signo de alteridad que trastorna nuestra mente.

La forma en la que el monstruo ha sido tratado ha tenido múltiples cambios, aunque manteniéndose siempre una regla fija y es que puede ser un ser racional o irracional (Santiestevan, 2000). En la edad media, por ejemplo, Santo Tomás dividía al monstruo como ser contingente, separándolo entre el ente real y el ente de la razón, siendo entes reales seres tales como bebés nacidos con malformaciones, que se consideraban rasgos monstruosos, o criaturas que al ser de otras regiones y, por tanto, desconocidas para ese momento, eran dotadas de cierta aura de misticismo, pues una criatura que para nosotros es normal y cotidiana como lo puede ser un ciempiés (Imagen 14); puede ser la cosa más monstruosa para alguien que desconoce su existencia. Los entes de la razón son comprendidos por otro lado, por criaturas que hacen parte de la imaginación del ser humano, nacidos de relatos que narran la historia del mundo, seres que nunca existieron, siendo la forma de construir su realidad, dándoles cualidades fantásticas, ejemplo de estos serían los dragones quienes no existen más allá de la mente humana (Santiesteban, 2000).



Imagen 14. Diario ecología. Fotografía de unos cien pies.

Estos seres monstruosos, eran entendidos de diversas formas, por ejemplo, como hierofantes: heraldos de Dios que traen un mensaje como signo de profecía, vaticinios de su ira, siendo puesto en discusión cuál es su lugar en el mundo, entes divinos, con un propósito o ninguno, creados por un capricho de Dios o errores de la naturaleza. El monstruo es un error, algo que es considerado antinatural, que no hacen parte de esta, seres anti divinos que se convirtieron en un signo de la

imperfección de Dios, pues si él fuera perfecto su obra no tendría errores. Estas posiciones oscilan constantemente, atravesando a estos seres maravillosos, que generan tanto asombro como repudio, teniendo una continua conexión con lo divino.

“...no es contraria a los dictados de la naturaleza, sino salen de la norma para avisar de algo especial: “el portento no se realiza en contra de la naturaleza, sino en contra de la naturaleza conocida. Y se conocen con el nombre de portentos, ostentos, monstruos y prodigios, porque anuncian (*portendere*), manifiestan (*ostendere*), muestran (*monstrare*) y predicen (*praedicare*) algo futuro” (Id.)” (Santiesteban, 2000, p. 112).

Además de esto, podemos ver como la figura del monstruo se manifiesta en otras figuras claramente contrarias, como la del santo o la del héroe, pues estos también son seres ostentosos, que manifiestan o enuncian, teniendo en ellos diversos rasgos que los separan de lo normal, de lo cotidiano, teniendo capacidades más allá de lo humano, convirtiéndolos en monstruos, que se separan del resto de personas, seres sobrehumanos, que pueden ser tanto buenos, entendidos como la figura heroica ligada a la moral, o perversos, pudiendo encontrarse al otro lado de la moneda. Recordemos que la historia la cuenta quien gana, siendo la monstruosidad encontrada desde diversos ordenes, tales como el social y el moral, de allí que muchas otras figuras puedan entrar a ser categorizados como monstruos; para el que pierde en una historia heroica, el héroe no es más que un monstruo con una moral diferente. Además de estas dos, hay una más; la figura del antihéroe, encontrando ejemplos muy conocidos tales como Deadpool en los comics (Imagen 15), quien difiere del héroe en su moral, teniendo los mismos fines, pero con métodos y comportamientos que resultan contrarios a los ideales heroicos.



Imagen 15. Bunn, C. (2017). Ilustración de Deadpool dentro del comic Deadpool kills.

Después de esto podemos encontrar que cualquier cosa que genera asombro o repudio tiene un índice de monstruosidad, este hecho es de suma importancia, porque ya no solo el nacimiento monstruoso o el ser desconocido son monstruos, sino también, aquello que sobrepasa nuestra moralidad, puede tener signos de monstruosidad, es entonces donde el monstruo moral y social (Cuadros, 2016), se concibe como aquel que siendo de nuestra misma ralea, es capaz de tener una moral y actitudes diferentes, o mas que diferentes, que van más allá de lo normal, llegando a ser capaz de realizar actos que son en sí mismos monstruosidades.

Luego, hacia 1750, en medio del siglo XVIII [...], vemos aparecer otra cosa, es decir, el tema de una naturaleza monstruosa de la criminalidad, de una monstruosidad que surte efecto en el campo de la conducta, el campo de la criminalidad, y no en el de la naturaleza misma. Hasta mediados del siglo XVIII, la criminalidad era un exponente necesario de la monstruosidad, y ésta no era todavía lo que llegó a ser a continuación, es decir, un calificativo eventual de aquélla. La figura del criminal monstruoso, la figura del monstruo moral va a aparecer bruscamente, y con una exuberancia muy viva, entre finales del siglo XVIII y principios del XIX. (Foucault citado por Cuadros, 2016, p. 73-74)

Retomando lo anteriormente dicho, la diferencia es símbolo de monstruosidad, por ende, cualquier cuerpo diferente, es inferior, así como monstruoso, siendo aquel que tiene poder sobre los cuerpos, quien decide cuál es bello y cual es monstruoso, este umbral biopolítico del cuerpo es quien nos marca el problema étnico y cultural del monstruo, siendo este una construcción hecha desde lo

cotidiano, las formas en que es apreciado, un lugar con el que se fantasea, donde surgen diversas fobias, una forma de alteridad, un saber sobre la variación de cuerpos que hay y como esto traza una línea que diferencia los cuerpos, esas variaciones representan miedos y represiones de la sociedad, como un retrato de todo lo que no queremos, nos disgusta o simplemente nos aterra, dándole una dimensión política a la imagen del monstruo en tanto que se muestra como una figura de poder, así como de una política en torno a cómo es consolidado un cuerpo, refiriéndose a esto como biopolítica, “La política del monstruo explora y afirma la potencia de variación de los cuerpos contra los imaginarios y las tecnologías eugenésicas que apuntan a la construcción y reproducción normativa de lo humano.” (Giorgi, 2009, p.324)

El texto de Giorgi (2009) nos habla de cómo el poder sobre la reproducción es reclamado desde los griegos, pudiendo decidir cuál vida vale más que otra, dibujando jerarquías en las cuales se decide cuáles cuerpos tienen ese poder, dándose una ambivalencia entre lo humano y lo monstruoso que resulta ser una producción política, jurídica, epistémica y estética, siendo todo aquello que no se ve como el humano reconocido como tal por una población, aquellos cuerpos que se distancian de lo cotidiano, seres monstruosos, cuerpos disruptivos y ajenos, cuerpos que se salen de la vida social, pudiendo encontrar, por ejemplo, esta figura en lo que sucedió en la segunda guerra mundial, tomando los alemanes el poder, teniendo un cuerpo perfecto, la raza aria (Imagen 16), despreciando otras razas y creencias.

...la centralidad del monstruo en nuestras preocupaciones, no tanto como reflexión sobre lo extraño, lo “otro”, sino como condición a partir de la cual se piensa nuestra inscripción cultural y política. (Giorgi, 2009, p.329).



Imagen 16. ABC. Científicos nazis midiendo el cráneo de un hombre en una exploración fuera de Alemania.

Entonces podemos decir que, todo cuerpo diferente es monstruoso, sea diferente por cuestiones étnicas, éticas, corporales o imaginarias, estas diferencias parten de ser irreconciliables, pues lo monstruoso está ligado a la moral y a lo divino, su lugar se vuelve lejano a nosotros, el monstruo como símbolo de alteridad por excelencia (Cuadros, 2016), pero como lo señala Santiesteban (2000):

“El monstruo es imagen. Aun cuando el monstruo sea recreado verbalmente, sigue siendo primordialmente visual. El lector imagina la figura que le sea referida por la palabra y completa la estampa visual en su mente. El dragón que mira y el espejo (...) El monstruo no es idea sino una “reflexión de la idea en el espejo”; en un espejo deformado, y, por tanto, deformante; pero el objeto reflejado es real antes de la deformación, antes de la experiencia, pertenece a una realidad objetiva general. Una vez deformado, formará parte de la realidad ficcional (p. 125).

Este hecho del monstruo como espejo genera nuevas relaciones entre la identidad y la alteridad, que enmarcan una igualdad en la diferencia, cambiando la idea racista que se tiene contra el monstruo a una más próxima, una relación de igual e inclusive una relación familiar, una idea más pueril de la relación que se tiene con los monstruos, transformando un vínculo antinómico del monstruo como ser perverso y caótico con el humano a un nexo de ambivalencia en el cual se pueden dar relaciones que serían vistas como anormales, de forma natural, como lo visto en cuentos en los cuales, las creaturas que para nosotros son extrañas e irreales, para la historia serían

tan cotidianas como cualquier cosa, siendo posible entablar relaciones anacrónicas con la monstruosidad, transformando el hecho monstruoso en algo experiencial, la experiencia con el otro, con uno mismo, con lo desconocido, con morales diferentes, con creencias diferentes, todas estas experiencias serían las que enmarcan la monstruosidad (Imagen 17). Siempre ha habido distintas perspectivas de lo monstruoso, teniendo una resignificación constante, resaltando unos mas que otros en diferentes épocas, dado que están ligados a los valores predominantes en estas, siendo posible encontrar funcionamientos positivos del monstruo en diferentes ámbitos, haciendo importante hablar de su política precisamente para estas diversas formas del ser monstruoso, rompiendo con ideas cerradas de identidad y dando espacio a nuevos modos de ser y de relacionarse.



Imagen 17. Lyona. (2011). Ilustración del cuento *Yo mataré monstruos por ti*.

Para continuar con este apartado, pondré las palabras que resultan importantes para el tema, como se había mencionado; el bestiario de conceptos, que ayudará en el entendimiento de esta investigación, en este bestiario habrá palabras importantes las cuales engloban ciertos términos subordinados, permitiendo un mejor entendimiento de cada una, los términos importantes contarán con una ilustración propia, pues cuentan con una mayor relevancia.

7.1.1. Bestiario de conceptos, capítulo uno.

Alteridad:

Desde lo entendido en la lectura de Cuadros(2016) y Santiesteban (2000) es la condición del **otro** percibida desde el yo, es el encontrar eso que nos diferencia del resto, el descubrimiento de nuevas perspectivas que se encuentran en otro sujeto, la otredad es la posibilidad de no solo buscar entender ese otro, sino de también, adueñarse de ese otro, pudiendo fomentar el entendimiento o, por lo contrario, generar un distanciamiento entre el yo y el otro, siendo el monstruo el representante más grande de alteridad por su marcada diferencia, denota una gran capacidad para presentarse en diferentes ámbitos tan cercanos y reales como alejados y disparatados, siendo su lugar siempre, fuera de nosotros.

...si los monstruos han aparecido casi siempre vinculados a la transgresión de límites normales, de una ley interior, de una ley social o de un rito (Volta, 1992), en la cf ⁷ aparecen también relacionados con la ruptura de límites naturales y sociales de la mayor significación, sugiriendo la posibilidad de hibridaciones promisorias en procura de nuevas maneras de relación con la alteridad. (Cuadros, 2016, p. 95)

⁷ “Cf” es la forma que Cuadros usa en su texto para abreviar “ciencia ficción”

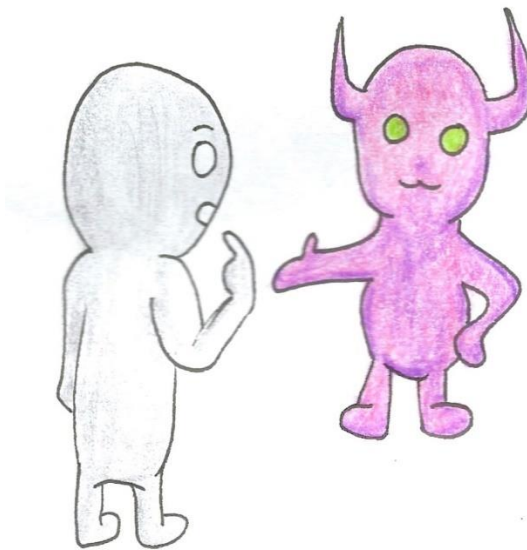


Imagen 18. Patarroyo, J. (2020). Ilustración alteridad.

Desde esta perspectiva, podemos encontrar ejemplos tales como el monstruo de *Frankenstein* (1818), o el mismo *Drácula* (1897), son monstruos que son descritos en sus historias, como otro sujeto, el otro que se sale de nosotros, que se sale de las convenciones que tenemos de normalidad, y que, a partir de esa diferencia, marcan su monstruosidad. Siendo muy importante su relación con el otro, el otro que no es monstruo, los que encontramos normales en la historia, pero que para este monstruo son el otro, el otro lado de esta alteridad.

Ambivalencia:

Estado en el que coexisten dos ideas opuestas, manteniendo una estrecha relación, es presentado por Giorgi (2009) como la relación que tiene lo monstruoso con el humano, la naturaleza e inclusive la relación entre lo natural y lo artificial. La importancia de la ambivalencia para el autor recae en la unión que tiene el monstruo con el medio que lo rodea, así como la permanente relación que tienen las diversas ideas que, aunque se presentan antinómicas, se necesitan mutuamente para existir.

El monstruo ocupa entonces el otro lado de la moneda, estando siempre en ese lugar, siendo parte de la naturaleza, del plan de dios o inclusive, del ser humano, porque su presencia siempre está ligada a estos, dificultándose hablar del monstruo en ausencia del otro.



Imagen 19. Patarroyo, C. (2020). Ilustración ambivalencia.

Antinomia:

Paradoja o contradicción entre dos ideas, leyes o actitudes que resultan irreconciliables, es presentado por Cuadros (2016) como un esquema en el que se construyen las narraciones en torno a lo monstruoso, de forma que siempre habrá dos posturas que se diferencian en la historia contada.

...el bien vs. el mal, lo diabólico vs. lo sagrado, lo luminoso vs. lo oscuro. Narraciones en las que el monstruo personifica esas antinomias y encarna la presencia de la alteridad maligna. (Cuadros, 2016, p. 87)

Anacronía:

Error en el cual algo se sitúa en un lugar o momento en el tiempo al cual no corresponde, este término es presentado por Giorgi (2009) como parte del ser monstruoso; “su existencia es anacrónica, y su composición anómala” (p. 326). Esta instancia del monstruo se entiende como el

hecho de no pertenecer a lo natural, un error de la naturaleza o de dios, siendo un ser insertado en el mundo al cual no pertenece, a un tiempo en el cual no debería estar.

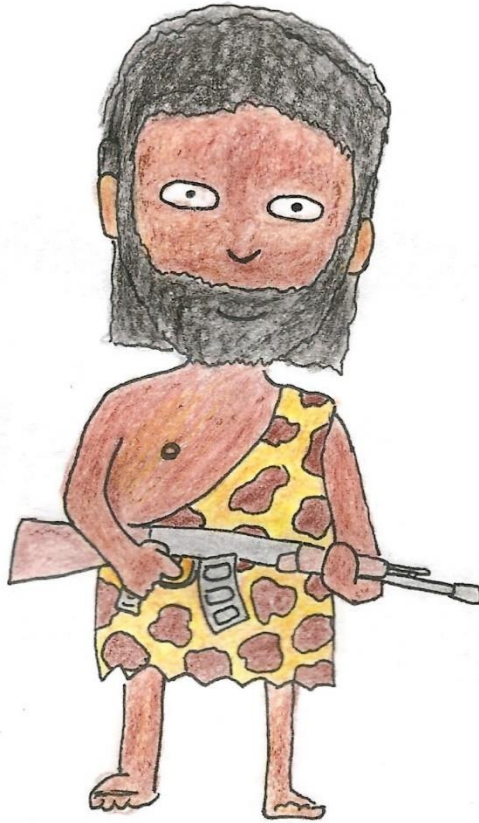


Imagen 20. Patarroyo, C. (2020). Ilustración anacronía.

Anormal:

Se presenta en los textos de Cuadros (2016) y Santiesteban (2000) como algo extraño y diferente, que se sale de lo cotidiano, considerándolo como algo negativo en la edad media, pues se consideraba un signo de monstruosidad, posteriormente esta anormalidad se convirtió en centro de atención, apareciendo así los espectáculos para la mirada curiosa. La anormalidad es un punto importante de la monstruosidad, precisamente por el hecho de que el monstruo es un ser anormal, que se sale de toda categoría, siendo esa anormalidad lo que lo constituye como tal, el monstruo tiene que ser diferente, por ende, anormal. Aunque posteriormente se llegue a catalogar.

Hacia 1880 [...] llegó a su apogeo la exhibición de lo anormal, elemento fundamental de un conjunto de dispositivos que hacen de la exposición de las diferencias, rarezas, deformidades,

enfermedades, mutilaciones y monstruosidades del cuerpo humano el soporte esencial de espectáculos donde se experimentan las primeras formas de la industria moderna del entretenimiento de masas. (Courtine citado por Cuadros, 2016, p.84)



Imagen 21. Patarroyo, C. (2020). Ilustración anormal.

Deformidad:

Se presenta en Santiesteban (2000) como una parte de la naturaleza, pues en esta deformidad se encuentra belleza, siendo un rasgo que puede generar indignación, por otro

lado, en Cuadros (2016) se presenta como rasgo monstruoso en tanto “la deformidad, la desemejanza de las formas y, en consecuencia, la fealdad” (p. 72). La deformidad hace parte de la monstruosidad en cuanto acentúa la desemejanza, siendo posible, que el más mínimo rasgo de deformidad convierta a una persona en un monstruo para cualquier otro.

Fealdad:

Se presenta en Cuadros (2016) y Santiesteban (2000), es la desemejanza, saliéndose de lo convencional, retratando la deformidad y, en consecuencia, de la monstruosidad, la fealdad es construida a raíz de un consenso social, pues es cuando se agrupan las personas, que surgen las diversas normativas e ideas que se comparten en dicha comunidad, estableciendo ideales de belleza, moralidad y representación.

Artificial:

Se presenta en Cuadros (2016) y Giorgi (2009) como una creación humana (o de alguna otra especie ajena a lo divino), siendo lo artificial en ocasiones una imitación o representación de lo real o una creación completamente nueva que tiene alguna función específica, siendo una herramienta, una imagen o un ser, siendo todas estas importantes, porque su aparición antinatural las convierte en objetos o seres monstruosos, ejemplos de esto podemos encontrar cosas tales como la bomba atómica, u otras bombas de igual capacidad, que son conocidas por su capacidad de destrucción masiva, armas monstruosas que podemos ver en *Arma secreta* (1989), Robots, inteligencias artificiales construidas por el hombre que podemos encontrar en películas como *the terminator* (1984) y sus antepasados, los golems quienes aparecen como construcciones mágicas, como en el caso de *El golem* (1920) e incluso zombies como en el caso de *El regreso de los muertos vivientes* (1985) o híbridos que aparecen como resultado de experimentos o accidentes, como en *La mosca* (1986).

...por obra de la presencia arrobadora de la técnica en la sociedad moderna, la figura del robot —en especial del robot humanoide— y más tarde la del cyborg —mucho más problemática— tiene que ver más con una sensibilidad moderna como fruto de la inquietud por las aceleradas transformaciones tecnológicas y sociales. (Cuadros, 2016, p. 92)

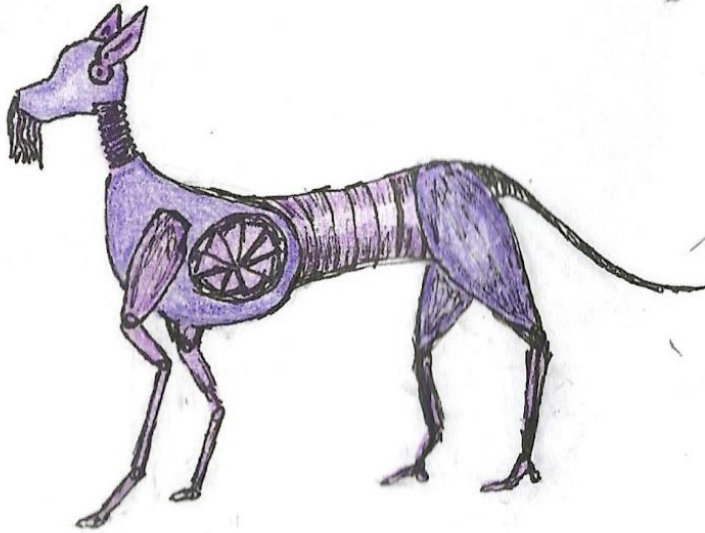


Imagen 22. Patarroyo, C. (2020). Ilustración artificial.

Azar:

Se presenta en Santiesteban (2000) y Cuadros (2016), se habla de él como un hecho aleatorio, caótico, situándose entre la probabilidad e improbabilidad, algo que puede o no suceder, siendo muy importante para hablar del monstruo, pues este es sin dudas, un ser azaroso, algo que no puede ser previsto y que aparece como error de la naturaleza o de dios.

...un azar del ser, y una necesidad del ser azaroso debida a una necesidad del azar; del error de la naturaleza que puede ser un error de dios; lo que deja al monstruo o bien dentro del plan divino o fuera de él. (Santiesteban, 2000, p. 95)

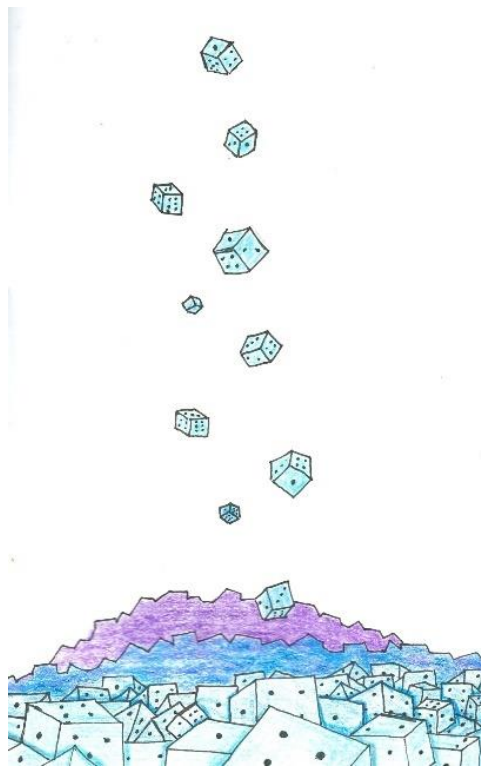


Imagen 23. Patarroyo, C. (2020). Ilustración azar.

Contingente:

Se presenta en Santiesteban (2000) como algo que puede o no suceder, así como puede o no existir ya que no es algo necesario “el monstruo sería, según la teoría tomista, un ser contingente. De hecho, todos los seres, excepto Dios, son contingentes, pueden *ser* sin existir, no son necesarios ya que su esencia no determina su existencia”. (P. 97) Este término es muy importante, pues si el monstruo es un monstruo por ser contingente, cualquiera puede ser un monstruo, pues es dios, el único que se sale de esta regla, dando paso a la idea de que al ser todos diferentes en mayor o menor escala, todos somos monstruos, por tanto, la normativa se convirtiera en quien es más monstruoso, puede llamarse normal.

Belleza:

Se presenta en Cuadros (2016) como parte de dios, quien dota de belleza a su creación en cuanto a armonía, o desorden caprichoso entendiendo esto como una característica o conjunto de características que genera una sensación de placer y satisfacción, siendo algo que puede percibirse

desde la subjetividad, por ende, el monstruo es tan horrible para unos como bello para otros, siendo quien lo mire el que lo percibe de una u otra manera dependiendo de su experiencia, estando ligado a la sensibilidad estética de la época.

...el hallazgo de América coincidía con una época de maravillas y era percibido como un vaticinio del porvenir: y “así, pues, los monstruos son bellos porque complementan, y el hallazgo de América fue poderosamente significativo porque con ella se completó (“salvó” o confirmó) la belleza, semejanza o diversidad del universo hasta entonces solamente imaginado o conocido por Dios. (Cabarcas citado por cuadros, 2016, p. 78)

también podemos encontrarlo en Santiesteban (2000) como índice de monstruosidad, pues es algo que también se sale de la cotidianidad y que, por ende, es diferente a lo establecido, “con la inversión de valores, la belleza misma puede ser principio de locura y anormalidad y por tanto de monstruosidad” (p. 105), siendo todo lo diferente monstruoso, el exceso de belleza se convierte en una parte importante de la diferencia, por tanto, parte de lo monstruoso.

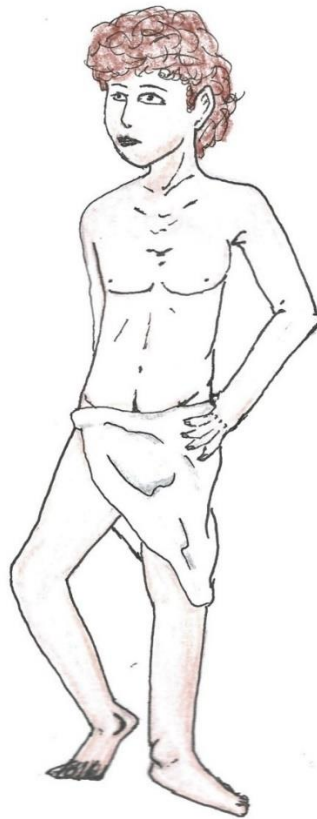


Imagen 24. Patarroyo, C. (2020). Ilustración belleza.

Biopolítica:

Se presenta en Giorgi (2009) como forma de control ligada al cuerpo, como este es visto, tratado y apreciado, dotándosele de funciones que se le pueden negar o permitir, el poder sobre la vida, sobre su reproducción, su seguridad y protección, explotación o subyugación, trazando jerarquías que benefician a determinados cuerpos, estando los cuerpos diferentes denotados como monstruosos. “Se trata, en este sentido, de leer el monstruo en su umbral biopolítico, allí donde pone en escena una política de la “vida” y sus distribuciones entre la “vida humana” y sus otros.” (p. 324)



Imagen 25. Patarroyo, C. (2020). Ilustración biopolítica.

Eugenesia:

Se presenta en Giorgi (2009) como una disciplina desde la cual se busca perfeccionar al humano, interfiriendo en el cuerpo para lograr el nacimiento de cuerpos más sanos, mejores biológicamente que otros, eliminando a los seres defectuosos tratando de conseguir la perfección. “La eugenesia expresa la voluntad del poder soberano de controlar la vida en su misma concepción, siempre dividiéndola y separándola de sí misma y trazando jerarquías entre cuerpos y poblaciones”. (P. 324)

Derrotero:

Se presenta en Santiesteban (2000) como el camino a seguir, en este caso, el camino del monstruo, siendo en un inicio percibido como un mensaje de desgracia, posteriormente de diversidad, e inclusive de miedo, siendo su imagen cambiante, llegando a percibirse como una parte del yo, siendo la monstruosidad una parte propia del ser. Estos caminos por los cuales transita la monstruosidad permiten la flexibilidad de su rol en una narrativa, permitiendo tener monstruos en cualquier tipo de historias.

El monstruo, la expresión del monstruo para ser más exactos, ha adquirido derroteros extraños que prueban que la figura monstruosa es la imagen, tal vez la más acabada y propia del ser monstruoso; pero la esencia de esa imagen puede transformarse diversamente y puede llegar a ser sólo sombra o indicio. (Santiesteban, 2000, p. 124)

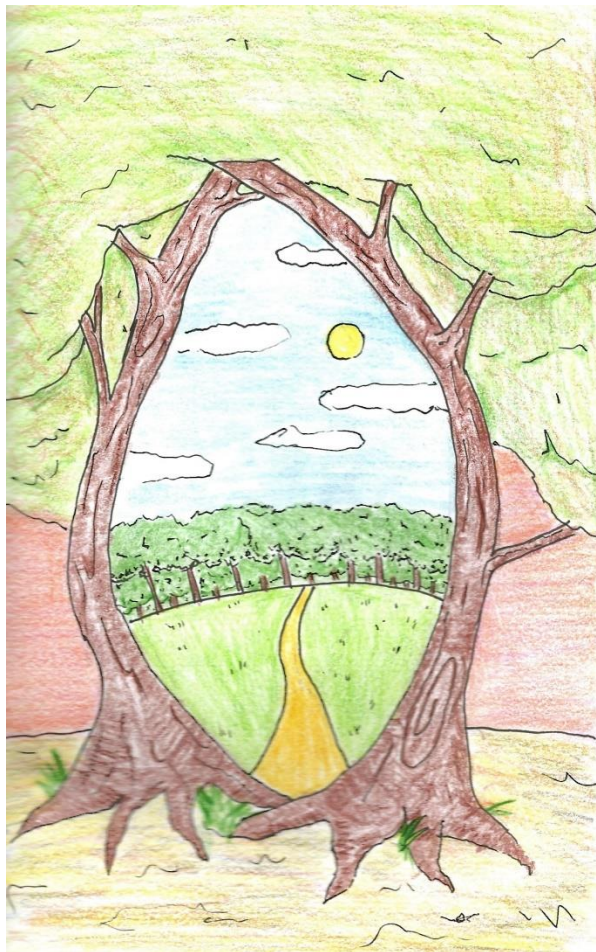


Imagen 26. Patarroyo, C. (2020). Ilustración derrotero.

Liminal:

Se presenta en Giorgi (2009) y Cuadros (2016) como un umbral, una transición de cambio que concierne al comienzo de algo, presentado aquí desde lo biológico como algo imprescindible que va de ser a ser, siendo prudente hablar de la liminalidad del monstruo, su inicio, de donde viene y cómo surge.

Emily Maguire trabaja los contenidos políticos de la figura del hacker en el cyberpunk cubano contemporáneo, señalando la liminalidad jurídica y social de dicha figura y leyendo desde allí su inscripción ficcional. “Lo monstruoso en estos cuentos surge en el encuentro de estos personajes con el mundo de la tecnología, en la posición liminal que ocupan gracias a esta relación”. (Giorgi, 2009, p. 328)

Vaticinio:

Se presenta en Cuadros (2016) como una situación futura anunciada o predicha antes de que suceda, siendo un mensaje a futuro, del porvenir, una señal que marca próximos acontecimientos, como lo enuncia Cuadros es su texto, un ejemplo de vaticinio fue el hallazgo de América, que permitiría la expansión de fronteras, con nuevos y diversos ambientes, culturas, conocimientos y paisajes.

Dios:

Este se presenta en Santiesteban (2000) y Cuadros (2016) como un ente superior, ser divino, creador del universo y de todo lo conocido al cual se le rinde culto, algo que trasciende al pensamiento, un ser perfecto en todos los ámbitos, siendo muy importante hablar de dios, pues la construcción de lo que es un monstruo está ligada a él, siendo un ente recurrente en su historia.

La figura de dios puede ser concebida inclusive como un monstruo, siendo el ser perfecto, el más bello, tanto que se sale de la norma, de lo cotidiano, por tanto, se puede ver como el primer atisbo de monstruosidad; quien si no un monstruo, sería capaz de crear vida de la nada.

Dios es el creador de todas las cosas que sabe lo que hace falta crear o aquello en lo que ha faltado, dónde y cuándo, que tiene el sentido de la belleza del universo y que sabe disponer

las varias partes en sus relaciones de semejanza o de diferencia. (Agustín citado por Kappler, citado por Cuadros, 2016, p.76)

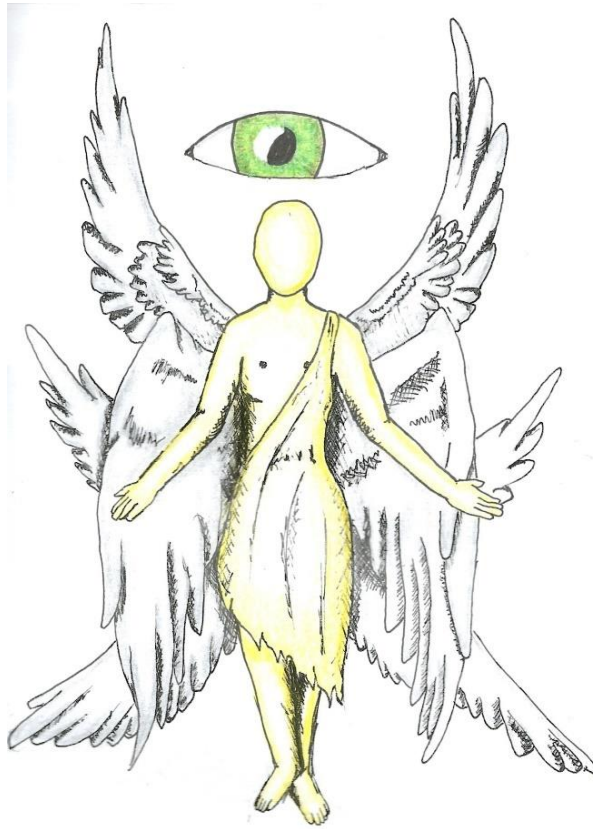


Imagen 27. Patarroyo, C. (2020). Ilustración dios.

Antidivinidad:

Es presentado en Santiesteban (2000) como algo que está en contra de lo que dios estableció, siendo el monstruo para algunos una antidivinidad, considerándolo un error de dios, un error que denota a dios como alguien con fallas, alguien imperfecto.

...el monstruo es desorden; es naturaleza desordenada, es lucha del Cosmos y el Caos, de contrarios encontrados; contrarios que cuando se concilian permiten que devenga entonces el Cosmos y la creación. Se trata de otro principio de *poiesis*, de creación; un principio de naturaleza antinatural. Dicha lucha es permitida por la divinidad para algunos, pero para otros sería una expresión de antidivinidad. (Santiesteban, 2000, p. 118)

Caos:

Lo entendemos desde Santiesteban (2000) como lo que estaba antes de dios, la materia en un estado de desorden, antecesor del cosmos, siendo entonces la creación de dios, un ordenamiento de lo que ya estaba antes de él, imponiendo reglas para que tenga un orden, un funcionamiento correcto.

El problema del orden y el caos que ahora nos parece tan de índole política, ha sido punto fundamental para el entendimiento del cosmos. Baste recordar que el cosmos es un concepto contrario al caos (orden y desorden). Incluso (tal vez principalmente) las teorías cosmogónicas religiosas tradicionales coinciden en que la creación del universo es un ordenamiento del mismo. Según la mayor parte de las teorías cosmogónicas, el Principio de todo era el Caos. (Santiesteban, 2000, p. 118)

Divino:

Aparece en Santiesteban (2000), Cuadros (2016) y Giorgi (2009) como algo que es de dios o bendecido por él. “La noción de signo divino es, en verdad, la sustancia misma de la palabra. El griego poseía el mismo núcleo semántico con el término *Tépas*, de oscura etimología” (Cuadros, 2016, p. 80). siendo el monstruo en muchas ocasiones, un ser divino, Estando atado al plan de dios, siendo un mensaje, una prueba o un castigo.

Hierofante:

Se presenta en Santiesteban como aquel que es un mensajero de lo divino, que enuncia o comunica un aviso de tiempos venideros, de la ira de dios, un hierofante sería entonces, alguien cercano a dios, siendo el hierofante, un monstruo que presagia, que predice un tiempo futuro.

Lo que no es normal, es monstruoso o es divino. Como quiera que sea, entra en el rubro de lo especial, incluso de lo sagrado; siempre será hierofante. (Santiesteban, 2000, p. 119)

Milagro:

Se presenta en Santiesteban (2000) y Cuadros (2016) como un evento o acontecimiento inusual, pudiéndose decir imposible, que sucede sin ninguna explicación, siendo atribuido a una intervención divina, realizado por dios o en su defecto, por sus allegados, siendo eventos benevolentes, signos de buena fortuna para quien los vive.

Y es que el concepto monstruo va ligado al concepto de milagro. El milagro puede ocurrirle a cualquier persona; sin embargo, santos, héroes y monstruos son los personajes en los que suelen revelarse con mayor frecuencia este tipo de acontecimientos extraños y divinos. (Santiesteban, 2000, p. 126)

Naturaleza:

Aparece en Cuadros (2016), Giorgi (2009) y Santiesteban (2000) como un conjunto de todo lo que nos rodea, aquello que está ahí sin intervención y que goza de cierta perfección por designio divino, siendo creada por dios, entrando en su plan y, por ende, siendo una vía de conocimiento divino.

“Como bien señala Bécades, se ha visto a la naturaleza como vía de conocimiento divino. Guglielmi recuerda que “para Dión Crisóstomo, la contemplación de la naturaleza vale tanto como aprehenderla, equivale a una iniciación”. El monstruo tendrá lugar en la naturaleza”. (Santiesteban, 2000, p. 108)

Orden:

Aparece en Santiesteban (2000), Giorgi (2009) y Cuadros (2016) como una forma normativa en la que todo debe tener su lugar y su función, siendo dado en la religión por dios, quien dicta las reglas del mundo, estando el monstruo en parte de este orden o por lo contrario, apareciendo como desorden y caos.

“El orden no es sino la manifestación de la totalidad de la naturaleza de los seres [...] Aristóteles formula así este principio, diciendo, además, que la naturaleza es la causa del orden”. (Panikkar citado por Santiesteban, 2000, p.114)

Disruptivo:

Aparece en Giorgi (2009) refiriéndose al cuerpo monstruoso como algo que genera un cambio importante, una ruptura que marca un antes y un después, siendo el monstruo, ese detonante,

causando en sus narraciones, diversos hechos que provocan un cambio para el mundo, o en su defecto, para el protagonista de dicha historia, como ejemplo de esto encontramos a Frankenstein (1818) quien al crear a su monstruo, cambió el rumbo de su vida, así como el de quienes lo rodean, llegando a causar la muerte de personas importantes para él.

El lenguaje del monstruo es un lenguaje sin lugar, como su cuerpo es un cuerpo ajeno, o disruptivo, respecto de las gramáticas del pensamiento y de la vida social. (Giorgi, 2009, p. 324)

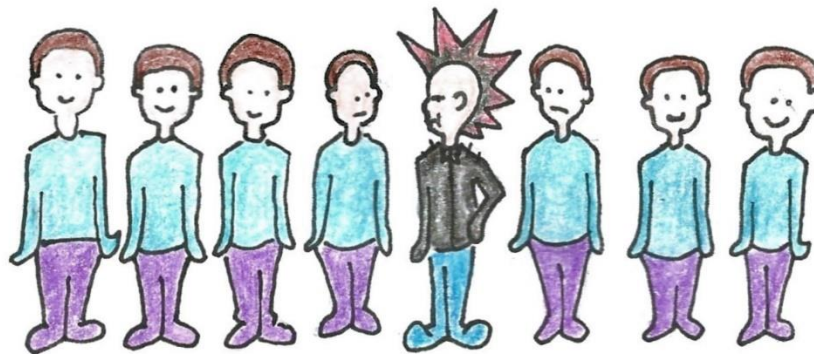


Imagen 28. Patarroyo, C. (2020). Ilustración disruptivo.

Evolución:

Aparece en Santiesteban (2000) como un cambio que se da en una especie a partir de su reproducción, donde se presentan pequeñas alteraciones genéticas, produciendo mutaciones que dan diversidad, esta se pone a prueba con su supervivencia, donde solo sobrevive el más apto, siendo el monstruo una variación evolutiva de algún animal, el cual busca adaptarse a un nuevo entorno.

Por otra parte contamos con las explicaciones biológicas sobre las apariciones de monstruos en la naturaleza. Veamos algunos supuestos biológicos que expliquen la aparición del monstruo. El fenómeno de la evolución se basa en que en la reproducción haya una variación aleatoria de los mensajes genéticos que producen lo que llamamos mutación. (Santiesteban, 2000, p. 105)

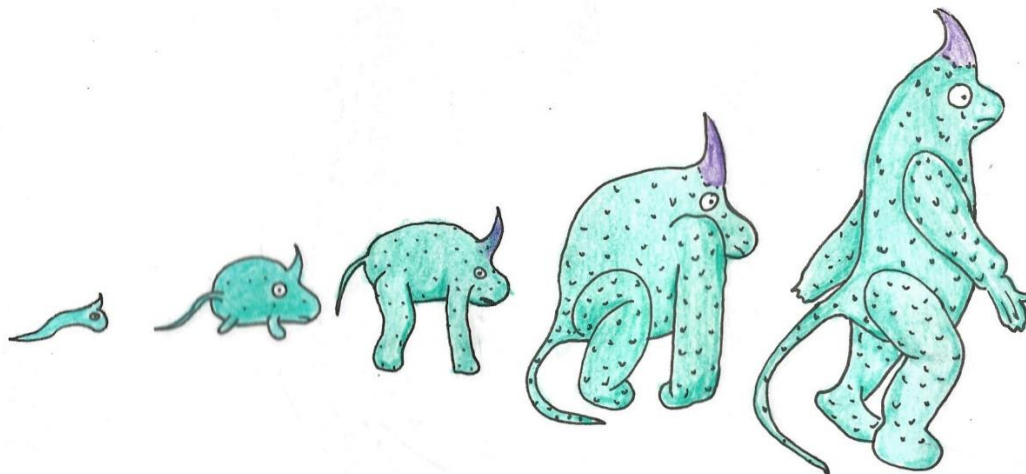


Imagen 29. Patarroyo, C. (2020). Ilustración evolución.

Mutación:

Aparece en Santiesteban (2000) como un cambio en la secuencia del ADN que pueden llegar a ser aleatorios, estos cambios que se dan generacionalmente pueden producir monstruosidades, como ejemplo de esto podemos encontrar figuras tales como la langosta azul, la cual tiene esta coloración por una producción excesiva de proteína, una cabra con ocho patas y ambos órganos reproductivos, entre otras creaturas particulares, estas mutaciones pueden llegar a mantenerse, si su supervivencia lo permite.

La mutación provoca las variaciones constitutivas genotípicas (relativas al mensaje genético), y otras fenotípicas (aspecto del ente biológico) y algunas de esas variaciones son tan agudas que pueden constituirse en individuos monstruosos, si es que el producto sale mucho de la norma. (Santiesteban, 2000, p. 105)

Metamorfosis:

Aparece en Santiesteban (2000) y Cuadros (2016) como cambio irreversible que se percibe como maduración de ciertos animales, o como un paso para la evolución de los seres, siendo incluso un cambio que permite la aparición de un monstruo.

Creemos que las formas más extrañas en apariencia [...] pertenecen necesaria y esencialmente al plan universal del ser; que son metamorfosis del prototipo, tan naturales como las otras, ya sea que nos ofrezcan fenómenos diferentes o que sirvan

de paso a las formas vecinas; que preparan y ordenan las combinaciones que le siguen, del mismo modo que ellas son ordenadas por las que las preceden; que contribuyen al orden de las cosas, lejos de perturbarlo. Quizás la naturaleza solo llega a producir seres más regulares y una organización más simétrica a la fuerza. (Foucault citado por Santiesteban, 2000, p. 106)

Malformación:

Aparece en Santiesteban (2000) y Giorgi (2009) como un defecto que se da en el nacimiento o desarrollo de un ser, que dificultan su vida e incluso su supervivencia, dando lugar a pequeñas variaciones en su aspecto, que lo denotan como algo diferente, ejemplo de esto podemos encontrar los vistos en la película *Freaks* (1932). Siendo los niños que nacieran con una malformación, un signo de monstruosidad en la edad media, un castigo por pecar o como signo profético de un futuro dificultoso.

Entropía:

Aparece en Santiesteban (2000) como parte del monstruo; el monstruo es entrópico porque es desorden, es caos, siendo el monstruo un ser cambiante, ligado a una probabilidad, estando su figura sujeta a una posibilidad que es mayormente derivada del desorden porque tiene más probabilidades de ser.

Para entender esto un poco más, retomare la idea de la naturaleza como orden, siendo el monstruo un ente de caos, de desorden, pero este caos es permitido o consentido por dios o por la naturaleza, siendo parte de un plan divino, esta aparición de monstruos naturales no serían una negación de dicho orden, sino una aseveración de este, una prueba del poder de la naturaleza, una proyección de las probabilidades de su existencia, de su creación.

“Es la tendencia de la materia al caos (la enuncia la segunda ley de la termodinámica con respecto a los gases ideales). Como la vida intercambia con el exterior materia y energía, genera orden interno y desorden externo o entropía” (Santiesteban, 2000, p. 117).

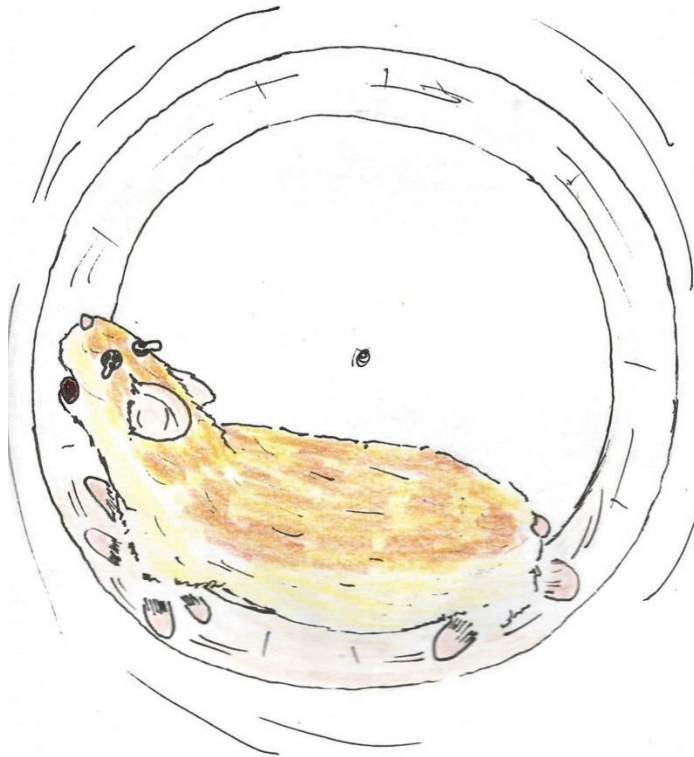


Imagen 30. Patarroyo, C. (2020). Ilustración entropía.

Híbrido:

Aparece en Santiesteban (2000) y Cuadros (2016) como el cruce o unión de individuos de diferentes especies, siendo posible encontrarlos de forma natural, con especies como el ligre, cebrallo, entre otros, pero estos se dan en muy raras ocasiones y tienen la propiedad de no poder reproducirse o reproducirse con dificultad, también se pueden encontrar animales con diferentes características que no parecen propias de una única especie, como lo sería el ornitorrinco, el cual es un mamífero semiacuático que cuenta con la capacidad de poner huevos. Podemos encontrar Híbridos en películas como *El monstruo de la laguna negra* (1954) o cuentos tales como *La bella y la bestia* (1756)⁸ y sus posteriores adaptaciones al cine.

El monstruo es, en muchas ocasiones, un ser híbrido y heterogéneo, contando con diferentes partes de animales, personas e inclusive ideas o pensamientos, siendo una parte muy importante de su

⁸ La bella y la bestia es un cuento de origen folklórico, por lo cual hay diferentes versiones de esta, teniendo múltiples formas de narrar dicha historia.

construcción, como lo menciona Santiesteban (2000) “el monstruo es enrevesado, complicado. Es un híbrido de varios seres” (p. 109). Lo híbrido es importante en varios niveles, estando ligado a términos como evolución, naturaleza, azar o anormal, entre otros, siendo importante por ejemplo, para la alteridad, donde a través de lo híbrido se encuentran nuevas formas de relacionarse.



Imagen 31. Patarroyo, C. (2020). Ilustración híbrido.

Humanoide:

Aparece en Santiesteban (2000) y Cuadros (2016) como una característica o rasgo que permite una semejanza al ser humano, pero que pertenece a un individuo o ser ajeno a la especie humana, pudiéndose hablar de criaturas como el centauro, el minotauro o fauno que podemos encontrar en historias como *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario* (1950) e inclusive el robot y el cyborg, como los que aparecen en *RoboCop* (1987) siendo todas estas criaturas, monstruos con partes humanas e incluso, con comportamientos claramente humanos. Podemos también relacionarlo con la humanización que sufren diversos personajes en los cuentos infantiles, principalmente animales, en donde se les dota de cualidades humanas, la postura, ropa y costumbres, como lo que sucede con los personajes de *Alicia en el país de las maravillas* (1865).

“Tienden a mostrar otras posibles maneras de ser, y en muchos casos representan la posibilidad de la continuidad de la condición de humanidad en otros tipos de seres”.
(Cuadros, 2016, p. 93)



Imagen 32. Patarroyo, C. (2020). Ilustración humanoide.

Identidad:

Aparece en Cuadros (2016) como un conjunto de cualidades y características que permiten identificar a un sujeto o grupo del resto, ejemplo de estas características serian la especie, la raza, la nación, el sexo, el género y la propia naturaleza ontológica, estos aspectos identitarios marcan una semejanza con el otro que comparte dichos rasgos o la diferencia y posteriormente, la monstruosidad de aquel que sea diferente, de ahí la relación tan cercana que tiene con el término “alteridad”, siendo palabras antinómicas, provocando la validación de una a la otra, pues la presencia de alguna de las dos, pone en cuestión la otra; si hablo de mi identidad, hablo de lo que no es mi identidad, por tanto, hablo de alteridad.

Tienden a mostrar otras posibles maneras de ser, y en muchos casos representan la posibilidad de la continuidad de la condición de humanidad en otros tipos de seres. Su sola presencia reclama la pregunta por la validez de la centralidad de la identidad. (Cuadros, 2016, p. 93)



Imagen 33. Patarroyo, C. (2020). Ilustración identidad.

Connatural:

Aparece en Santiesteban (2000) como algo que es propio del ser monstruoso, de lo cual no se puede desligar, siendo algo con lo que el monstruo nace, algo que hace parte de él desde su inicio. Un ejemplo de esto es su carácter híbrido, al cual Santiesteban (2000) le da la connotación de connatural, algo inherente al monstruo.

...una vez observado su carácter híbrido connatural, se establecen principios de individuación monstruosa (unidad o pluralidad del monstruo). (Santiesteban, 2000, p. 95)

Maravilla:

Aparece en Santiesteban (2000) y en Cuadros (2016) como un hecho o ser que produce asombro y fascinación al que lo vive o presencia, siendo el monstruo un portento, un ser maravilloso, siendo un ser excepcional, que resalta por su diferencia y complejidad.

“La idea del monstruo corre pareja con la de la maravilla, con la de milagro, con el portento. El mundo es una maravilla y el monstruo, la maravilla de las maravillas. podemos ir más lejos y presentar incluso el mundo como un monstruo” (Santiesteban, 2000, p. 107)



Imagen 34. Patarroyo, C. (2020). Ilustración maravilla.

Moral:

Aparece en Santiesteban (2000) y Cuadros (2016) como un conjunto de normas, valores y costumbres que guían una adecuada conducta para lograr ser bien vistos en una sociedad, siendo esta última la que construye dichas reglas, pudiendo encontrarse con diferentes morales en diversas

sociedades, siendo percibido aquel que se salga de una moral establecida o que pertenezca a una sociedad con una moral distinta como un monstruo.

Si se entreabre la puerta de los lugares de diversión donde se agolpan las multitudes de las últimas décadas del siglo, se observa que un “fondo de monstruosidad” está funcionando detrás de las pequeñas anomalías, pero también de las grandes diferencias del cuerpo humano. Como, por ejemplo, la puesta en escena de la diferencia racial, esa discriminación fundamental en la percepción de los cuerpos, en la que los “zoos humanos” y las “aldeas indígenas” hacen participar a los habituales de los jardines de aclimatación y los visitantes de las Exposiciones Universales. (Courtine citado por Cuadros, 2016, p. 84)

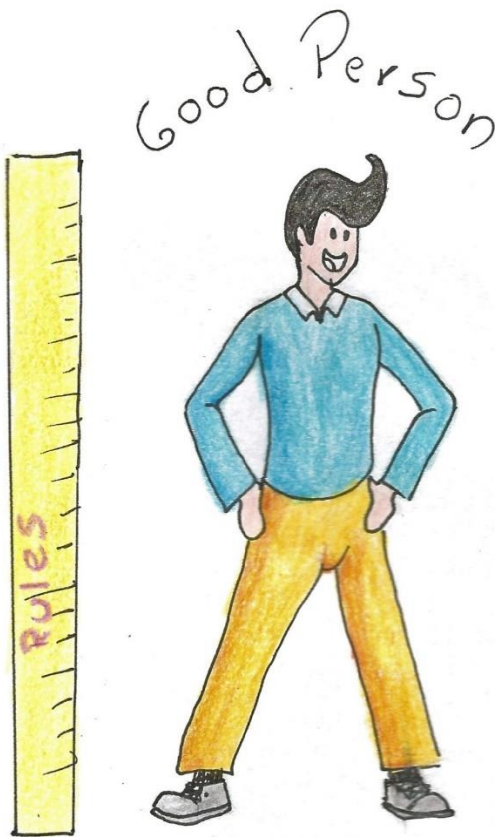


Imagen 35. Patarroyo, C. (2020). Ilustración moral.

Perverso:

Aparece en Santiesteban (2000) y Cuadros (2016) como algo que actúa con maldad, siendo algo que puede dañar a otros, teniendo el monstruo, una imagen de ser perverso, pues es tomado en muchas ocasiones, como un ser que está en contra de dios, en contra de la naturaleza y en contra

del ser humano, siendo creaturas que existen para trastornar el mundo, siendo el caso de *Pinhead* de la película *Hellraiser* (1987), el cual sería una criatura que trastorna la mente de las personas, así como el cuerpo de sus víctimas, teniendo una fuerte relación con el dolor y el placer.



Imagen 36. Patarroyo, C. (2020). Ilustración Perverso.

Precariedad:

Aparece en Georgi (2009) como un estado corporal o social que no cuenta con las condiciones requeridas para ser considerado como un humano, siendo su cuerpo un punto importante para la categorización de monstruo, un ser con cuerpo diferente, siendo imperfecto, grotesco y monstruoso. La precariedad puede presentarse como desgaste del cuerpo, falta de alimento, privado de su movilidad, de su libertad, de su moral o de sus derechos, finalmente privado de su humanidad y reconocido como un monstruo, pudiendo encontrar esta figura en historias como *El Señor de los anillos* con personajes como *Gollum*, quien enloqueció por el anillo que lo corrompió, tomando una apariencia desecha, huesuda y vistiendo harapos, también podemos verlo en *Hay un hombre*

en el bosque (2014) donde encontramos a un maestro que pierde su trabajo y su vida hasta llegar a convertirse en un criminal.

Paloma Vidal lee los primeros textos de João Gilberto Noll como la instancia de surgimiento de un personaje nuevo en la literatura brasileña: el de una figura de despojo, de reducción, heterogéneo respecto de toda moralidad redencional o victimizada. Un personaje que exige otra estética y otra política diferentes de la herencia moderna, militante o revolucionaria. Precariedad es la palabra clave aquí: un cuerpo que, reducido a su mínimo, toca los límites de lo humano, y se vuelve contiguo al animal, a una “vida” o un “viviente” irreconocible. (Georgi, 2009, p. 327)

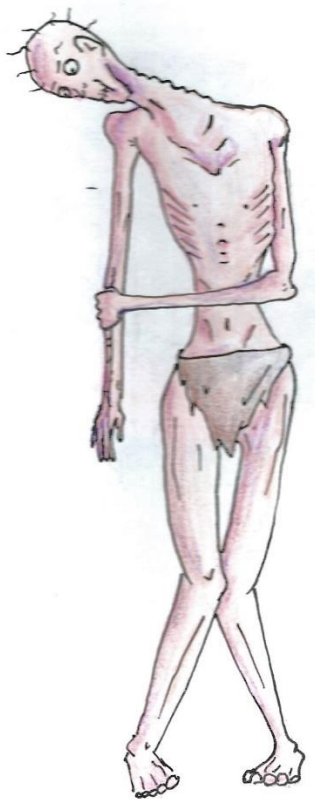


Imagen 37. Patarroyo, C. (2020). Ilustración precariedad.

Presencia:

Es el indicio de existencia, aparece en *Cuadros* (2016) como el hecho de estar o no, en un lugar o momento, dejando un rastro de su estadía, siendo importante entender que el monstruo en ocasiones, más que una figura visible es sólo una presencia, un rastro de un otro, que trastorna el espacio o lugar en donde estuvo.

Ahora bien, el cine *noir* ha oscilado una y otra vez entre una presentación del criminal o del crimen, por momentos ha enfatizado la figura del detective, pero siempre ha palpitado en él la presencia de lo siniestro que puede anidar en cualquier ser humano, del mal, como algo que está cerca y que puede irrumpir en lo cotidiano cuando menos se lo espera. (Cuadros, 2016, p. 88)

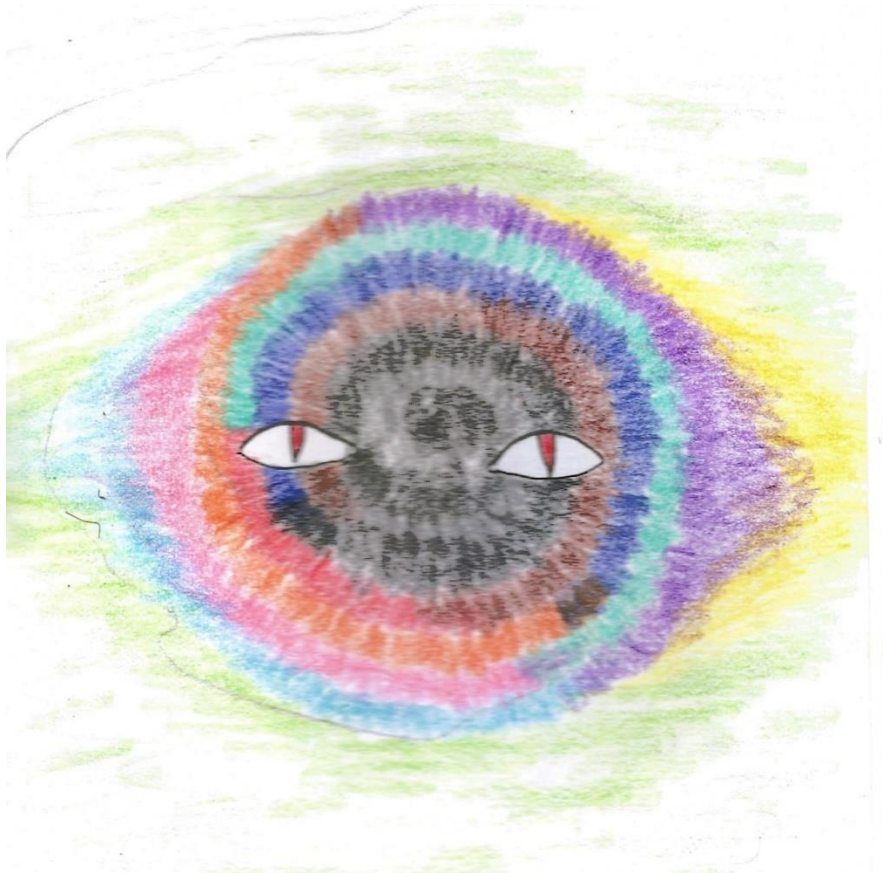


Imagen 38. Patarroyo, C. (2020). Ilustración presencia.

Repudio:

Es el rechazo a alguien o algo, que le pueda parecer desagradable, asqueroso, poco atractivo o que esté en contra de sus ideales, siendo todo aquello que sea considerado como grotesco y diferente objetivo de repudio. El monstruo es entonces, el mayor objetivo de repudio, siendo todas sus características disruptivas y anormales.

La figura del monstruo, que tiene una trayectoria mítica y literaria tan antigua como diversa, es una pieza clave en nuestro tejido teórico. Los monstruos tienen que ver siempre con lo

otro, con lo extraño, con lo anormal, son figuras de alteridad por excelencia. Exhiben y problematizan diversas maneras de imaginar las relaciones entre identidad y alteridad, referidas no sólo al yo sino también a la especie, al género, a la raza, al mundo, a la naturaleza. (Cuadros, 2016, p. 72)



Imagen 39. Patarroyo, C. (2020). Ilustración repudio.

Lumpen:

Este término hace referencia a un grupo social marginado o apartado, aparece en Georgi (2009) como aquello que está más abajo en el sector social, asociados mayormente a la delincuencia y a la decadencia, siendo el monstruo un ser de cuerpo precario, un ser que se sale del orden y se establece como un cuerpo inferior, un cuerpo animal, no humano.

Racismo:

Aparece en Cuadros, (2016) como una idea en la cual se piensa en una superioridad racial, rechazando o persiguiendo a otras razas que sean vistas como diferentes, siendo encontradas como razas monstruosas por sus diferencias físicas, políticas y sociales.

Pero también suele manifestar de forma oblicua los miedos más terribles con respecto a alteridades cercanas consideradas peligrosas, así la xenofobia, el racismo,

las representaciones animalizantes de los otros procedentes de los otros mundos coloniales, también suelen hacer parte de las figuraciones de este tipo de monstruos. (Cuadros, 2016, p. 87)

Teratología:

Es la disciplina que se encarga de estudiar anomalías en animales o plantas, entendiendo estas anomalías como vestigios de monstruosidad, proveniente del griego *teratos*, que significa monstruo, estos estudios se presentan en los referentes como tratados donde se indaga sobre diferentes malformaciones y cómo se producen, pero que veremos desde la teratología vista en la edad media, como se nos presentan en los antecedentes, pues es el momento que se habla del monstruo como parte de la realidad.

Todos los grandes prototipos de monstruos son al mismo tiempo desafíos a la regularidad de la naturaleza y a la regularidad de la inteligencia humana, por ello, el gran principio de la teratología es basarse en el estudio de la irregularidad, de la desmesura (Calabrese, 1989). Pues los monstruos son siempre excesivos, escapan a la perfección natural que es una medida media. Imperfecto y monstruoso es también aquello que sobrepasa los límites de otra medida media, la espiritual. Mediedad y perfección son casi sinónimas, de allí que el monstruo suele ser un ser no sólo anormal sino generalmente negativo. (Cuadros, 2016, p. 95)

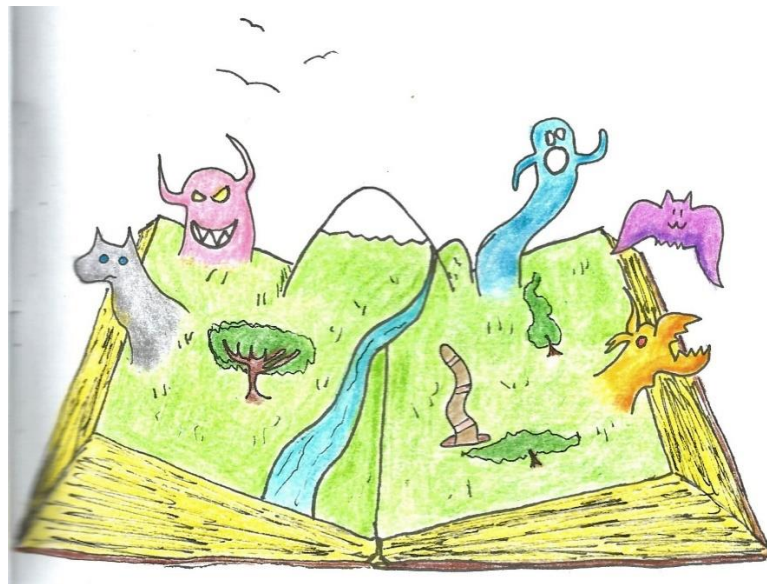


Imagen 40. Patarroyo, C. (2020). Ilustración teratología.

7.2. La presencia del monstruo en el cuento infantil

Para este apartado aclararé primeramente qué es un cuento infantil, basado principalmente en el texto de Romina Rossini y Dolores Calvo quienes presentan dos orígenes para los cuentos infantiles, el primero sería material dirigido para los niños específicamente, pero que no tenían nada que ver con los cuentos, tales como cartillas de enseñanza, el segundo serían cuentos que no habían sido pensados específicamente para ellos, cuentos tradicionales de origen folclórico que eran transmitidos originalmente a través de la oralidad y tiempo después, serían recopilados y transcritos, posteriormente se volvieron de fácil acceso para cualquiera, pues se vendían a un bajo costo. Más tarde Jan Amos Komensky publica en 1658, una especie de enciclopedia ilustrada para niños; la *Orbis sensualium pictus* (1658) (Imagen 41) en la cual se mostraban actividades humanas, así como el entorno que los rodeaba, con intención de enseñar latín a los niños a través del uso de imágenes, a partir de ahí, durante los próximos dos siglos los cuentos escritos son de carácter moral, dejando enseñanzas que sirven de lección para la vida cotidiana, enseñando la diferencia entre lo bueno y lo malo a los niños.

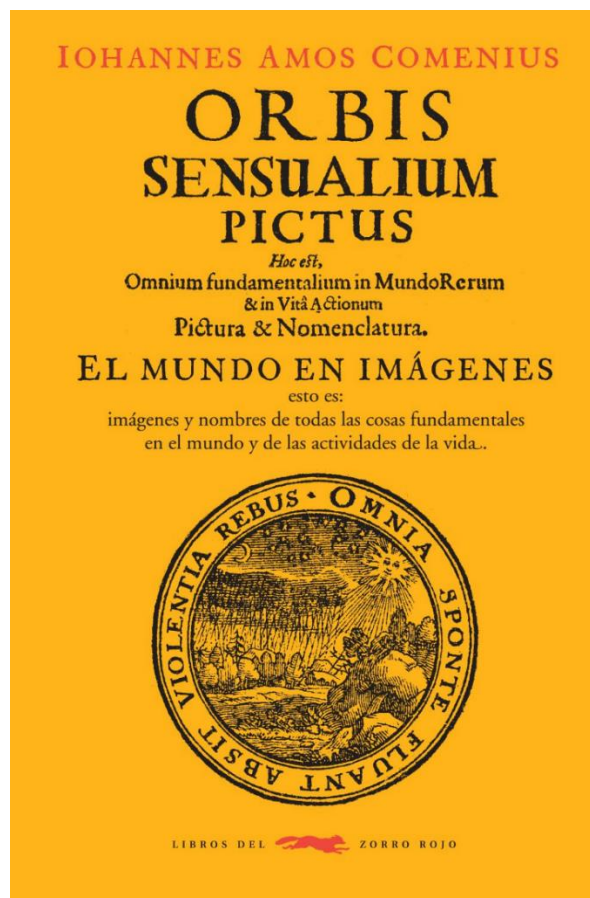


Imagen 41. Comenio, A. (1658). Portada del *Orbis sensualium pictus*.

En 1668 La Fontaine propone a la fábula como género adecuado para la enseñanza del bien y el mal para los niños, estas narraciones de apariencia pueril escondían en ellas temas serios e importantes, como la amistad, la libertad, la responsabilidad, el respeto y la espiritualidad, siendo temas que son importantes para el desarrollo social de un niño, trabajados de tal forma que un niño lo pudiera comprender. En 1697 Charles Perrault publica una serie de cuentos que eran de tradición oral, con la temática de cuentos maravillosos, que a diferencia de los cuentos de hadas con finales trágicos, contaban con finales donde los buenos triunfan y tienen finales felices, esto con intenciones moralistas, teniendo una relación entre las enseñanzas que aprende el niño de los cuentos, con la idea de que los cuentos tienen que tener un final feliz, pues se da a entender que si haces las cosas bien, si te comportas bien, puedes ser feliz, más tarde con los hermanos Grimm llegan cuentos folclóricos de su país Alemania y posteriormente de Francia, donde los personajes se consagran como listos e ingeniosos, pudiendo salir airoso de diversas aventuras, siendo muy importante esta astucia, pues se construye la idea de que la inteligencia le gana a la fuerza bruta y que ser listo es útil para salir de situaciones difíciles, pudiendo solucionar las cosas por sí mismo. Tiempo después Hans Christian Andersen trae cuentos catalogados como fantásticos, pero con la particularidad de contar con finales tristes, que permiten una introducción a la ficción de lo literario, separándose de esa idea de que los cuentos deben tener un final feliz y mostrando historias tienen otro tipo de enseñanzas, siendo más críticas en cuanto a la moralidad, presentando historias, tales como *La sirenita* (1837) y *El soldadito de plomo* (1838) cuentan con estos finales agri dulces que se alejan de los finales “felices para siempre” de otros cuentos, explorando emociones como el miedo, el amor y la tristeza.

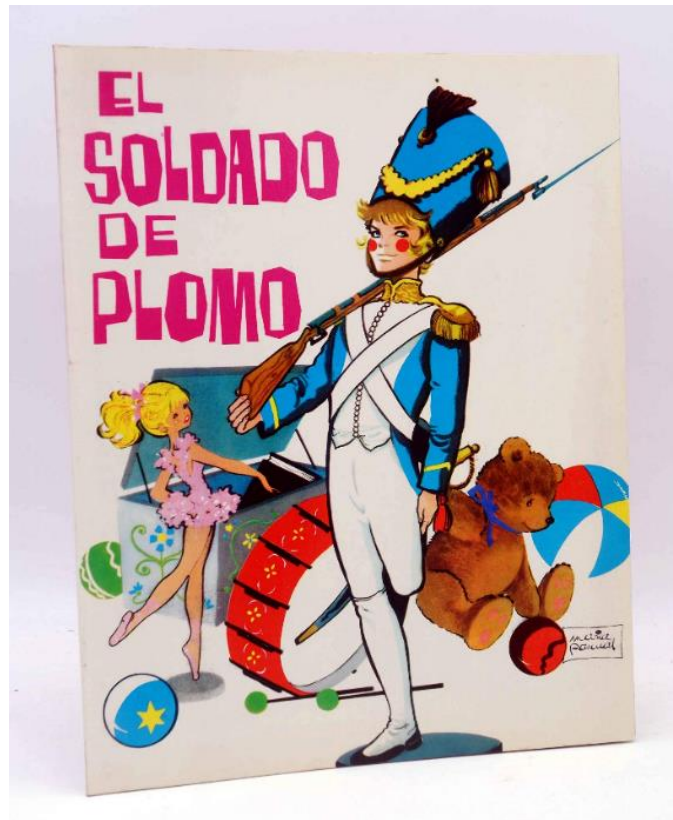


Imagen 42. (1975). Portada el soldado de plomo.

Hacia finales del siglo XVIII a raíz de la poesía infantil *Limericks* y los *nursery rhymes*, trayendo en ellas un mundo absurdo que posteriormente se enredara con el cuento, se da lugar al cuento *nonsense*, que sería este mundo al revés, teniendo dos formas, la primera ligada al folklore, tomando la memoria popular para divertir, jugando con lo fónico y lo semántico. La segunda forma que toma el absurdo en estas narraciones es en una representación metafórica del caos, teniendo una historia con diversos planteamientos ilógicos, o caóticos, pero que se rigen bajo ciertas reglas, teniendo una organización establecida que rige sobre ese caos.

Rossini y Calvo (2013) nos presenta a *Alicia en el país de las maravillas* (1865) como ejemplo de este mundo absurdo, aunque este no entre como tal en la categoría de cuento siendo más bien, una novela, recordemos, el cuento infantil suele ser una narración corta y que cuenta con una trama relativamente sencilla, dirigida específicamente a un público infantil, en ocasiones escrito en rima o en prosa y suele dejar una enseñanza. La historia de Lewis Carroll aun sin ser un cuento hace parte de la literatura infantil, siendo una historia que puede ser leída por un niño o siendo narrada para él, siendo una forma en la que el niño puede profundizar en narraciones más complejas.



Imagen 43. Tenniel. (1865). Ilustración Alicia en el país de las maravillas.

Aparece posteriormente la categoría policial, donde el autor realiza una especie de juego de inteligencia, proponiendo un crimen que tiene que ser resuelto y dejando en el transcurso de la narración pistas sobre dicho crimen, para que al final se logre aclarar el misterio, como sucede en *La casa abandonada* (s.f.), donde ocurre un crimen en una casa abandonada en la que unos niños jugaban, hecho que no lograron entender, pero que tiempo después podrían olvidar y volver a aquel lugar donde jugaban, aunque ahora con un nuevo amigo que los acompaña, siendo este un cuento corto, que muestra una pequeña historia, podemos encontrar también historias como *Los Ambigú* y *el caso de la estatua* (2020) donde un grupo de tres amigos, descubrirán un gran secreto alrededor de una estatua importante y ayudarán a dismantelar una organización criminal.

El cuento policiaco tiene una complejidad narrativa, que presenta historias más maduras, siendo dirigidas a un público juvenil y adulto, aunque, aun así, sigue teniendo narrativas infantiles, que acercan estas historias a los niños.

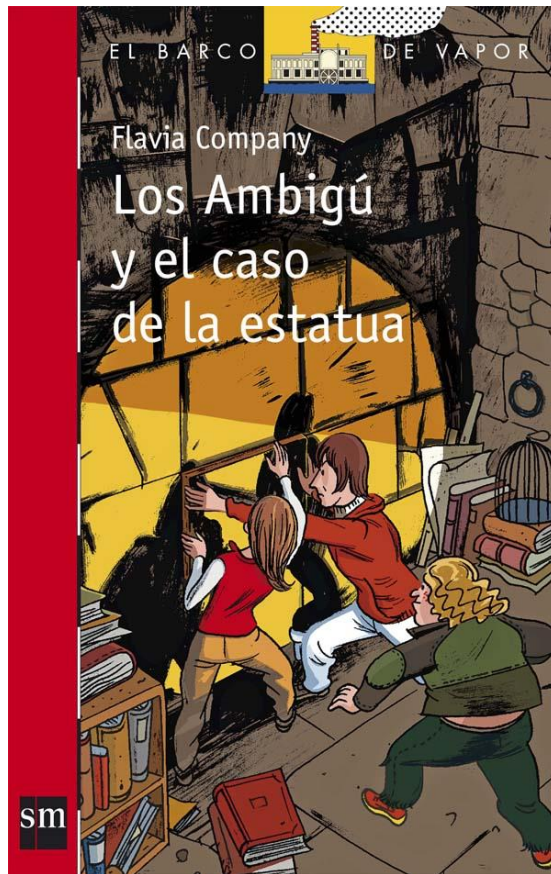


Imagen 44. Brocal, J. (2020) Portada *Ambigú y el caso de la estatua*.

También aparece la ciencia ficción con historias tales como *Los tres cosmonautas* (1971) donde tres cosmonautas que viajan a marte se encuentran con un marciano, narrando como estos discuten en que hacer, entendiendo al final que no por ser diferente es malo, finalizando la historia con ellos y el marciano siendo amigos.

Retomando lo anteriormente presentado, encontramos entonces los siguientes tipos de cuento infantiles; folclóricos, fantástico, maravilloso y absurdo, además de las fábulas, el policial y la ciencia ficción, aunque estos pueden tener cosas similares, cuesta mucho diferenciarlos, siendo el cuento un subgénero literario, encontrándose dentro del género narrativo.

Estos tipos de cuentos presentan diferencias, así por ejemplo, el cuento folklórico nace de una tradición oral de un pueblo, recopilando las historias antiguas que hacen parte de su cultura. El cuento maravilloso es construido en un mundo mágico que se enlaza con el real, sin perder la coherencia, como si dicha magia fuera algo natural, por otra parte, los cuentos fantásticos son una

escapatoria de la realidad, cosas que se salen de la explicación científica y realista; las fábulas como relatos contruidos a través de la prosa o el verso que cuentan con enseñanzas morales; los cuentos absurdos se basa en un mundo de disparates; los cuentos policiales en historias sobre misteriosos crímenes y cómo son resueltos, y finalmente, los cuentos de ciencia ficción son historias que se basan en progresos científicos, que van más allá de la tecnología y los saberes conocidos. Sin embargo, estos cuentos a pesar de tener características diversas pueden llegar a tener relaciones, como ejemplo podemos hablar de cuentos folclóricos absurdos, o maravillosos con ciencia ficción, siendo narrativas que pueden convivir o hibridar de cierta forma.

También podríamos hablar de cuentos maravillosos, como los presenta Vladimir Propp en su texto *Morfología del cuento* (1928) donde enuncia 31 puntos⁹ que se repiten en los diversos cuentos populares, organizándose en 7 esferas o estadios, estos dan las pautas que definen a un cuento maravilloso como tal, posibilitando un mejor entendimiento del cómo se compone uno, siendo la mejor propuesta para entender la estructura de un cuento.

Igualmente podemos hablar de los géneros literarios en la literatura infantil, como nos habla Bruña (2017), donde nos presenta la poesía, ligado a la oralidad y el folclore, tratando la emocionalidad como su fin, siendo los sentimientos expresados en cada verso; la narrativa que abarca la fabulación, presentando diversas historias, estando presente de forma escrita o en la tradición oral; el teatro que aborda el juego dramático, pudiéndose leer, pero teniendo como fin último su interpretación, siendo muy importante el diálogo realizado entre los personajes, y finalmente la participación, que encuentra lugar dentro de los libros de imágenes, las novelas gráficas y los cómics, ampliando la mirada de la literatura infantil a otros aspectos que enriquecen sus narrativas. Con este recuento sobre la historia podemos hablar de cómo el cuento empezó a mutar, primeramente, como tradición oral y tiempo después, al cuento leído y narrado, siendo relevante esta relación, pues no es lo mismo leer que narrar, y tratándose de cuentos dirigidos a los niños es importante un buen interlocutor que sea capaz de narrar, así como de dialogar con las ilustraciones que se presentan en los cuentos. Estas ilustraciones cumplen un gran papel en el cuento, pues no solo acompañan al texto, sino que pueden llegar a tener más relevancia que este, como lo afirma Duran (2005) “La gran virtud de la lectura visual que nos ofrecen los libros ilustrados es la que nos permiten adquirir unas competencias, experiencias y emociones que resultan básicas para

⁹ No pretendo abarcar en mi investigación la complejidad del trabajo de Vladimir Propp, pero me parece pertinente mencionarlo, por la importancia de su investigación.

nuestro desarrollo cultural y social” (p. 253). Teniendo una relación táctil con el lector que difiere a otros medios como la televisión, siendo experiencias distintas, que aportan un entretenimiento diferente, convirtiendo el cuento, más aún el cuento ilustrado, en una experiencia más detallada, pues permite el disfrutar de cada imagen, cada detalle de esta y como cada una de estas aportan a la narrativa.

También podemos hablar de cómo los presenta Cervera (1989)¹⁰ en su texto sobre la literatura infantil, como un producto que tiene como finalidad, a través de la palabra, un fin artístico y creativo dirigido al niño, teniendo la función de servir a sus necesidades personales, apareciendo de tres formas: *La literatura ganada*, aquella que no era dirigida en un principio para los niños pero que con el tiempo el niño la apropió o ganó, siendo inicialmente narraciones folclóricas; *la literatura creada para los niños*, la cual está creada específicamente para ellos, y finalmente *la literatura instrumentalizada*, la cual se crea como una extensión para ejercicios de gramática y matemáticas, entre otros casos, teniendo una intención más didáctica, en lugar de lo creativo (pensar por qué lee un niño) (como se utiliza el cuento) (diferenciar entre cuento y como se utiliza). El cuento, así como el cuento infantil, tienen una gran variedad de personajes, que ocupan diferentes roles en la narrativa, estando presente el monstruo en estas, pero, es importante saber cuál ha sido el lugar del monstruo y como se ha proyectado en el cuento infantil esta figura monstruosa, habiendo revisado ya su lugar en la tradición occidental, pero ahora indagando sobre su lugar en el cuento infantil específicamente.

Después de entender qué es un cuento infantil y cómo es un monstruo, buscar su presencia en el cuento se torna un poco más sencillo; sabemos que el monstruo puede ser un ente maligno que obra en contra de dios o la naturaleza, que es un ser feo, repulsivo o en su defecto, demasiado bello, que es un ser que trastorna al otro, así como otros rasgos ya presentados, entonces para encontrarlo en los cuentos, veremos estas historias teniendo en cuenta estas características. Primeramente, veamos cuentos de autores tales como Charles Perrault (1697) o Los hermanos Grimm (1812), que basan sus historias en cuentos de tradición oral.

¹⁰ El texto aborda la literatura infantil, englobando no solo el cuento, sino también las letrillas, canciones de corro, la dramatización, poemas u obras teatrales, pero me centraré plenamente en el cuento como foco para esta investigación.

Podemos encontrar la figura del monstruo presentado como tal, un ser horrible, que produce pavor, esta figura la podemos situar en cuentos como *El gato con botas* de Perrault¹¹, donde aparece un ogro con la capacidad de transformarse en cualquier animal, este personaje aparece como antagonista al que el gato se dispone a vencer para reclamar sus tierras para su dueño. En este cuento encontramos un monstruo que es puesto como enemigo del protagonista para poder tener el favor del rey, siendo eliminado para usurpar sus tierras, teniendo el gato la posición de monstruo, como ser disruptivo, (gato héroe, cambia a monstruo) cambiando el destino no solo de su dueño, si no del ogro y del rey. También podemos encontrar en *la bella durmiente del bosque* de Charles Perrault o *La bella durmiente* de los hermanos Grimm, donde aparece la figura del hada, teniendo estos poderes sobrenaturales tales como maldecir de muerte a una princesa o como la de dormir por cien años a todo un reino.



Imagen 45. Gustave Doré: La bella durmiente (1867).

También aparecería en las fabulas de La Fontaine (1668), subgénero del cuento, tomando como ejemplo la fábula *El lobo y el cordero*, donde el lobo toma lo que Cuadros (2016) enuncia como

¹¹ El gato con botas aparece tanto como el cuento de Perrault, como de los hermanos Grimm, teniendo estos autores, varias historias en común.

monstruosidad moral, una monstruosidad que se relata desde la criminalidad, buscando cualquier excusa para justificar el comerse al cordero, sin importar lo que pensara o sintiera el cordero.

Más adelante aparece Hans Christian Andersen con cuentos tales como *El patito feo* (1843), donde se halla una metamorfosis, el cambio de un patito a un cisne, este cambio es importante porque, en el transcurso de ese cambio pasa de ser una figura monstruosa a una bella; recordemos, lo monstruoso es lo feo, lo grotesco y lo diferente, siendo el patito un monstruo para su familia, su nombre lo enuncia perfectamente, entre su familia él es el patito feo, es separado y repudiado, posteriormente logra encontrar una familia donde encaja, pasando a ser una figura bella, elegante, siendo ahora un cisne.

También podemos buscar en historias como *Alicia en el país de las maravillas* (1865) en donde se pueden encontrar creaturas muy particulares, siendo en su mayoría animales que cuentan con la capacidad de hablar, saliéndose de lo que sería normal, un conejo blanco con un reloj de bolsillo, una oruga azul que es una intelectual y una fumadora, un grifo, una tortuga artificial e inclusive una reina tirana, todos estos personajes cuentan con diversos rasgos monstruosos, siendo una historia que se centra particularmente en cómo la protagonista se relaciona con todos ellos, teniendo que afrontar diferentes hechos absurdos que la llevan a despertar y darse cuenta que estaba soñando.

Otra figura monstruosa que podemos encontrar es la de la gata y sus gatos, en el cuento de Rafael Pombo, *El renacuajo paseador* (1867), donde se presentan como bandidos, que atacan a ratón y ratona, siendo los malos de la historia, así como posteriormente el pato tragón, quien se come al renacuajo, culminando el relato.



Imagen 46. (n/f) Ilustración El Renacuajo paseador.

Podemos ver que el monstruo entra al cuento inicialmente como un ser mítico, que hace parte del folclore, pudiendo tener rasgos que lo denotan como tal o, por el contrario, siendo un personaje con un aspecto cotidiano, pero que actúa de una forma monstruosa, volvamos al patito feo, como personaje no es malvado, pero es repudiado por ser “feo” para el resto de su familia, quienes se salen de lo moralmente normal (o correcto); querer a sus hijos sin importar como sean. Teniendo el patito feo, un cuerpo monstruoso y su familia, una moral monstruosa. Podemos encontrar rasgos más visuales de la monstruosidad, como en el caso de *Ahora no Bernardo* (1980), donde el monstruo cuenta con cuernos, dientes puntiagudos y un cuerpo peludo, siendo estos rasgos una constante en el aspecto de los monstruos, así como una personalidad más enraizada a la monstruosidad; un monstruo malo que come niños, que se comporta mal y por tanto, tiene un mal carácter, pero no es el único monstruo que encontramos en este cuento, pues el propio Bernardo toma el lugar de monstruo para sus padres, quien no se dan cuenta de cuando cambia el monstruo de lugar con él, pues para ellos son exactamente lo mismo, tendrían entonces sus padres igualmente una presencia monstruosa, pues quién si no un monstruo, no notaría la desaparición de su propio hijo, tratándolo como si fuera una molestia, e inclusive ignorando al monstruo que se comió a su hijo, quien pierde su lugar como monstruo y es reducido al lugar de un niño malcriado.

7.2.1. Bestiario de conceptos, capítulo dos:

Comunicar:

Es el acto en el que se busca expresar un mensaje y que otro lo reciba, sea este una idea, una sensación, una orden o un sentimiento, teniendo el cuento una gran potencia comunicativa a través de sus historias e ilustraciones, que permiten contar diversas historias y que dichas historias sean vividas, expresivas y memorables, permitiendo el aprendizaje y el disfrute.

Los cuentos pueden tener diversos fines comunicativos, ya sea el dejar una enseñanza moral, permitir el aprendizaje de un idioma o saber importante o el simple hecho de entretener, teniendo todos, una gran importancia.

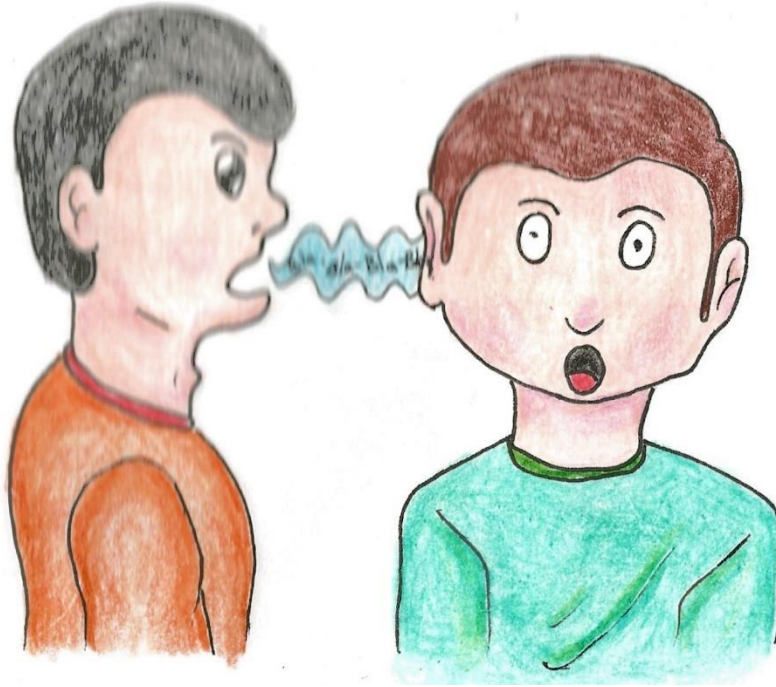


Imagen 47. Patarroyo, C. (2020). Ilustración comunicar.

Cuento:

Es una narración de origen folklórico, haciendo parte de la tradición de diferentes pueblos y que posteriormente se fue recopilando en diversos escritos, estas narraciones oscilan entre lo imaginario y lo real, pudiéndose manifestar de forma oral o escrita. Se puede catalogar cómo cuento diferentes tipos de narraciones cortas, tales como poemas o fábulas, encontrándose con diversos géneros como el cuento infantil, Cuentos de misterio, cuentos de terror, entre otros.



Imagen 48. Patarroyo, C. (2020). Ilustración Gato con botas.

Fábula:

la fábula es, como lo mencionan Rossini y Calvo (2013) el género que La Fontaine propondría como adecuado para que los niños aprendan sobre el bien y el mal, teniendo historias moralizantes protagonizadas por animales humanizados, escrita en prosa o en verso, pudiendo abordarse didácticamente, permitiendo la construcción de una moraleja o enseñanza.

Folklore:

Como nos presentan Rossini y Calvo (2013), folklore significa “saber del pueblo”, siendo conocimientos, tradiciones, costumbres y saberes populares distintivos que hacen parte de una cultura, siendo transmitidas a través de las generaciones, proviniendo en su inicio de una tradición oral, siendo enseñanzas que fueron dadas a partir del boca a boca, sin tener un registro propio de su procedencia, aunque posteriormente sea catalogado y transcrito.



Imagen 49. Patarroyo, C. (2020). Ilustración folklore.

Infantil:

Algo que se considera propio de un niño o de la niñez, siendo hasta cierto punto presentado como algo inocente o con inocencia, esto pudiéndose ver como una etapa, una postura o una situación, teniendo, por ejemplo, productos específicos en la cultura, tales como música, cuentos y juegos, que son dirigidos principalmente a este público específico, pero que igualmente puede ser consumido por cualquiera que goce de un sentir pueril y alegre.



Imagen 50. Patarroyo, C. (2020). Ilustración infantil.

7.3. Libro ilustrado

Podemos comenzar hablando de la ilustración, Esta es todo aquel dibujo, pintura, grabado o estampa que adorna, explica, aclara y representa visualmente una historia, animal, creatura o inclusive una idea, una imagen que es narrativa, siendo aplicada en diversos campos, las ilustraciones tienen una gran potencia para narrar, llegando a clarificar visualmente ideas que no se pueden expresar con palabras. “la ilustración se convierte en memoria, memoria colectiva. Y en esa vertiente de «vehículo de la memoria» es especialmente adecuada para la sociabilización de la infancia, es decir, para su educación” (Durán, 2005, p.240).

La ilustración como una imagen narrativa, que nos cuenta o presenta la escena de una historia, como lo propone Duran (2005), es un lenguaje que tiene una fuerte capacidad narrativa. siendo una forma de acompañar o complementar un relato, pudiendo mostrar cosas que son difíciles de

expresar en palabras, apareciendo incluso como una narración independiente del texto, conformando un relato por sí mismas. Esta capacidad comunicativa de la ilustración permite un enriquecimiento del conocimiento visual, llegando a verse como un “vehículo educativo”, teniendo una capacidad de significación inmediata, siendo muy importante en la ilustración infantil, donde esta toma un papel educativo más activo, potenciando la imaginación de su lector, así como permitiendo adquirir competencias básicas para la lectura. Estando esta relación imagen-texto desde su origen, apareciendo por ejemplo en manuscritos iluminados que buscan precisamente iluminar, ilustrar o aclararle al lector como lo menciona Duque (2016).

Para tener esta cualidad narrativa, la ilustración requiere de un factor temporal, teniendo un orden de sucesos, convirtiendo esas imágenes en parte de la narración; una ilustración que manifiesta lo ocurrido en la historia, teniendo un orden cronológico. También se puede encontrar la ilustración como una imagen independiente a un texto, una imagen narrativa, siendo su composición de imagen, suficiente para presentar una historia, como lo señala Durán (2005) La ilustración irá ganando autonomía narrativa, en ella se insinúa la vida, con sus actores, sus decorados, sus acontecimientos. Ya no se limitará a mostrar, sino a explicar, adquirirá un argumento (p. 252), siendo esta presentación común en los libros álbumes.

El libro ilustrado tiene un gran potencial, pero debe tener un balance entre lo que se narra y lo que se ilustra, necesitando el ilustrador, la capacidad de discernir entre lo que es importante y lo que no, dependiendo de su intención, como lo sugiere Duque (2016), teniendo diferentes medios y técnicas de los cuales hace parte la ilustración, tales como la ilustración digital, botánica o infantil.

El libro ilustrado puede abarcar estos diversos temas teniendo una estrecha relación con el texto, de tal manera que se pueden complementar para fortalecer el mensaje o enseñanza que se pretende dar, siendo no solo parte de una narrativa, sino permitiendo presentar objetos, ciudades, alimentos, insectos, entre otras cosas, haciendo parte de textos tales como bibliografías o enciclopedias, posibilitando la conformación de diversos espacios artísticos o académicos.

Encuentro a través de mi experiencia realizando ilustraciones, que en estas se pueden encontrar muchas significaciones, dependiendo quien las mire, siendo diferente un niño de un adulto, pues cada uno encuentra y resalta aspectos concernientes a su interés y realizando asociaciones diferentes cuando dicha ilustración tiene texto, siendo posible diversos entendimientos de una

misma imagen, lográndose también la creación de una narrativa a partir de ilustraciones que no tengan relación alguna, avivando aún más la creatividad.

7.3.1. Bestiario de conceptos, capítulo tres:

Ilustración infantil:

Ilustraciones que van dirigidas principalmente a los niños y niñas, estas imágenes pueden ser de carácter educativo, teniendo un fuerte carácter lúdico, así como tomando una estética particular con la cual se reconoce como “infantil”, tales como la forma en la que se dibujan los rostros, buscando que sean muy expresivos, con colores llamativos y figuras vistosas que buscan entretener al niño, estando presentes en cuentos o textos educativos, recordando que el niño antes de leer palabras lee imágenes, por ello el niño puede encontrar en el libro ilustrado un primer acercamiento a la lectura, teniendo estas ilustraciones una relación con lo narrativo u lo simbólico.



Imagen 51. Patarroyo, C. (2020). Ilustración sobre ilustración infantil.

Libro-álbum:

“ilustraciones conforman un conjunto de imágenes secuenciadas a tenor de un coherente hilo narrativo, susceptible de ser leído como un relato dotado de cierta autonomía con respecto al texto,

en el caso de que lo haya” (Durán, 2005, p. 239). “En los libros-álbum pueden jugar un papel importante en el desarrollo cognitivo, lingüístico y estético de sus lectores. Debido a esta idoneidad para el desarrollo infantil, rápidamente contará con el apoyo de los mediadores” (Correro, 2019, p. 53), teniendo una gran importancia lo que narra la sola ilustración, pudiendo ser narrativa sin necesidad de un texto, como lo menciona Duque (2016) “...la importancia de lo narrado se establece casi por completo en las imágenes (sin perder, claro está, su relación con lo textual)”. (p. 106).

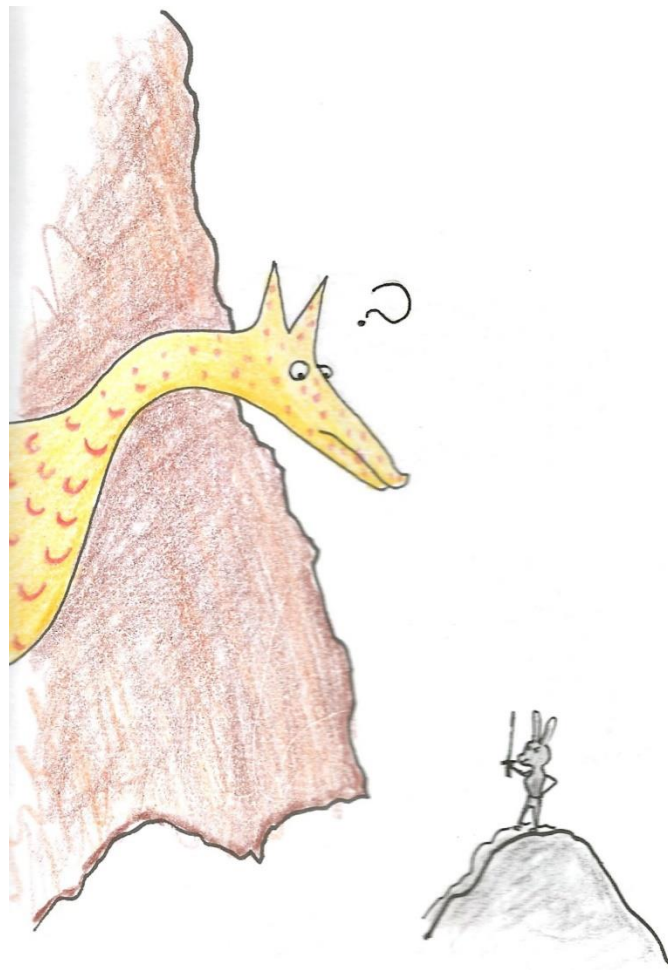


Imagen 52. Patarroyo, C. (2020). Ilustración libro-álbum.

8. MARCO METODOLÓGICO

Esta investigación es de orden cualitativo, siendo este tipo de investigación un proceso interpretativo, en donde se busca analizar fenómenos, o contextos para generar un sentido a las significaciones que se le otorgan a dichos fenómenos estudiados, como lo menciona Irene Vasilachis (2006). En este caso, lo anterior se aplica ya que se pretende buscar diferentes significados del monstruo en los cuentos infantiles, partiendo de las miradas ya impuestas en la imagen del monstruo en la tradición occidental, y enfatizar en una mirada específica a la imagen de monstruo en el cuento infantil, buscando una adecuada articulación de métodos. Aunque siendo una investigación creación, que se construye desde la creatividad, se busca romper con el paradigma cualitativo, como lo menciona Daza. (2009) un investigador-creador debe tener la capacidad de re-crearse y de experimentar con nuevas formas de investigar y reflexionar sobre su proceso creativo.

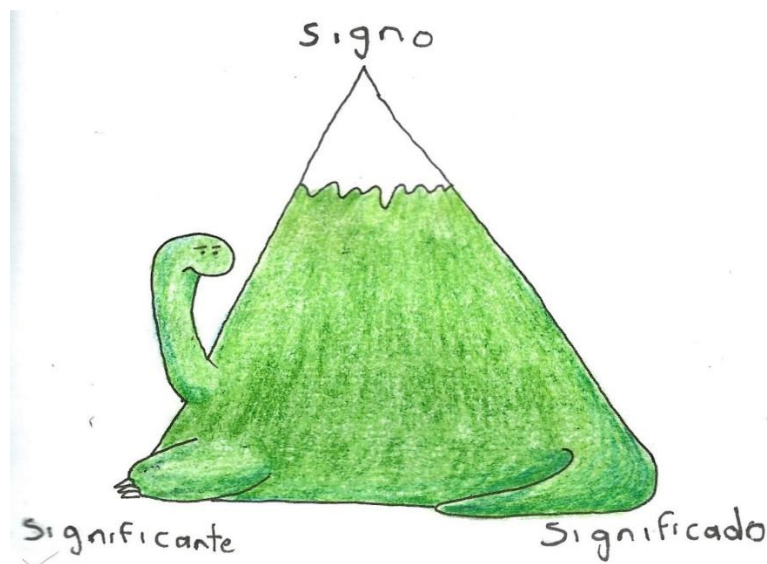


Imagen 53. Patarroyo, C. (2020). Ilustración método semiótico.

Partiendo primeramente de la realización de una indagación frente a lo monstruoso, donde se encuentran información en torno al cómo se constituyen y enmarcan, estas creaturas, así como diversos aspectos que permiten diferentes formas de representarlos, siendo lo monstruoso algo que abarca mucho más que solo lo visual, tocando aspectos como lo moral, lo social o lo corporal. También se realiza la reconstrucción de la memoria narrativa del cuento infantil, que me permite entender el cómo se presentan claramente este tipo de narrativas, así como encontrar en ellas el

lugar del monstruo. De igual manera se realiza una indagación en torno al libro ilustrado, estando estrechamente ligado al cuento, pudiéndose nutrir el uno al otro y naciendo de esta investigación la propuesta de la realización de un libro ilustrado.

Además de esto se realiza el Bestiario de conceptos el cual me permite profundizar en los términos que atraviesan la investigación y sus respectivas ilustraciones que alimentan el proceso creativo, siendo un ejercicio de ilustración que enriquece la investigación a partir del acto creativo, articulando los métodos propuestos para esta investigación.

Durante la construcción de este marco metodológico, se logró hacer un acercamiento, un primer análisis de los cuentos a estudiar en donde se encuentran unos primeros detalles, tales como el comportamiento, el modo en el que se ilustran los monstruos y cómo se presentan en sus historias, estas características alimentarán los métodos y darán luces sobre la utilización de instrumentos para un análisis más detallado, por esta razón durante la descripción de métodos se pondrá en discusión con este análisis previo, donde se presentan el monstruo terrorífico, el monstruo amistoso y el yo monstruoso, siendo estas tres categorías propias de esta investigación.

A partir de esto, se pretende dar respuesta a la pregunta problema y desarrollar los objetivos de esta investigación, planteando dos métodos, los cuales consisten en realizar un análisis semiótico de la imagen del monstruo en 5 cuentos con el fin de encontrar aspectos y rasgos característicos de estas creaturas y su actuar dentro del cuento infantil y a partir de este análisis, realizar la construcción de un libro ilustrado que dé cuenta del proceso durante la realización de la investigación. Este estudio semiótico pretende, analizar desde las descripciones, aspectos simbólicos e históricos de contexto, a partir de una serie de cuentos donde se retrata el monstruo en la literatura infantil, cuyo análisis se enfocará en tres tipos de monstruos encontrados en estos cuentos, el monstruo terrorífico, el monstruo amigable y el yo monstruoso. Estos métodos se ven reflejados de la siguiente manera:

8.1. Método semiótico

Para esta investigación, donde el lugar que tiene la imagen monstruosa tiene un peso tan grande, es de gran importancia realizar un análisis semiótico, a través del cual se dé lugar al monstruo o más bien, al cómo se concibe el monstruo en el cuento infantil, teniendo en cuenta sus tres

dimensiones, la sintáctica, la semántica y la pragmática, indagando en las relaciones que hay en la representación del monstruo y su participación en diversas narrativas.

Este análisis será trabajado desde las aportaciones metodológicas de Peirce, Barthes, Eco y Floch encontradas en el trabajo de Javier García López y Francisco Cabezuelo sobre *El enfoque semiótico como método de análisis formal de la comunicación persuasiva y publicitaria* (2016) donde se realiza una construcción histórica de la semiótica., del cual tomaré el apartado que habla sobre el análisis sintáctico, semántico y pragmático para el desarrollo del análisis.

Para comenzar este análisis primeramente se hablará de la tríada sintáctica, semántica y pragmática, teniendo cada una su lugar alrededor de la imagen, en este caso, del monstruo en el cuento infantil. Partiremos primeramente de un análisis sintáctico, donde miraremos cómo se presenta el monstruo tal y como es.

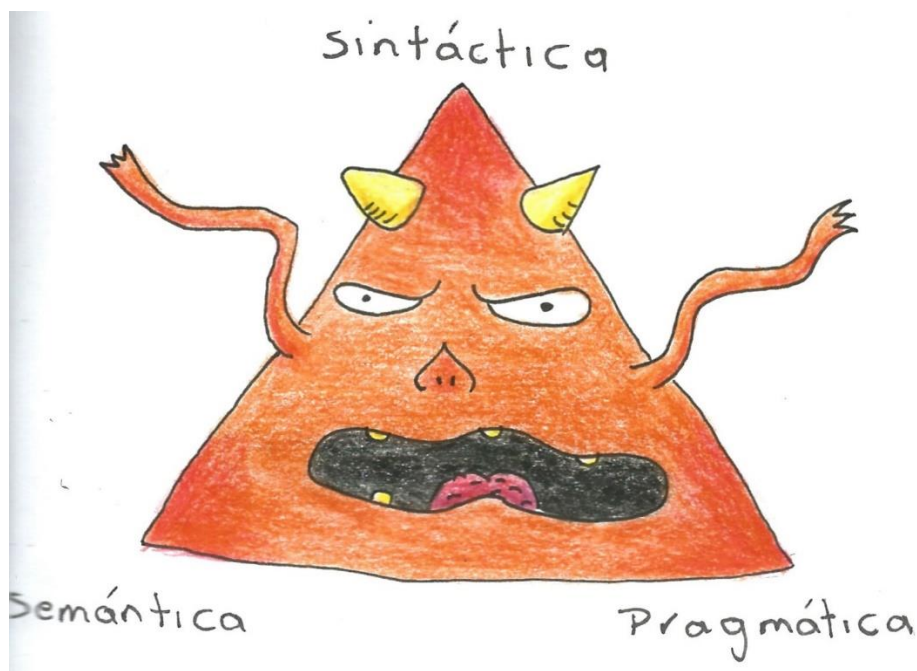


Imagen 54. Patarroyo, C. (2020). Ilustración triangulo monstruoso.

8.1.1. Sintáctica

La sintáctica es como lo dice García (2016) como una forma concreta del signo, aportando una descripción, enfocándose en sus rasgos particulares, las formas que tienen y sus características, teniendo estas relaciones internas de combinación, las cuales configuran un código gramatical sobre el monstruo en este caso particular. Entendiendo esto, podemos

encontrar en los cuentos propuestos para analizar en esta investigación, varios aspectos que se comparten del monstruo, empezamos mirando al monstruo del cuento *El grúfalo* (1999), donde el personaje del ratón caracteriza al monstruo diciendo que tiene colmillos enormes, afiladas garras, unos dientes que rompen y desgarran, rodillas huesudas, dedos morenos, en la nariz tiene una verruga que destila veneno, ojos color naranja, negra lengua alargada y el lomo tapizado de feas púas moradas.

De esta descripción podemos encontrar similitudes con la imagen del monstruo en otros cuentos, como en *Ahora no bernardo* (1980), donde el monstruo que se presenta tiene garras, colmillos, cuernos y un pelaje que cubre todo su cuerpo, mismas características que encontramos en algunas creaturas presentadas en *donde viven los monstruos* (1963), allí, además, aparecen diversas características quiméricas, teniendo los monstruos partes de múltiples animales. En *yo matare monstruos por ti* (2011), también se conservan estos primeros rasgos monstruosos, un pelaje que cubre su cuerpo, colmillos y grandes cuernos. Finalmente que comen niños u otras creaturas y que realizan travesuras, además de su notoria humanización, teniendo rasgos y comportamientos humanos, tales como caminar de forma erguida, poder hablar y comunicarse y tener una comunidad.

8.1.2. Semántica

La semántica es según García (2016) como un signo que se refiere a algo diferente a sí mismo, siendo una interpretación que se da de él. Podemos decir entonces, que los distintos rasgos mencionados con anterioridad pueden ser pensados más allá de solo su descripción, siendo estos sentidos o significados que se le atribuyen a dichos signos o mensajes que se presentan en la narrativa. Empezamos por decir que la mayoría además de ser rasgos animales, son rasgos que pertenecen a animales que pueden, de cierta manera, llegar a herir a una persona, por tanto, producen miedo, así como su propia forma diferente produce miedo, pues es una figura desconocida, no vista antes, y esa incertidumbre sobre qué es y cómo podría actuar, es la que más miedo genera, siendo el desconocimiento un generador de miedo dentro de lo psicológico.

Pero podemos ver otro rasgo importante, y es que el monstruo en el cuento infantil no está construido para dar miedo, por lo menos no como su idea principal, pues podemos ver como por ejemplo en *Yo matare monstruos por ti* (2011) que los monstruos son

caricaturizados, teniendo estos rasgos animales híbridos, pero teniendo colores pastel, además de pelajes esponjosos, permitiendo que el monstruo se vea tierno, siendo estos rasgos presentados para presentarlos a lector como un ser amigable, convirtiendo ese miedo que genera la incertidumbre en curiosidad, o inclusive, presentando al monstruo como alguien que puede tener una relación cercana, tanto con el protagonista u otros personajes de la narrativa como con el lector.

8.1.3. Pragmática

La pragmática es según García (2016) algo que la mayoría de las personas reconocen en él como un signo, entendiendo esto como algo que es reconocido por todos, siendo en el caso del monstruo, situaciones puntuales de su ser, siendo muy importante el acto perlocucionario, determinando de cierta manera lo que se entiende socialmente de un signo, todos reconocemos que el monstruo suele tener garras, dientes y cuernos, así como la mayoría lo asociamos a producciones de terror, como *Drácula* (1897), el hombre lobo¹² y *Frankenstein* (1817), siendo monstruos clásicos de la literatura, y que aún al día de hoy siguen teniendo participación en la cultura visual, con nuevas series y películas en torno a ellos.

Así mismo, es reconocido el monstruo dirigido a un público infantil en series como *Mansión Foster para amigos imaginarios* (2004-2009) u *Hora de aventura* (2010-2018) y en cuentos como *Donde viven los monstruos* (2009), las cuales tienen rasgos infantiles, tales como su paleta de colores, sus diseños y sus ambientaciones o el cómo se narran sus historias, teniendo en ocasiones un mensaje o enseñanza, diferenciándose de otras producciones donde el monstruo es dirigido a un público diferente, pudiendo contar con otros rasgos, teniendo apariencias más detalladas, inclusive realistas, contando con historias más complejas y/u oscuras, como sucede en *Frankenstein* (1931) o *Alién* (1979) en donde las historias toman un tono más adulto, contando historias que generan terror e incertidumbre.

¹² El hombre lobo tiene diversas apariciones tanto en la mitología como en libros y otras producciones, pero haré mención en específico del aparecido en la película *Werewolf of London* de 1935, que es la que conocí primero.

8.2. Investigación creación.

Para hablar de investigación creación, primeramente, hablaremos de la triada *creador/obra/espectador*, como lo sugiere Daza (2009), siendo cada uno de estos términos dependiente del otro, pues no hay obra sin creador, no hay obra sin espectador y no hay un creador si no hay una obra, atendiendo una conexión que permite que cada uno sea tan relevante como el otro, encontramos que, el creador por ejemplo, a través de su obra logra presentar el cómo funciona la perspectiva visual dentro de la pintura, estando su obra ligada a un conocimiento científico, o en otros casos, sirviendo de representaciones de hechos históricos, estando su espectador interesado en estas representaciones y pudiendo incluso hacer parte de la obra, siendo entonces este espectador un co-creador o un espectador que participa en la obra, con procesos creativos que permitan no solo la contemplación, sino la creación en conjunto.

Siendo esta participación importante en la investigación creación, pues permite desarrollar diversas experiencias y percepciones, presentando estas obras como metodologías, pasando de una triada a concebirse como una unidad, buscando llegar un poco más lejos, la creación de nuevos conocimientos dentro del campo artístico, siendo la investigación creación, la propuesta como método investigativo propio dentro de la comunidad artística.

El creador-investigador, tiene como características importantes la imaginación y la creatividad, siendo estos elementos que Daza (2009) presenta como difusos para la ciencia, por ser constantemente asociados al caos, siendo estas experiencias que no se pueden esquematizar o sistematizar, procesos difusos, respondiendo a algo explícito, pero que terminan siendo importantes para un investigador-creador, pues son el detonante de su búsqueda de conocimiento, permitiéndole experimentar y proyectar mundos fantasiosos, siendo necesario para esto, el rompimiento de paradigmas. Esto es, desde mi perspectiva, desfasado, pues la creatividad y la creación van constantemente ligadas a la investigación en cualquier campo, haciendo parte de las ciencias desde hace mucho, y posibilitando su esquematización o sistematización. En el caso de una investigación creación esto se vuelve necesario para su desarrollo, estando la imaginación y la creatividad como centro del proceso investigativo.

Este rompimiento de paradigmas tiene que darse para poder ir en contra de sí mismo; poder re-crearse como sujeto investigador, cambiando o mutando, aprendiendo a hacer uso de nuevas técnicas y experiencias, rompiendo sus propios esquemas para proponer unos nuevos, encontrando

en ese proceso el autoconocimiento y la autorregulación, a través del objeto creado y del proceso de creación y su continua reflexión, permitiendo proporcionar conocimiento a otros. Es importante para el autor, primeramente, un riguroso proceso de sistematización que permita que dicho conocimiento pueda ser aplicado por otros investigadores y posteriormente sea validado por la comunidad artística, aunque esto no es tan necesario, pues no todas las investigaciones requieren del mismo proceso, siendo cada propuesta un mundo diferente, teniendo cada una, necesidades diferentes.

Para documentar el desarrollo de esta investigación creación se proponen los siguientes pasos; primeramente, la explicación del proceso creativo que se realizó, siendo una parte importante del desarrollo de la investigación y la creación artística y su análisis, donde se busca encontrar si se lograron los objetivos de dicha creación.

8.2.1. Explicación del proceso creativo

Para empezar este apartado pretendo narrar y analizar cómo ha sido el proceso de elaboración del libro ilustrado que nace a raíz de esta investigación, siendo un objeto que hace parte de esta, estando este proceso ligado a la creatividad y la previa indagación que se ha realizado.

Comenzando desde la realización de sencillas ilustraciones de monstruos en donde se pueda encontrar los rasgos de estos personajes en el cuento infantil, hasta la creación de un libro de cuentos ilustrados, cómo se pensó su realización, cómo se realizó el libro, el tipo de encuadernado, las hojas, el material con el que se piensa hacer las ilustraciones, entre otros rasgos, y el cómo se ha desarrollado todo el proceso creativo para llegar a la obra finalizada.

9.2.2. Creación artística

En este apartado se dialogará en torno al libro ya finalizado, siendo su finalización el punto de partida; cual fue el resultado de dicho proceso creativo, cuáles son sus formas, sus materiales, sus contenidos y como estos aportan a la investigación. Estando esta creación ligada a todo lo encontrado durante la investigación en torno a la figura del monstruo del

cuento infantil, desembocando en la resolución de la pregunta problema planteada anteriormente.

8.3. Instrumento de análisis.

Para esta investigación propongo un instrumento que me permita graficar lo encontrado en un primer análisis donde se divide la información captada previamente de los cuentos en donde determino 3 tipos de monstruos ya mencionados; El monstruo terrorífico, el monstruo amigable y el yo monstruoso. De cada uno realizo un análisis reflejado en un corto texto en donde expongo tanto esas características que lo posicionan como tal, así como otros aspectos, graficando estos a través de una taxonomía.

En estas ilustraciones taxonómicas encontraremos los rasgos que lo configuran como tal (Imagen 55), denotando cada uno de los monstruos para graficar sus diferencias particulares que conformas a estos monstruos.

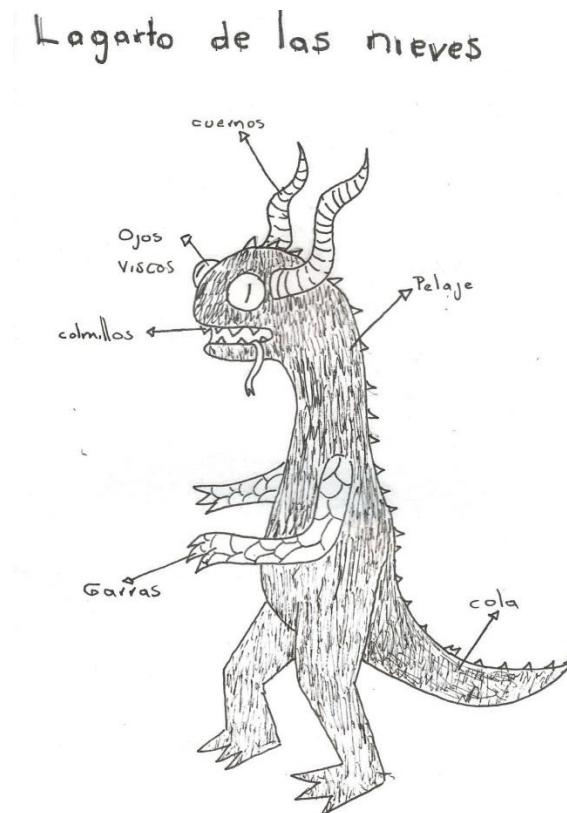


Imagen 55. Patarroyo, C. (2020). Ilustración taxonomía de un monstruo.

9. APARTADO ANALÍTICO

En este apartado, se construye un proceso analítico a partir del **método semiótico** en donde se pretende analizar la imagen del monstruo en los cuentos infantiles propuestos, a través de tres niveles, el *sintáctico* refiriéndose a una forma concreta del signo, es decir una descripción en donde se valoran los aspectos físicos y escritos del monstruo en los cuentos, rasgos particulares que denotan a simple vista, una segunda parte en donde lo *semántico* en donde la interpretación se da del signo descrito, y una tercera etapa lo *pragmático* , el cual consiste en los conocimientos sociales de ese signo, en este caso el monstruo en la literatura infantil, se visibilizan allí aspectos históricos y de contexto, los cuales generan una significado impuesto.

A partir de un primer análisis donde se encuentran estos “tres tipos de monstruo” desde una primera lectura de los cinco cuentos, se denota una serie de características notables de las narraciones, en las que destacan:

1. Todos los cuentos que selecciono para el análisis tienen un personaje monstruoso.
2. En la narración uno de los personajes es nombrado con la palabra monstruo, se podría decir que la visibilización de ese personaje ya se verbaliza como tal desde la palabra y sus connotaciones tanto culturales como históricas.
3. En los cuentos existe la premisa de que el personaje monstruo tiene una personalidad específica que es construida desde su aspecto o como está descrito.
4. Los cuentos escogidos para esta investigación son cuentos ilustrados, a excepción del cuento del patito feo, el cual es un cuento que fue ilustrado posteriormente, pero que aporta una mirada al monstruo que me parece importante nombrar.

Lo anterior me permitió establecer que en los cuentos estudiados se sugieren tres tipos de monstruos: 1. Monstruo terrorífico, 2. monstruo amistoso y 3. yo monstruoso. Cabe mencionar, que este análisis se lleva a cabo, con una propuesta taxonómica del monstruo infantil, de los tres tipos de monstruos encontrados en una primera lectura de los cuentos escogidos para esta investigación (*Ahora no Bernardo, Yo mataré a los monstruos por ti, Donde viven los monstruos, El Grufalo* y como caso especial *El patito feo*). Además de esto cabe resaltar que los tres tipos de monstruos desde los cuales aparte el análisis, no están presentes en todos los cuentos, siendo prudente hablar de estos monstruos en los cuentos que si aparecen.

9.1. Análisis de los cuentos.

Para comenzar con este apartado comenzare por presentar los cuentos a analizar y darles un corto resumen para contextualizar.

Cuentos

- *Ahora no Bernardo* de David McKee

En este cuento el personaje monstruo reemplaza a Bernardo, un niño al cual los padres no le ponen atención, luego de habérselo comido termina tomando el lugar del niño y siente tristeza porque no le prestan atención y no es reconocido por lo que es.

- *Yo mataré monstruos por ti* de Santi Balmes

En este cuento Martina, tiene miedo de los monstruos, de que ellos la lleven a su mundo y la obliguen a vivir como un monstruo, del mismo modo, una pequeña niña monstruo llamada Anitram tiene miedo de los humanos, que se la lleven y la obliguen a vivir como una humana, aprendiendo posteriormente que no deben tenerse miedo y que ninguna de las dos es mala o piensa llevarse a la otra.

- *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak

Un niño travieso llamado Max, quiere ser un monstruo y se viste como tal, pero su madre lo regaña después de muchas maldades y travesuras, mandándolo a dormir sin comer, y cuando él se va a dormir decide irse al lugar donde viven los monstruos, allí se convierte en su rey y juega con todos los monstruos, pero luego le da hambre y decide volver, despidiéndose de sus nuevos amigos y volviendo a casa para cenar.

- *El Grúfalo* de Julia Donaldson

En este cuento el personaje monstruo es un invento que cuenta el ratón para aterrorizar a todos quienes escuchan, para que así no se lo coman a él, posteriormente aparece el monstruo del que el ratón hablaba tanto, pero antes de que se lo coma, convence al monstruo de que todos en el bosque le temen y logra asustarlo, convirtiéndose en el animal al cual todos temen.

- *El patito feo* de Hans Christian Andersen

En este cuento el personaje monstruo es representado por el patito feo, en donde la monstruosidad es reflejada desde la diferencia comparado con los demás, siendo el patito feo, un ser que nacido diferente a su familia, es despreciado por esta y termina marchándose

y buscando un lugar en donde encajar, encontrando al final, que siempre fue un cisne, dándose cuenta de que se convirtió en un bello animal.

9.1.1. Monstruo terrorífico

Este tipo de monstruo se refleja en la presencia de un antagonista; un monstruo que se presenta como un villano que es por naturaleza propia, un ser malo o maligno. Podemos encontrarlo en los cuentos: *El Grúfalo* (1999), donde se manifiesta directamente en su imagen, en el cómo se construye en la narración, desde sus características físicas provocativas de miedo y pavor, tales como sus garras, sus colmillos, sus cuernos, sus ojos color naranja y su apetito por la carne, aterrando a los otros personajes (los demás animales), siendo su descripción dada por el ratón, quien busca asustar a sus depredadores para que no se lo coman, este lo presenta como su amigo a los demás con el objetivo de exagerar, en expresiones o tonos para causar miedo.

En el cuento *Ahora no Bernardo* (1980), el monstruo se manifiesta en primera instancia en como el otro le teme, de nuevo es un monstruo que se construye en la narración de uno de los personajes al otorgarle la sensación, la idea de miedo, siendo teniendo razón de este temor al ser comido por él, siendo ilustrado como un monstruo cuadrado, con un pelaje morado, dientes, garras y colmillos afilados y un mal comportamiento, sin embargo, esa figura terrorífica se va alejando en la medida en que los padres de Bernardo le restan importancia, negando la existencia del monstruo al no atender el llamado de Bernardo, ni prestar atención al momento e el que este ocupa el lugar de su hijo, aun así persiste la noción de un ser terrorífico.



Imagen 56. Scheffler, A. (1999). Ilustración del Grúfalo.

Finalmente, en el cuento *Yo mataré monstruos por ti* (2011), se manifiesta en el cómo se nos presenta el monstruo en la narración, con la premisa de que Martina desconoce al monstruo, el personaje siente la presencia, sabe de ella, pero nunca la ha visto y así se lleva la idea de que el monstruo podría ser malo, siendo criaturas peludas, con garras, dientes y cuernos afilados. Tanto la niña, como Anitram, el monstruo, se tienen miedo entre sí al desconocerse, asumiendo que son seres malos y, por ende, terroríficos, siendo ese desconocimiento del otro lo que provoca ese temor. Este tipo de monstruo es una figura que en la representación genera miedo, ya sea por sus rasgos o por su comportamiento; en los cuentos analizados, se visibiliza una tendencia física de que los monstruos son monstruos al llevar garras, cuernos, verrugas que exhala veneno, su alimentación, queriendo comer niños u otros personajes, desde un carácter bestial, con los rostros y colores más expresivos, sonrisa malévolamente, mirada agresiva, la gestualidad hace mención a la maldad, por su ceño fruncido, sonrisa a medio estirar, la mirada fija, el carácter, su actuar, sus acciones, sus impulsos, siendo atribuido a estos rasgos un carácter de figura malévolamente o terrorífica, entendemos que es un monstruo porque la suma de todos estos rasgos y comportamientos lo consolidan como tal.

Nivel sintáctico:

El monstruo terrorífico visualmente corresponde a una criatura que debe dar miedo, siendo representado en los cuentos con gestos particulares, sus ojos son dibujados con el ceño fruncido, una sonrisa estirada y cuentan con sus garras y sus cuernos que los hacen ver intimidantes, vistos desde una perspectiva lejana, por otro que no lo ve claramente, solo vemos pequeñas representaciones de su ser, como en *El Grúfalo*, donde se va presentando poco a poco el monstruo antes de verlo claramente, pero construyendo constantemente esa imagen de maldad, siendo estas características productoras del miedo de los personajes.

Nivel semántico:

Desde mi interpretación, el monstruo terrorífico se ve como una criatura bestial, híbrida, con características de varios animales, pero que no se reconozca animales específicos, este tipo de monstruo debe tener una noción de desconocimiento, de extrañeza, representada con indicios, con características y solo al final de la narración se muestre la figura total del monstruo, generando

expectativa y que el mismo lector complete los vacíos de ese monstruo expresado. Cada elemento puesto en ese tipo de monstruo contiene un sinfín de representaciones simbólicas.

Para empezar la cultura compartida de lo que se ve malo, se ha representado desde aspectos físicos aludiendo a lo diferente al canon de belleza impuesto, es decir, que las características otorgadas al monstruo terrorífico se reflejen desde lo contrario a lo bello, y bueno, pero predominando la diferencia, lo desconocido, lo extraño como terror, miedo y maldad.

Nivel pragmático:

Se evidencia que el monstruo terrorífico, con las características anteriormente mencionadas se ven reflejadas en una cultura visual desde un inicio en las representaciones bíblicas, aludiendo a lo bueno y lo malo, a lo bello y lo feo, por ejemplo, refiriéndome a la imagen impuesta del diablo versus Dios, para empezar el primero con características de animales con cuernos, serpientes y todo aquel que sea diferente a la divinidad y el bien, mientras Dios y sus allegados son representados con colores vivos, auras brillantes, gestualidades tranquilas, alas, y todo lo que sea bello y gentil. Cada una de las características incitan a un tipo de creatura, en este caso divina o malvada. Es así como se representan los monstruos terroríficos, buscando una imagen allegada a la maldad, y que genere terror, miedo a lo desconocido o diferente a lo que para nosotros está bien o es bello, dependiendo del contexto, cultura y tiempo en el que se lean este tipo de imágenes.



Imagen 57. Patarroyo, J. (2021). Taxonomía monstruo terrorífico.

Resultados:

Se determina, que el monstruo terrorífico hace parte de la mayoría de las historias encontradas en el cuento, pero no teniendo como fin el asustar o producir miedo, sino como una excusa para encontrar un camino para enfrentar dichos miedos, o explicar diversos temas tales como el afecto, la compañía o el lugar propio, siendo su figura una forma de presentar un problema para posteriormente buscar una solución, una resolución del conflicto que detona la historia.

9.1.2. Monstruo amigable

El monstruo amigable es, contrario al terrorífico, un ser más tranquilo, comportándose de forma agradable, siendo un personaje cercano al protagonista, compartiendo con él aventuras o funcionando como un personaje con el cual se pueda dialogar y convivir, estando situado como un monstruo solo por su apariencia, pudiendo ser entendido anteriormente como un personaje malo o terrorífico por su esta.

Podemos encontrar esta figura del monstruo amigable en *Donde viven los monstruos* (1963), siendo los monstruos con los que se encuentra Max, el protagonista, seres amigables con los que puede jugar y convivir, presentándose como terroríficos monstruos, pero posteriormente como seres juguetones y amistosos, capaces de demostrar afecto e inclusive tristeza, como se muestra cuando Max se marcha para regresar a su casa. De igual forma aparece en *Yo mataré monstruos por ti* (2011), donde el monstruo se nos presenta como un ser malvado, pero que posteriormente cuando se narra la historia desde su perspectiva, vemos que es solo una niña, tal y como lo es Martina, la protagonista, y que esta tiene igualmente miedo de los humanos, teniendo que afrontar ese miedo y superarlo, dándose cuenta de que ninguna es mala, e inclusive tomándose de las manos para dormir.



Imagen 58. Lyona. (2011). Ilustración *Yo mataré monstruos por ti*.

Este tipo de monstruo se caracteriza principalmente por su comportamiento, que es similar al de un niño, siendo curioso y juguetón, actuando no por maldad sino por curiosidad, pudiendo ser un personaje con el cual llevarse bien, e inclusive pudiendo ayudar al protagonista, situándose como parte importante de la historia.

Nivel sintáctico:

El monstruo amistoso resalta por tener una presencia gentil, que a pesar de tener rasgos bestiales como el terrorífico, tiene gestos más agradables, tales como la sonrisa o la mirada que se caricaturizan nuevamente, pero para simular un rostro tierno, e inclusive dándole rasgos como un pelaje colorido y suave. Es presentado en la narrativa como un amigo del protagonista, siendo un compañero de este que le ayuda en la historia o, por el contrario, como un monstruo que se comporta diferente de lo esperado.

Nivel semántico:

En esta figura amistosa que se da del monstruo podemos encontrar primeramente una idea de no juzgar por las apariencias de conocer al otro para saber quién es verdaderamente, mostrando que es posible ser amigo de alguien que es diferente, siendo el monstruo una posibilidad para relacionarse con otro, e inclusive de encontrar un igual y de aprender a convivir con lo diferente. Esta posibilidad de amistad da cabida a buscar lo bello dentro de lo grotesco, de lo monstruoso y encontrar aspectos positivos del otro, dando a entender que hay cosas más importantes que la apariencia y el descubrir estas capas ocultas es donde se construye amistad, desde el

reconocimiento del otro, apartando ese miedo a lo desconocido y avivando la curiosidad y el respeto por el otro.

Nivel pragmático:

El monstruo amistoso es reconocido ya bastante atrás, como la posibilidad de encontrar en lo desconocido algo que no es miedo, sino más bien, un sentimiento de amistad e inclusive, de amor, como lo encontramos en historias como *Nuestra Señora de París* (1831) con la historia de *Esmeralda* y su relación con *Quasimodo* quien se enamoró e ella por su bondad, siendo esta relación reinterpretada en la película *El jorobado de Notre Dame* (1996) Donde se profundiza en su amor y la amistad que entabla con ella. Siendo el monstruo en este caso, un ser con el cual se puede simpatizar, y de cierta forma acercarse de forma amistosa, estando muy presente esta figura en la actualidad en diversos medios, encontrando en el un valor de respeto que se le acredita, siendo estas representaciones amistosas del monstruo una forma de presentar personajes diversos.

Resultados:

Encuentro en el monstruo amistoso una posibilidad de enseñar a convivir con el otro, estando su lugar en el cuento ligada al reconocer al otro, el cómo se ve, como actúa y quien es realmente, siendo su apariencia una excusa para denotar la diferencia, para mostrar que no todo lo diferente produce miedo, sino todo lo contrario, pudiendo encontrar similitudes entre el monstruo y la persona que lo acompañe, tomando el lugar de un compañero o un amigo, siendo un apoyo para el protagonista.

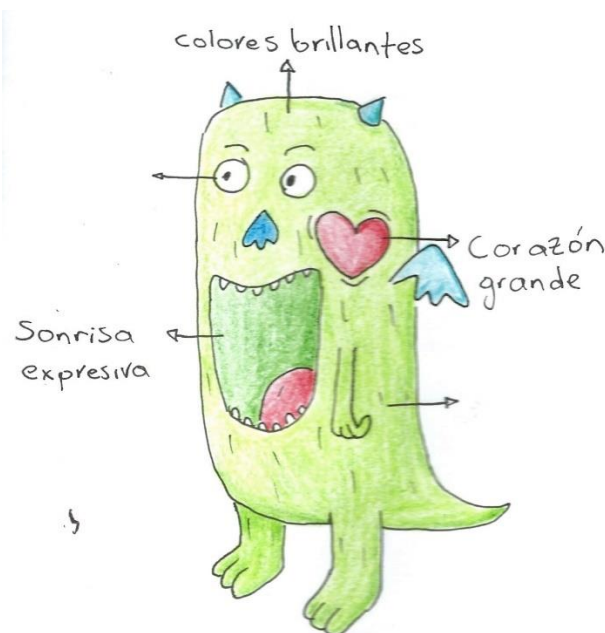


Imagen 59. Patarroyo, J. (2021). Taxonomía monstruo amigable.

9.1.3. Yo monstruoso

El yo monstruoso es el reflejo propio del protagonista, pero presentado desde la monstruosidad, siendo esta monstruosidad parte de él, poniendo al monstruo no como un extra de la historia, sino como protagonista, podemos encontrar esta figura primeramente en el cuento *Donde viven los monstruos* (1963), donde esta figura se encuentra en Alex, quien se nos presenta como un monstruo, siendo un niño disfrazado con una pijama de lobo, y posteriormente como el rey de estos, comportándose como uno, siendo muy travieso y juguetón, siendo coronado como su rey, tomando su posición como el monstruo más monstruoso.



Imagen 60. Lyona. (2011). Sendak, M. Ilustración Donde viven los monstruos.

También lo podemos encontrar en *Yo mataré monstruos por ti* (2011) en donde se percibe a Anitram como un reflejo de Martina, siendo idéntica en su actuar y en su pensar, ambas temen a lo mismo, ambas tienen un padre que las quiere mucho y les enseña a no tener miedo, siendo este símil una forma de percibirse a sí misma, teniendo inclusive el mismo nombre, estando su nombre invertido, lo que nos presenta la idea de que son la misma niña, una sola persona, pero comprendida desde diferentes puntos de vista, una dualidad que nos enseña que no por verse diferente no lo podamos comprender.

Finalmente aparece en el cuento *El patito feo* (1843), siendo este un caso especial, pues a diferencia de los otros este no estaba planeado para analizar, siendo un cuento clásico que no cuenta con ilustraciones propias, sino que fue ilustrado posteriormente, pero que me parece muy importante incluirlo, pues presenta una mirada del yo monstruoso que me parece importante revisar, y es que, a diferencia de Martina y Anitran, donde el monstruo sería un reflejo, así como de Alex, donde él

se presenta como monstruo y está feliz con ello, el patito es un monstruo porque así lo señalaron, su deformidad, su aspecto es lo que marca su monstruosidad, siendo tan feo que otros animales hacen burla de él, e inclusive persiste su monstruosidad aunque deje de ser feo, pues es considerada la más bella de las aves, esta belleza de por sí sola es un índice de su monstruosidad, así como su cambio, esa metamorfosis que lo cambio de feo a bello, es característica de lo monstruoso que es.



imagen 61. Gallego D. (2016). Ilustración el patito feo.

Es persistente en este yo monstruoso, sea de cierta forma el protagonista de la historia, siendo el hecho de ser el monstruo o el cómo se relaciona con esta contraparte monstruosa el detonante de la historia, siendo posible hablar de aceptación propia, así como de la superación de miedos, siendo esa introspección del personaje fuente de la reflexión.

Etapas sintáctica:

El yo monstruoso se grafica desde dos perspectivas, primeramente, como una contraparte del protagonista que es una persona normal, se le dota de rasgos monstruosos, como sucede con Alex, quien es un niño normal, pero tiene un pijama de lobo, para simular un pelaje y sus garras, así como una corona que lo denota como el rey de los monstruos, también pasa con Martina, quien es una niña normal, pero de la cual se presenta su contraparte monstruosa, la cual se grafica como un monstruo, pero de un color rosado, siendo un monstruo que se ve tierno y posteriormente con su comportamiento se acentúa aún más.

La segunda perspectiva es más relativa a lo corporal, no como una vestimenta o un reflejo monstruoso, sino propiamente como un cuerpo monstruoso, siendo este el motivo de burlas y del desprecio el cual vivió, estando graficado en el patito feo, teniendo un cuerpo deforme comparado a su familia y posteriormente un cuerpo bello, que es igualmente monstruoso.

Etapa semántica:

Encuentro en el yo monstruoso una representación primeramente de autoaceptación, buscando mostrar de cierta forma mostrar ese proceso donde se reconocen los defectos y virtudes propias para formar una conciencia de sí mismo, encontrando a través de este proceso, mostrando a través de su narración aspectos tales como la burla, el desprecio y conflicto de ser diferente.

También aparece como forma de ponerse en los pies del otro, permitiendo el reconocer a otros sujetos al pararse en su lugar, darse cuenta de que no hay que tener miedo a lo diferente, sino todo lo contrario, encontrar que en realidad son más parecidos de lo que creen.

Etapa pragmática:

El yo monstruoso está ligado a las producciones artísticas en las cuales el protagonista es encarnado por un monstruo, poniéndonos en su punto de vista, historias como *Frankenstein* (1818), donde el monstruo narra su versión de la historia, narrando el cómo sufrió por ser creado como un monstruo, como todos lo perciben como tal, sin conocerlo realmente, produciendo que este se transforme en todo lo que las personas dicen de él.

Esta forma de narrar la historia desde el punto de vista del monstruo nos permite sentir empatía por ellos e inclusive, entender sus motivaciones, así como el cómo la percepción del otro afecta su autorreconocimiento, pudiendo afectar de forma negativa, como sucede con el *patito feo*, donde este llega al punto de desear su propia muerte.

Resultados:

Encuentro dentro del yo monstruoso una posibilidad de no solo autorreconocimiento, por el cual explorar una propia sensibilidad, sino también un diálogo sobre las propias virtudes, defectos y prejuicios que se tienen de uno mismo y del otro; de esta manera, al ser historias que permiten el ponerse en el pie del monstruo, del que es diferente, permiten a través de esta representación, un acercamiento a lo diferente, siendo todos diferentes en algún aspecto, y así mismo, teniendo todas cosas en común.



Imagen 62. Patarroyo, J. (2021). Taxonomía y monstruo.

9.2. Mi libro ilustrado

Como parte de la investigación se decide construir una propuesta en donde se evidencian los hallazgos encontrados durante el análisis. Esto se propuso en el siguiente objetivo específico:

Desarrollar un proceso artístico realizando un libro ilustrado de cuentos donde esté la presencia del monstruo según lo encontrado durante el proceso de investigación.

Para esto se planteó en primera instancia la realización de unas ilustraciones donde se graficaría el monstruo como producto infantil, pero esta idea se quedó corta, pues carecía de una parte fundamental de la investigación: el cuento. Posteriormente se propuso la realización de un libro de cuentos ilustrado, este será construido a mano, con papel acuarela y costura francesa, pues este tipo de encuadernado permite una mayor apertura de las hojas, comparado con otros tipos, así como un empastado sencillo. En este libro se encuentran tres cuentos donde se narran historias denotando lo hallado durante esta investigación, los cuentos son escritos por mí, el investigador, al igual que las ilustraciones. Se decide realizar a mano como acto catártico de mi experiencia leyendo, analizando y escribiendo esta investigación, también como parte de ver el pasado de mi infancia con los cuentos infantiles y ahora con una lectura más crítica, siendo esta producción realizada en el transcurso de la investigación, presentando historias que reafirman lo encontrado en el análisis.

En el libro se encontrarán tres historias, donde se presentan las tres figuras encontradas en el análisis, con ilustraciones propias, así como una historia que desarrolle dichos monstruos, siendo esto el resultado del proceso creativo. La primera historia presenta al monstruo terrorífico, con Sofia, la protagonista encontrándose con un monstruo que se come sus zapatos, la segunda historia presenta al monstruo amigable, a través de la historia de Juan, quien se encuentra con un monstruo en el parque, decidiendo pasar el tiempo con él, y finalmente, la última historia presenta a Miguel, quien se siente triste porque asusta a los demás, encontrando al final un amigo que es como él.

9.2.1. Explicación del proceso creativo

Como ya se mencionó, la primera idea que se pensó para la realización de la creación que estaría ligada a la investigación; se planteó solo la realización de unas cuantas ilustraciones desde las cuales se exploraría la imagen del monstruo como producto infantil, pero esto tuvo que cambiar, pues la necesidad del cuento como parte de la creación, siendo este parte de la investigación, me obligaría a realizar cuentos ilustrados, igualmente estas ilustraciones previas siguen conservándose como parte del desarrollo del proceso.

A demás del libro ilustrado, se realizó el proceso del Bestiario de conceptos, el cual apporto al entendimiento de los diversos términos que surgen de los temas tratados en esta investigación, así como sus respectivas ilustraciones, desde las cuales pude profundizar en el entendimiento propio que tengo de los términos abordados, siendo una propuesta creativa tanto desde la ilustración, como desde la escritura. Otra parte importante del proceso creativo es la reconstrucción histórica de la narrativa del cuento, así como de la figura del monstruo y el libro ilustrado, desde la cual se plantea esta investigación, dando paso a la creación artística, a partir de la indagación, y posteriormente, la realización del libro ilustrado.

Para la realización del libro ilustrado se decide realizarlo a mano, como exploración creativa, así como parte de lo que yo considero, tiene que ser un libro ilustrado, partiendo de la idea que, es no solo un compendio de ilustraciones, sino que este mismo hace parte de la obra, en cuanto el empastado y la presentación del libro enriquecen la visualidad del cuento.

El libro se realizó con la encuadernación francesa, en un tamaño mediano, que permita ser sostenido fácilmente, siendo posible abrir de forma cómoda las hojas, sin dañar el libro, estando empastado de forma sencilla con tela morada, color dominante en la mayoría de las ilustraciones

de los cuentos, permitiendo mantener la cohesión entre el libro y los cuentos que allí residen, siendo las ilustraciones realizadas en acuarela.

Para decidir el cómo presentar las ilustraciones se pensaron en varias opciones, primeramente, en dejarlas sin color, siendo ilustraciones realizadas solo con rapidógrafos, posteriormente se planteó pintarlas con lápices de colores, como es el caso de las ilustraciones correspondientes al *Bestiario de conceptos*; seguidamente se pensó en pintar con Ecolines¹³, pero el resultado no me convenció, por lo cual se finalizó con la idea de utilizar acuarelas de tubo, con las cuales, tengo ya experiencia y me permiten tener un poco más de comodidad al pintar. No se realizaron las ilustraciones digitalmente al no sentirme conforme con el resultado, siendo la ilustración digital más compleja de lo que pensaba, encontrándome más cómodo al digitalizar posteriormente las ilustraciones realizadas en acuarela.

Para la escritura de los cuentos se planteó primeramente las ilustraciones echas antes de plantearse un libro de cuentos y a partir de estas realizar un primer ejercicio de escritura, donde se le diera una historia a dicho monstruo, así con la aparición de los tres tipos de monstruos encontrados durante el análisis, se procedió a construir los cuentos en torno a ellos, teniendo dificultades para realizar las historias, pues este sería mi primer acercamiento a la escritura de cuentos, de esta manera me propongo a leer nuevamente los cuentos que tengo para entender el cómo se realizan las narraciones en estos y finalmente realizar los primeros esbozos de las historias a realizar, luego de eso se realizaron correcciones de ortografía, así como del desarrollo de estas, logrando estar contento con el resultado obtenido.

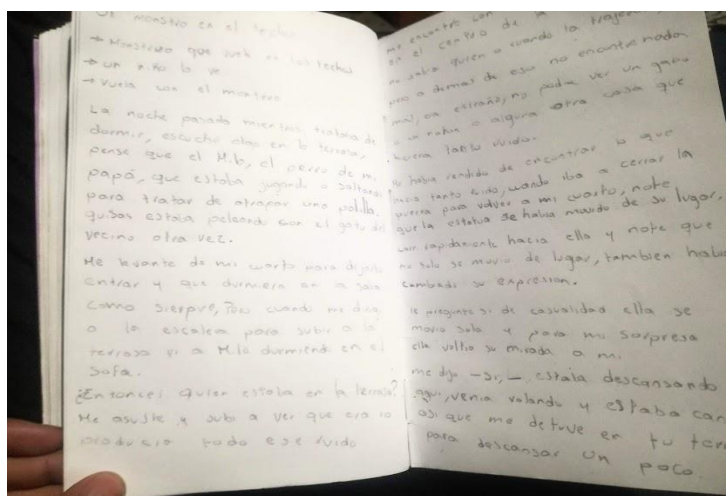


imagen 63. Patarroyo, J. (2021). Ejercicio de escritura.

¹³ Los Ecolines son un tipo de acuarela a base de colorantes.

Para la etapa final se procedió a realizar el libro de cuentos titulado *Los cuentos del tío German*, ya que encontré que en las recopilaciones de cuentos que se realizan, se suele poner una pertenencia a las narraciones, como sucede con *Los cuentos de los hermanos Grimm* o con *Los cuentos de Mamá Ganzo* (1697), convirtiéndome así en partícipe de las narraciones que construyo. Además del libro de cuentos ilustrado, se realizaron varias ilustraciones que hacen parte de la investigación, desde las que pude profundizar en los monstruos, así como en diferentes términos, siendo estas ilustraciones presentadas en su mayoría en el *Bestiario de conceptos*.



imagen 64. Patarroyo, J. (2021). Cuentos del tío German.

10. CONCLUSIONES.

Para concluir esta investigación, encuentro que la construcción del monstruo dentro del cuento infantil corresponde a la creación de adversidades, siendo este en ocasiones la representación de dicha adversidad o por el contrario presentando como el protagonista, enfrentándose a estas, lo cual encuentra su motivo en presentar diversas enseñanzas tales como el respeto, la autoaceptación, las relaciones amistosas o familiares, etc. Lo descrito anteriormente hace que sea importante primero plantearse cuál es el objetivo de la narración, y qué papel va a tener el monstruo, así como sus motivaciones y las de los demás personajes, estando el monstruo situado como un personaje versátil, que puede estar en el lugar del protagonista, así como del antagonista, siendo su presentación tanto escrita como ilustrada relevante para el desarrollo del cuento realizado.

Además de esto, la construcción del monstruo visualmente se presenta desde la sencillez del dibujo, encontrando que no es necesario realizar dibujos tan detallados, contando con colores brillantes que atraen a la mirada, sin necesidad de esquemas complejos.

También cabe mencionar el contraste que se da entre los elementos del marco teórico, con la producción artística que se presenta, entonando en varias cosas que cabe resaltar, primeramente desde el símil que se busca entre los libros antiguos y bestiarios, en donde se trabaja la imagen del monstruo y el libro ilustrado que se realizó para esta investigación, siendo ambos, un espacio para el dialogo en torno a lo monstruoso, teniendo una repercusión en el cómo se diálogo la monstruosidad, tanto en una época pasada como en la actualidad; así mismo, es importante tener en cuenta que la representación de los monstruos que se da en los cuentos de mi autoría nacen de la indagación previa sobre los monstruos, dialogando en torno a estos y su presencia en el cuento infantil así como en sus ilustraciones, al igual que lo realizado con el Bestiario de conceptos, donde se permite un espacio de trabajo desde el cual se puede enlazar lo escrito con lo visual, dando paso a un mejor entendimiento del tema trabajado y acoplándose a la investigación como un paso necesario para el desarrollo del acto creativo.

La metodología realizada a partir de la organización y catalogación de la información que aporta a esta investigación permitió agilizar el proceso de análisis, así como el dialogo interdisciplinar que se logra entre la literatura y la ilustración, dando pie a un mejor desarrollo de esta. Igualmente, la creación de ilustraciones para la investigación permitió un mejor entendimiento del tema porque permite relacionar lo leído y lo escrito con lo ilustrado, una relación de la imagen con el texto.

Aconsejaría para el futuro, aportar a esta un espacio de dialogo con un grupo de lectores, enfocándose en la población infantil, tomando como eje la importancia de sus percepciones sobre los cuentos así como los personajes que son dirigidos hacia ellos, teniendo el cuento ilustrado una potencia tanto pedagógica como didáctica para la enseñanza de las artes y la lectura.

Finalmente quiero mencionar rasgos que no pude abarcar dentro de la investigación y que quedan abiertas a otros para indagar, como lo sería la figura del héroe en el cuento infantil, o como se narra la tragedia a un público infantil, entre otros temas que son complejos de explicarle a un niño, pero que los cuentos encuentran dichas formas y las exploran.

11. FUENTES

Andersen, H. (2016). El Patito Feo (J. F. Merino, Trad.). (1ª ed). Ministerio de Cultura, Imprenta Nacional de Colombia. (Obra original publicada em 1843).

Balmes, S. (2011). Yo mataré monstruos por ti. Principal de libros.

Barker, c. (director). (1987). Hellraiser (película). Cinemarque Entertainment; Film Futures; Rivdel Films.

Barman, A. (2018). Bestiario de las emociones (Aprender y descubrir) (Spanish Edition). Libros del Zorro Rojo.

Bartolomé, R., & Marcos, A. (2010). Aristóteles - obra biológica (*De partibus animalium, Motu animalium, De incessu animalium*). Luarna Ediciones, S. L.

Bestiário. (2014). Este infierno [CD]. Colombia. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=xn-bIcKTemc&ab_channel=CristianCamilo

Bestiario de Westminster. Editorial Gil de Siloé. recuperado de:

http://siloe.es/es/facsimiles/bestiarios/bestiario_de_westminster/

Bestiario de Juan de Austria, Villaxide, M. (siglo XVI) Biblioteca del Monasterio de Santa María de la Vid.

Browning, T. (director). (1932). Freaks (película). Metro-Goldwyn-Mayer.

Cameron, J. (director). (1984). The Terminator (película). Hemdale Film; Cinema 84; Euro Film Funding; Pacific Western.

Carroll, L. (1865). Alice 's Adventures in Wonderland (Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas, Alicia en el país de las maravillas). Macmillan Publishers.

Cervera, j. (1989) En torno a la literatura infantil. Revista de filología y su didáctica, N° 12. (157-168). Recuperado de:

https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce12/cauce_12_007.pdf

Company, F. (2020). Los Ambigú y el caso de la estatua. EDICIONES SM.

- Corman, R. (director). (1963). *The haunted Palace (El palacio de los espíritus)* (película). American International Pictures.
- Cortázar, J. (1951). *Bestiario de Julio Cortazar* (undécima edición, 1970). Buenos Aires, Argentina. Editorial Sudamericana. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/334638599_Bestiario_de_Julio_Cortazar
- Cooney, J., Morrisett, L., & Henson, J. (productores ejecutivos). (1969-presente). *Sesame Street* (Plaza Sésamo) (serie de televisión). Sesame Workshop; The Jim Henson Company.
- Cronenberg, D. (director). (1986). *The fly (La mosca)* (película). Brookfilms.
- Cuadros, R. (2016). *LOS OTROS DE LA CIENCIA FICCIÓN, Transposiciones de la literatura al cine. El monstruo como figura de alteridad; el monstruo como indicio de nuevas relaciones con la alteridad.* Bogotá, Colombia. Editorial aula de Humanidades.
- Daza, L. (2009). INVESTIGACIÓN - CREACIÓN UN ACERCAMIENTO A LA INVESTIGACIÓN EN LAS ARTES. *Horizontes Pedagógicos*, volumen (11), N° 1, (87-92). Recuperado de: <https://horizontespedagogicos.iber.edu.co/article/view/339>
- Docampo Álvarez, P., Martínez Osende, J., & Villar Vidal, J. A. (2000). LA VERSIÓN C DEL FISIÓLOGO LATINO. *EL CODEX BONGARSIANUS 318 DE BERNA*. *Medievalismo*, (10). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/medievalismo/article/view/51801>
- Donaldson, J. (2016). *The Gruffalo (El grufalo)* (Spanish edition) (Fecha de publicación original: 1999). Macmillan Children's Book.
- Durán, T. (2005). ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE. *Revista de Educación*, (239-253).
- Duque, M. (2016). *Análisis descriptivo de las prácticas gráficas en la ilustración, Técnicas análogas y digitales en el cuento infantil en Colombia, 1980- 2010.* Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Eco, U. (19·11·19). *Los 3 cosmonautas (Pequeopi, trad.)* (Fecha original de publicación 1971). *La Opinión de Murcia*. recuperado de:
<https://www.laopiniondemurcia.es/pequeopi/2019/11/19/3-cosmonautas-31472315.html#>

Giorgi, G. (2009). POLÍTICA DEL MONSTRUO. Revista Iberoamericana, LXXV (227). (323-329).

Hernández, H. (1997). Mundo desconocido: El necronomicon. Recuperado de:

https://www.academia.edu/14191791/Mundo_Desconocido_El_Necronomicon

Hirsch, A (productor ejecutivo). (2012-2016). Gravity Falls (Gravity Falls: un verano de misterios) (serie animada de televisión). Disney Television Animation; Rough Draft Korea, LTD.

Hirsch, A., & Renzetti, R. (2016). Gravity Falls, Diario 3 (spanish edition)(2019). Planeta Publishing.

Hudspeth, E. (2013). The Resurrectionist: The Lost Work of dr. Spencer Black. Quirk Books.

Joffé, R. (director). (1989). Fat Man and Little Boy (Arma secreta; Creadores de sombras; Proyecto Manhattan) (película). Paramount Pictures.

Jones, S. (1994). Bestiario [CD]. Argentina: Sony Music. Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=TyK2BNfwU8&list=OLAK5uy_nUyj_kGzLanjrbTa4g0RxEap67RmwXyOw&ab_channel=PilsenVEVO

King, S. (1984). The Eyes of the Dragon (Los ojos del dragón) (spanish edition) (1988). Buenos Aires, Argentina. Emecé editores.

Kojima, H. (1998). Metal Gear Solid (versión PlayStation). Konami Computer Entertainment Japan.

Lewis, C. (1950). The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe (spanish edition) (las crónicas de Narnia; el león, la bruja y el armario). Destino.

Leprince, J. (1756). La Belle et la Bête (La bella y la bestia) (L. A. De Cuenca, Trad.). REINO DE CORDELIA. Extraído de: http://www.peruesmas.com/biblioteca-jorge/bella_bestia.pdf

Llenas, A. (2012). el monstruo de colores. (1ª ed). Flamboyant.

López, A. (2006). Mitos y leyendas de Colombia. Editorial Educativa Kingkolor, Primera edición.

- McKee, D. (1980). *Ahora no Bernardo. El sol solito.*
- Morijanovic, S. (1997) *Manual de monstruos domésticos*(Spanish Edition). Lumen España (2000)
- Murugarren, M., & Saez, J. (2003) *El animalario Universal del profesor Revillod, almanaque ilustrado de la fauna mundial.* (1ª ed). Fondo de Cultura Económica.
- Nehuén, T. (s.f.). *La casa abandonada.* Buenos Aires, Argentina. Extraído de:
<http://www.cuentosbreves.org/la-casa-abandonada/>
- O'Bannon, D. (director). (1985). *Return of the Living Dead (El regreso de los muertos vivientes)* (película). Hemdale Film Corporation; Orion Pictures; Metro-Goldwyn-Mayer.
- Orozco, J. (Ed). (2004). *Cuentos de espanto y otros seres fantásticos del folclor colombiano.* Bogotá, Colombia: Editorial El tiempo
- Perrault, C. (11697). *Les Contes de ma mère l'Oye (Los cuentos de Mamá Ganso; Los cuentos de Mamá Oca).* Claude Barbin.
- PLINIO SEGUNDO, Gayo (Plinio, El Viejo): *Historia Natural.* Editorial Gredos, Madrid.
Traducción y notas: Huerta, G. (1624). Recuperado de:
<https://archive.org/details/historianatural00segogooog/mode/1up>
- Ramirez, A., & Celis, A. (2007). *Catálogo de Seres Fantásticos (Manuales de Leyenda)* (Spanish Edition). (2a ed). Libsa.
- Rossini, R., & Calvo, D. (2013). *Origen y Evolución del cuento infantil,* Recuperado de:
<https://docplayer.es/73615032-Origen-y-evolucion-del-cuento-infantil-romina-rossini-y-dolores-calvo.html>
- San Isidoro de Sevilla. *Etymologiae* (Etimología). (1160-1165). Biblioteca Estatal de Baviera. BSB: Clm 13031. Recuperado de: <https://www.wdl.org/es/item/14705/>
- Santiesteban, H. (2000). *EL MONSTRUO Y SU SER.* Relaciones. Estudios de Historia y Sociedad, XXI (81). [fecha de Consulta 16 de julio de 2021]. ISSN: 0185-3929. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13708105>
- Sakaguchi, H. (1987). *Final Fantasy* (versión NES). Squaresoft.

Schapces, M. (director). (2018). Necronomicón: el libro del infierno (película). Barakacine.

Scott, R. (director). (1979). Alíen: El octavo pasajero (película). Brandywine Productions; 20th Century Fox.

Sekien, T. (1781) *Gazu hyakki yakō* (El desfile ilustrado de la noche de cientos de demonios) recuperado de: <https://library.si.edu/digital-library/book/gazuhyakkiyagyō1tori>

Sendak, M. (1963). Where the Wild Things Are (Donde viven los monstruos). Harper.

Shelley, M. (1818). Frankenstein; or, The Modern Prometheus (Frankenstein o el moderno Prometeo). Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, Gradifco.

Shinkawa, Y. (1999). The Art of Metal Gear Solid. SoftBank Publishing.

Stoker, B. (2015). Drácula (L. G. Guerrero, trad.). Translation edición.

Streilein, j. (director). (2014). Hay un hombre en el bosque (There's a Man in the Woods) (Cortometraje). CalArts.

Tajiri, S. & Sugimori, K. (1996) Pokémon red (Version Game Boy). Game Freak.

The Aberdeen Bestiary (El Bestiario de Aberdeen). (siglo XII). Special Collections, Library, Special Collections and Museums, University of Aberdeen, Bedford Road, Aberdeen, AB24 3AA The University of Aberdeen is a charity registered in Scotland No.SC013683. Permalink: <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f1v>

Tolkien, J. (1978). The Lord of the Rings (El Señor de los Anillos) (L. Domènech, M. Horne, R. Masera, Trad.). Ediciones Minotauro. (Obra original publicada en 1954).

Tsujimoto, R. (2004). Monster Hunter (versión PlayStation 2) Capcom.

Vasilachis i. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona, Gedisa. Recuperado de: <http://jbposgrado.org/icuali/investigacion%20cualitativa.pdf>

Verhoeven, P. (director). (1987). RoboCop (película). Orion Pictures Corporation.

Waks, J. (director). (1954). Creature from the Black Lagoon (El monstruo de la laguna negra) (película). Universal Pictures.

Walker, S. (director). (1935). Werewolf of London (película). Universal Pictures.

Ward, P., Seibert, F., & Drymon, D. (productores ejecutivos). (2010-2018). Adventure Time (Hora de aventura) (serie animada de televisión). Frederator Studios; Cartoon Network Studios.

Wegener, P., & Boese, C. (directores). (1920). Der Golem, wie er in die Welt kam (El Golem). PAGU.

Whale, J. (director). (1931). Frankenstein (película). Universal Pictures.

12. ANEXOS

Anexo principal, el cuento que nace de esta investigación:

<https://www.yumpu.com/es/document/view/65869157/cuentos-del-tio-german>

Página que recopila información sobre bestiarios.

Tuscriaturas. (18 de mayo de 2011). Bestiarios, bestiarios, decenas de bestiarios (Entrada en blog). El Bestiario del Hypogripho Dorado (Blog). Recuperado de:

<http://tuscriaturas.blogia.com/2011/051801-bestiario-bestiarios-decenas-de-bestiarios.php>

Curioso libro que presenta un libro que no se puede leer, pero que goza de ilustraciones y textos con gran detalle.

Serafini, L. (1981). Codex Seraphinianus.

13. LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1. La pandilla de " Sesame street", incluidos Luis (Emilio Delgado), Gordon (Roscoe Orman), Bob (Bob McGrath), en 1969. Fotografía de Sesame Workshop / Everett. Recuperado de: <https://www.newyorker.com/culture/sarah-larson/heres-to-bob-luis-gordon-and-the-sesame-street-grownups>

Imagen 2. Llenas, A (2012) Ilustración el monstruo de colores.

Imagen 3. Martínez, J. (2000) Ilustración Lagarto solar.

Imagen 4. San Isidoro de Sevilla (627 d. C. – 630 d. C.) ilustración del Etymologiae.

Imagen 5. Ilustración del Bestiario de Westminster. Biblioteca de la Abadía de Westminster.

Imagen 6. Stanislav Marijanovic (1997) ilustración del Instantania.

Imagen 7. Javier Sáez Castán (2003) Ilustración TI-NE-RADO.

Imagen 8. Carlos Daniel Ardila Mateus (2006) Ilustración de la Patasola.

Imagen 9. James Blake Bailey (2013) Ilustración del sistema muscular de la Chimæra incendiarius.

Imagen 10. Bestiário (2014) Portada del álbum Este infierno.

Imagen 11. Tajiri, S (1996) Pokémon Red, Registro de la pokedex.

Imagen 12. Hirsch, A., Renzetti, R. (2016). Fotografía del Diario 3. extraído de: <https://www.facebook.com/libreriadsideris/posts/2477891238939909:0>

Imagen 13. Patarroyo, J. (2020) Ilustración Bestiario.

Imagen 14. Diario ecología. Fotografía de unos cien pies. Recuperado de: <https://diarioecologia.com/los-cien-pies-no-tienen-100-patas-descubre-la-verdad-tras-el-mito/>

Imagen 15. Bunn, C. (2017). Ilustración de Dead pool dentro del comic Deap pool kills. recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/deadpool-11-mejores-comics-masacre-136214>

Imagen 16. ABC. Científicos nazis midiendo el cráneo de un hombre en una exploración fuera de Alemania. extraído de: https://www.abc.es/espana/canarias/abci-cientifico-psicopata-nazi-hablaba-raza-aria-canaria-201712231438_noticia.html

Imagen 17. Lyona. (2011). Ilustración del cuento *Yo mataré monstruos por ti*.

Imagen 18. Patarroyo, J. (2020). Ilustración alteridad.

Imagen 19. Patarroyo, C. (2020). Ilustración ambivalencia.

Imagen 20. Patarroyo, C. (2020). Ilustración anacronía.

Imagen 21. Patarroyo, C. (2020). Ilustración anormal.

Imagen 22. Patarroyo, C. (2020). Ilustración artificial.

Imagen 23. Patarroyo, C. (2020). Ilustración azar.

Imagen 24. Patarroyo, C. (2020). Ilustración belleza.

Imagen 25. Patarroyo, C. (2020). Ilustración biopolítica.

Imagen 26. Patarroyo, C. (2020). Ilustración derrotero.

Imagen 27. Patarroyo, C. (2020). Ilustración dios.

Imagen 28. Patarroyo, C. (2020). Ilustración disruptivo.

Imagen 29. Patarroyo, C. (2020). Ilustración evolución.

Imagen 30. Patarroyo, C. (2020). Ilustración entropía.

Imagen 31. Patarroyo, C. (2020). Ilustración híbrido.

Imagen 32. Patarroyo, C. (2020). Ilustración humanoide.

Imagen 33. Patarroyo, C. (2020). Ilustración identidad.

Imagen 34. Patarroyo, C. (2020). Ilustración maravilla.

Imagen 35. Patarroyo, C. (2020). Ilustración moral.

Imagen 36. Patarroyo, C. (2020). Ilustración Perverso.

Imagen 37. Patarroyo, C. (2020). Ilustración precariedad.

Imagen 38. Patarroyo, C. (2020). Ilustración presencia.

Imagen 39. Patarroyo, C. (2020). Ilustración repudio.

Imagen 40. Patarroyo, C. (2020). Ilustración teratología.

Imagen 41. Comenio, A. (1658). Portada del Orbis sensualium pictus. Recuperado de:

https://issuu.com/librosdelzorrojo/docs/issuu_orbis_2

Imagen 42. (1975). Portada el soldado de plomo. Recuperado de:

https://www.amazon.es/CUENTOS-CL%C3%81SICOS-SERIE-Soldado-Plomo/dp/8431009195#detailBullets_feature_div

Imagen 43. Tenniel. (1865). Ilustración Alicia en el país de las maravillas. Recuperado de:

<https://magnet.xataka.com/un-mundo-fascinante/150-anos-dibujando-a-alicia-en-el-pais-de-las-maravillas>

Imagen 44. Brocal, J. (2020) Portada Ambigú y el caso de la estatua. Recuperado de:

<https://es.literaturasm.com/libro/ambigu-caso-de-estatua>

Imagen 45. Gustave Doré: La bella durmiente (1867). Recuperado de:

<http://notasparalectorescuriosos.blogspot.com/2016/01/la-verdad-sobre-la-bella-durmiente.html>

Imagen 46. (n/f) Ilustración El Renacuajo paseador. Recuperado de:

<http://armadillosvoladores.blogspot.com/2012/07/las-andanzas-de-rin-rin.html>

Imagen 47. Patarroyo, C. (2020). Ilustración comunicar.

Imagen 48. Patarroyo, C. (2020). Ilustración Gato con botas.

Imagen 49. Patarroyo, C. (2020). Ilustración folklore.

Imagen 50. Patarroyo, C. (2020). Ilustración infantil.

Imagen 51. Patarroyo, C. (2020). Ilustración sobre ilustración infantil.

Imagen 52. Patarroyo, C. (2020). Ilustración libro-álbum.

Imagen 53. Patarroyo, C. (2020). Ilustración método semiótico.

Imagen 54. Patarroyo, C. (2020). Ilustración triangulo monstruoso.

Imagen 55. Patarroyo, C. (2020). Ilustración taxonomía de un monstruo.

Imagen --. Scheffler, A. (1999). Ilustración del Grúfalo.

Imagen --. Lyona. (2011). Ilustración Yo mataré monstruos por ti.

Imagen 57. Lyona. (2011). Sendak, M. Ilustración Donde viven los monstruos.

imagen 58. Gallego D. (2016). Ilustración el patito feo.

Imagen 59. Patarroyo, J. (2021). Taxonomía monstruo amigable.

Imagen 60. Lyona. (2011). Sendak, M. Ilustración Donde viven los monstruos.

imagen 61. Gallego D. (2016). Ilustración el patito feo.

Imagen 62. Patarroyo, J. (2021). Taxonomía yo monstruo.

imagen 63. Gallego D. (2021). Ejercicio de escritura.

imagen 64. Patarroyo, J. (2021). Cuentos del tío German.