

Martínez, Adriana

Los monstruos y los lugares de maravilla

Stylos N° 18, 2009

Este documento está disponible en la Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina, repositorio institucional desarrollado por la Biblioteca Central “San Benito Abad”. Su objetivo es difundir y preservar la producción intelectual de la Institución.

La Biblioteca posee la autorización del autor para su divulgación en línea.

Cómo citar el documento:

Martínez, Adriana. “Los monstruos y los lugares de maravilla” [en línea]. *Stylos*, 18 (2009). Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/monstruos-lugares-de-maravilla.pdf> [Fecha de consulta:]

LOS MONSTRUOS Y LOS LUGARES DE MARAVILLA

ADRIANA MARTÍNEZ*

La cultura medieval se nutre de una realidad desbordada de prodigios y maravillas, realidad donde lo sobrenatural, desafiando las leyes de lo racional, forma parte de lo cotidiano y patentiza lo imprevisible. En ella los monstruos se hacen visibles, convirtiéndose así en objetos de re-presentación. Sin embargo hablar de monstruos es hablar de “anomalías normales”,¹ de una figura que se construye sobre el deslizamiento y el entrecruzamiento de sentidos que permiten articular variados discursos sobre lo humano y sobre lo divino, pero también sobre lo ambiguo y lo desconocido, sobre lo temido y sobre lo ansiado. El cristianismo buscó comprenderlos y justificar su existencia. Fueron así considerados como formando parte de una estructura amplia, la de los seres vivos, y por ende compartiendo con el hombre ciertas características; pero a la vez eran las contrafiguras del hombre, en cuanto ser creado a imagen y semejanza de Dios, encarnando de este modo lo impuro, lo pecaminoso y lo imperfecto. Más allá de estas aprehensiones en cierta forma contradictorias, los monstruos del medioevo nos conducen a espacios reales y a espacios ficcionales, a “lugares de maravilla” contenedores de portentos y de milagros, espacios conformados para recibir lo distinto, lo ajeno, lo otro.

Partiendo de los conceptos de figura y de lugar² –el monstruo y su

* Universidad de Buenos Aires.

¹ SEBASTIÁN, SANTIAGO. *Iconografía medieval*. Donastia: Etor, 1988, p. 54.

² Los conceptos de figura y de lugar no son azarosos sino que muestran nuestra adhesión al pensamiento de Pierre Francastel para quien “... la configuración material de una pintura no refleja únicamente el recuerdo de las cosas vistas por el artista en función de un orden inmutable de la naturaleza, sino también de las estructuras imaginarias”. En: FRANCASTEL, PIERRE. *La*

espacio— intentaremos desmontar los entramados icónico-lingüísticos que los sustentan tanto en una corriente de pensamiento profana cuanto religiosa, entendidas estas visiones no como antagonicas sino como distintas miradas que develan otros aspectos de la *mirabilia*. Para ello hemos elegido una figura omnipresente del imaginario medieval, el dragón, animal imaginario, símbolo del mal y de las pulsiones demoníacas en el pensamiento cristiano, guardián de tesoros escondidos o de princesas raptadas en las culturas paganas, pero en ambas valencias una bestia que espanta tanto como fascina, que tiene una entidad real puesto que para el hombre del medioevo no existen cesuras entre el plano de la realidad y los planos de lo imaginario y lo simbólico; la representación, pues, del adversario, del otro que debe ser doblegado, vencido.

LA FIGURA

El dragón —ser irreal y fabuloso— se configura a partir de dos arquetipos, el pájaro y el animal acuático o terrestre que le prestan algunos de sus elementos constitutivos: alas, garras, cola.³ En tanto híbrido aglutina variados atributos y actitudes que le confieren gran funcionalidad.

Como encarnación de lo diabólico se reviste con rasgos de monstruo marino —el *Behemot*— o de cocodrilo —el *Leviatán*— o de animal terrestre, como ciertas variedades de serpientes, y aparece evocado reiteradamente en el Antiguo y en el Nuevo Testamento: “[...] Tú (Dios), con tu poder, dividiste el mar, tú aplastaste cabezas de monstruos marinos. Al Leviatán le quebraste la cabeza y lo diste por comida a las tortugas marinas” (*Salmo 74*, 13-14); o “[...] un enorme monstruo rojo como el fuego, con siete cabezas y diez cuernos. En sus cabezas lleva siete coronas, y con la cola barre un tercio de las estrellas del cielo [...]” (*Apocalipsis*, XII, 3-4)

figura y el lugar. Barcelona: Monte Avila Editores, p. 11.

³ CHEVALIER, JEAN; GHEERBRANT, ALAIN. *Dictionnaire des symboles*. Paris: Ed. Robert Laffont et Ed. Júpiter, 1999, p. 366, 367, 368, 369.

Son los textos bíblicos los que se convertirán en modelo para una abundante literatura en donde el monstruo cumple una función indicial en el proceso de animalización del pecado, vehiculizando ciertos aspectos reales o imaginarios de las bestias que se proyectan especularmente sobre caracteres de lo humano. Ya a mediados del siglo III Novaciano, en *De cibis iudaicis*, presenta a los animales asumiendo las pasiones humanas; pero es a partir del siglo XI que se sistematiza en el discurso moralizante de los vicios la metáfora animal. Y es precisamente la imagen de la bestia de las siete cabezas y de los diez cuernos del *Apocalipsis* la que concentra de manera unitaria la naturaleza esencial del pecado y sus diversos modos de patentizarse. Honorio de Autum, Ricardo de Saint-Victor y tratadistas como Enrico da Rimini o Enrico da Frimaria se ocuparon extensamente de relacionar al maléfico monstruo con los siete pecados capitales en cuanto su deformidad monstruosa hacía evidente la naturaleza diabólica.⁴

Paralelamente al pensamiento teológico hay una corriente profana heredada de la antigüedad helenística que, desde el *Fisiólogo* pasando por los escritos zoológicos o teratológicos de Eliano, de Solino, por la omnipresencia de Plinio y la transmisión enciclopédica de Isidoro de Sevilla⁵ vertebran el conocimiento medieval; en él las semejanzas y las correspondencias se con-

⁴ Cf. SEBASTIAN, SANTIAGO. *Mensaje simbólico del Arte Medieval*. Madrid: Encuentro, 1996, p. 249. CASAGRANDE, CARLA; VECCHIO, SILVANA. *I sette vizi capitali*. Turín: Einaudi, 2000, p. 181-224. BERLIOZ, JACQUES; POLO DE BEAULIEU, MARIE-ANNE (comp.). *L'animal exemplaire au Moyen Age (Ve.-XVe. siècle)*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 1999.

⁵ Vaya como ejemplo la siguiente explicación: “*Draco* (dragón) es la mayor de todas las serpientes y de todos los animales de la tierra; los griegos le llaman *drákanta*; de aquí se derivó el nombre al latín para llamarse *draco*; saliendo de su cueva se remonta por los aires y hace que se produzcan ciclones. Es animal con cresta, boca pequeña, conductos estrechos, por los cuales respira y saca la lengua. Su fuerza no está en los dientes, sino en su cola, y más es de temer por ésta que por aquellos. No tiene veneno porque no le es necesario para causar la muerte, pues mata a aquel a quien coge. De él no está libre ni el elefante, a pesar de la grandeza de su cuerpo, pues ocultándose cerca de los caminos por los cuales suele pasar el elefante, se enrosca en sus piernas y lo hace perecer ahogado; se cría en Etiopía y en la India en medio de los grandes calores”. En: ISIDORO DE SEVILLA. *Etimologías*. L. 12, cap. IV. Madrid: B.A.C., 1951, p. 297.

vierten en los instrumentos privilegiados para explicar el mundo y sus criaturas. Junto con los animales, las hierbas y las piedras son los referentes a los que se acude una y otra vez para develar aquello que se presenta como arcano; el mismo Isidoro alude a ciertas piedras, *dracontiles*, que se extraían de la cabeza del dragón;⁶ por otra parte los lapidarios aportan sustanciosas informaciones; por ejemplo en uno de ellos leemos: “[...] Si encuentras tallado en una piedra un hombre sobre un dragón que tiene en la mano una espada, pon esta piedra en un anillo de plomo y si te lo pones los espíritus de las tinieblas te obedecerán y te revelarán los tesoros [...]”⁷

En este texto aparecen dos signos lingüísticos –dragón y tesoro– que van a conformar otro tópico del imaginario medieval en relación con el animal fantástico, el del monstruo como guardián de tesoros, generado a partir de la misma raíz griega del vocablo que se enlaza con el verbo “ver” y el adjetivo “vigilante”.⁸ El dragón es quien cumple la tarea de custodiar los espacios que guardan tesoros, un cáliz en el poema anglosajón *Beowulf* o princesas raptadas en cuentos y leyendas de la Baja Edad Media. Una novela de caballería del siglo XV *Tirant lo Blanc*⁹ desarrolla en tono de parodia la temática; en un episodio el caballero Espercius luego de escuchar la historia de una princesa convertida en dragón por un encantamiento decide ir al lugar donde ésta se encuentra, pero al llegar el miedo lo acecha y se arrodilla y cerrando los ojos le reza al Señor para que lo proteja. El monstruo se acerca y lo besa en la boca, entonces el caballero se desmaya y el dragón, roto el hechizo, se convierte en una bella doncella. Cabe destacar en esta peculiar historia la inversión de roles

⁶ Ibid., L. 16, cap. XIV, p. 399.

⁷ Del *Lapidario* de Hugo Ragot. En: CARDINI, FRANCO. *Magia, brujería y superstición en el Occidente medieval*. Barcelona: Península, 1982, p. 227, 228.

⁸ ESLAVA GALÁN, JUAN. *Los Mitos del Dragón*. En: *Literatura y fantasía en la Edad Media*. Edición de Juan Paredes Muñoz. Granada: Universidad de Granada, 1989, p. 220.

⁹ MARTORELL, JOANOT; DE GALBA, MARTÍ JOAN. *Tirant lo Blanc*. Vol. 1 y 2. Madrid: Alianza Tres, 1988. Este texto escrito originalmente en lengua catalana es un modelo arquetípico de los libros de caballería del siglo XV.

en relación con los cuentos tradicionales, en donde la figura masculina es quien sufre la metamorfosis monstruosa, en tanto que aquí el maleficio se desliza hacia otro registro, el de género, puesto que es la mujer la que pierde su apariencia humana transformándose en un ser bestial, precisamente en la figura del victimario, el captor emblemático, el dragón.

EL LUGAR

El dragón en su multiplicidad semántica ocupa diversos espacios que cumplen la función de continente de la figura y de escenario de sus acciones. Como personificación de las fuerzas del mal puede aparecer en el desierto azuzando a un eremita o en un monasterio mortificando a un monje, aunque el espacio que le es propio es el de las moradas infernales. Es allí donde tras una cruenta lucha es vencido por el arcángel Miguel que comanda las milicias celestiales. En el texto apocalíptico el combate remite a la lucha primigenia entre el bien y el mal, encarnadas en san Miguel y el dragón: “[...] empezó una batalla en el cielo. Miguel y sus ángeles combatieron contra el monstruo. El monstruo se defendía apoyado por sus ángeles, pero no pudieron resistir, y ya no hubo lugar para ellos en el cielo. Echaron pues, al enorme monstruo, a la serpiente antigua, al Diablo o Satanás, como lo llaman [...]” (*Apocalipsis*, XII, 7-9). Arrastrados por este combate arquetípico una pléyade de santos cristianos combatirán con el monstruo: san Silvestre lo amarra, san Felipe lo expulsa al desierto, san Mateo lo duerme, san Donato lo destruye con un salivazo, santa María de Betania lo domina rociándolo con agua bendita, santa Margarita luego de ser devorada por la bestia le abre el vientre con una cruz.¹⁰ Pero es san Jorge quien encarna el paradigma del santo guerrero; este mártir del siglo IV se convierte en un caballero errante que mata monstruos y libera princesas, produciéndose un corrimiento de sentido de una figura santa a un personaje que encarna ideales cortesanos imbuidos de un espíritu místico. Ya

¹⁰ ESLAVA GALÁN, JUAN, ob. cit., p. 223, 224.

en el año 494, en tiempos del papa Gelasio, las actas que narraban la vida y martirio del santo fueron consideradas heréticas sin embargo su figura envuelta en infinidad de relatos fantásticos concitó un especial interés durante la edad media. La historia del combate con el dragón aparece en Occidente hacia los siglos XI y XII presumiblemente traída por los cruzados desde Siria. Luego Giacomo di Vorágine en *La Leyenda Dorada*¹¹ recoge esta historia; allí san Jorge es presentado como un joven soldado que cruza en su camino a una afligida doncella que va al encuentro del monstruo a cumplir con su sacrificio. El texto rescata el valor del santo: “[...] se acomodó en su caballo, se santiguó, se encomendó a Dios, enristró su lanza, y, haciéndola vibrar en el aire y espoleando a su cabalgadura, dirigióse hacia la bestia a toda carrera, y cuando la tuvo a su alcance hundió en su cuerpo el arma y la hirió [...]”, hecho que se subraya por la apariencia del monstruo: “[...] un dragón de tal fiereza y tan descomunal tamaño [...] sumamente pestífero, que el hedor que despedía llegaba hasta los muros de la ciudad y con él infestaba a cuantos trataban de acercarse a la orilla de aquellas aguas [...]”.¹² Este relato, que se divulgó primero en los ámbitos eclesiásticos, luego alcanzó una amplia difusión popular. Además fue prontamente incluido en los textos litúrgicos, en misales y breviarios, quizás porque san Jorge al igual que san Miguel son entendidos como proyecciones simbólicas de Cristo luchando y venciendo al mal, triunfando sobre la muerte.

¹¹ *La Leyenda dorada*, una compilación de vidas de santos, fue redactada por el dominico Giacomo di Vorágine hacia el 1260 en lengua latina, pero en el siglo XIV ya estaba traducida a las principales lenguas vernáculas. Como sostiene André Vauchez, el autor “privilegia en la existencia de sus héroes los relatos ejemplares y los aspectos biográficos más aptos para despertar las imaginaciones” (VAUCHEZ, ANDRÉ. *La spiritualité du Moyen Age occidental*, VIIIe.-XIIIe. siècle, p. 174,175). Cabe señalar que las versiones más antiguas sobre el santo se remontan a fragmentos de un palimpsesto griego del siglo V y de actas apócrifas tanto orientales como latinas que tienen influencias iránias y judías. Cf. MARCO SIMÓN, F., “San Jorge de Capadocia en la antigüedad”. En: *El Señor San Jorge. Patrón de Aragón*. Zaragoza: Caja de Ahorros de la Inmaculada de Aragón, 1999.

¹² DE LA VORÁGINE, SANTIAGO. *La Leyenda dorada*. Madrid: Alianza, 1987, p. 248-253.

La literatura profana elabora la alegoría de la lucha del caballero contra el mal pero aquí el personaje puede asumir una actitud heroica como la del santo lindando con lo temerario, o por el contrario aceptar las invocaciones del demonio-monstruo por curiosidad. Este último aspecto es el que ilustra una historia de Cesáreo de Heisterbach: “[...] en Sajonia hubo un caballero por sus hechos de armas renombrado [...] que, habiendo llegado en cierta ocasión a un lugar en que había una joven endemoniada, se puso la joven a gritar: ‘Ved a mi amigo que viene.’ Y entrando él en el lugar en que ella estaba, dijo la joven: ‘Sé bienvenido, hacédle sitio, dejádmelo abrazar que él es mi amigo.’ Al oír el caballero aquellas palabras, como no le gustaron mucho, dijo: ‘Demonio imbécil, ¿por qué atormentas a esta inocente muchacha? Ven conmigo al torneo [...]’¹³. Más tarde, Cervantes le hace decir al hidalgo: “[...] fue a quitar la cubierta de la primera imagen, que mostró ser la de San Jorge puesto a caballo, con una serpiente enroscada a los pies y la lanza atravesada por la boca [...]. Viéndola don Quijote, dijo: –Este caballero fue uno de los mejores andantes que tuvo la milicia divina; llamóse don San Jorge, y fue además defensor de doncellas”¹⁴ buscando en el santo un referente arquetípico.

Ahora bien, estos textos ponen de manifiesto que cuando se sustituye la figura del arcángel por la de un santo o un caballero el espacio muta del mundo de las tinieblas a los espacios humanos. Aludíamos anteriormente a la relación existente entre la palabra griega dragón - serpiente grande – y el paradigma de la visión pero cabe acotar que, en sucesivos corrimientos semánticos el término expandió su significación a aquello que está oculto, sumido en la tierra, de este modo se lo vincula con el sustantivo caverna¹⁴. Es aquí que el término que alude tanto a un espacio subterráneo, rocoso, cuanto a una cima en la montaña, es en el imaginario el lugar del monstruo.¹⁵ Un

¹³ PASSAVANTI, JACOBO. *Lo specchio di vera penitenza*. Citado en: CARDINI, FRANCO, ob.cit., p. 195, 196.

¹⁴ ESLAVA GALVÁN, JUAN, ob. cit., pág. 220.

¹⁵ Cabe acotar que durante la Edad Media existieron numerosos santuarios dedicados al arcángel, ubicados casi siempre en promontorios o cimas de montañas, entre ellos el del monte Gargano,

espacio separado, extraño pero a la vez reconocible que la literatura delinearé con múltiples trazos. En el texto ya citado de *Tirant lo Blanc* se inscribe el espacio inserto en un peculiar paisaje : “[...] esta isla es encantada y ninguna cosa en ella no puede aprovechar [...] la Señora de las Islas [...] tiene su habitación en las bóvedas y cuevas de un castillo antiguo que está en aquel cerro [...] Espercius (el protagonista) se fue azia el castillo [...] y anduvo tanto [...] era el sol salido y el día claro, y vio la boca de la cueva”.¹⁶ La isla refuerza el carácter de refugio –bóvedas, cuevas– donde vive el monstruo. Sin embargo el texto juega con una dualidad, lo profundo y escondido y lo elevado –el cerro–.

Estos lugares “literarios” son traspuestos en imágenes. A partir del siglo XI las representaciones apocalípticas se convierten en un tema recurrente; en ellas, más allá de las características puntuales, aparecen ciertas elaboraciones visuales como la construcción hiperbólica del dragón y de la figura de san Miguel, sólo o acompañado por una cohorte angélica. Este espacio puede conformarse con unas pocas figuras o desplegarse en un escenario poblado de personajes. En otros casos se privilegia la confrontación entre la bestia y la mujer apocalíptica; por ejemplo, en el *Liber Floridus* de Lambert, canónigo de la abadía de Saint-Omer, se ilustran algunas escenas del texto de Juan. En uno de los folios se despliega una compleja composición elaborada en dos registros, que remite a un fragmento del texto –desde el XI, 19 al XII, 16–. En la parte inferior se representa a la mujer vestida de sol con el niño en su regazo sentada sobre la luna, portando una corona con doce estrellas; frente a ella un inmenso dragón del color del fuego, con sus siete cabezas coronadas y sus diez cuernos la acecha. Con su cola, que barre un tercio de las estrellas, se

en Italia. Allí, según la leyenda, en el año 492 se presentó san Miguel primero a unos pastores que estaban buscando a un toro perdido, y luego al obispo de Sipontum para hacerle saber que quería ser honrado en ese lugar donde existía una misteriosa gruta que contenía las huellas de las pisadas del santo y un altar. Cf. MALE, EMILE. *L'art religieux du XIIIe. siècle en France*. Paris: Armand Colin, 1998, p. 257.

¹⁶ MARTORELL, JOANOT, ob. cit., vol. 2, p. 267.

enlaza visualmente el registro superior; aquí sobre la figura del monstruo aparece parte de un arco que simboliza la esfera celeste conteniendo el templo y el arca de la alianza. En ese espacio aparece el brazo de Dios recogiendo al niño mientras el evangelista, ubicado en el ángulo superior derecho, cumple un doble rol, el de autor del texto y el de comunicador de la visión.¹⁷

Cuando por el contrario se representa a san Jorge luchando contra el dragón, el espacio icónico incluye generalmente a la otra protagonista de la historia, la princesa. Esta puede estar representada como una figura en actitud orante, tanto de pie como arrodillada, o conduciendo con un lazo al dragón siguiendo de este modo literalmente el pasaje del texto de la leyenda áurea. La escena se desarrolla en un paisaje que varía de acuerdo a los intereses de los artistas, que buscan subrayar ciertos pasajes de los textos referenciales que manejan. En algunas representaciones aparece una roca-gruta como ordenador espacial junto con los personajes centrales de la leyenda: el dragón, el caballero y la princesa. Así, en una pintura paradigmática como el *San Jorge aplastando al dragón* de Paolo Uccello, que si bien pertenece al período renacentista está construida siguiendo la tradición medieval de incorporar la gruta y el dragón. Pierre Francastel añade que: “Estos dos objetos son, uno y otro, la representación de objetos de civilización que todo el mundo podía ver en diferentes ocasiones en los espectáculos ofrecidos por las Corporaciones”,¹⁸ lo que pone de manifiesto la carga simbólica de la configuración espacial. En otras imágenes aparece junto al paisaje la representación de la ciudad en donde se desarrolla la historia, como en un folio del *Breviario* de Martín I, el humano, del siglo XV, donde Silene se convierte en una ciudad tardo-medieval amurallada; otras imágenes incluyen la representación de un río o un lago

¹⁷ El *Liber Floridus* es un texto enciclopédico escrito hacia mediados del siglo XII, que fue inusualmente ilustrado con motivos simbólicos, con flores, mapas, constelaciones. El ejemplar al que se alude es una copia realizada pocos años después al que se le agregaron algunas escenas del *Apocalipsis* de Juan.

¹⁸ FRANCASTEL, PIERRE, ob. cit., p. 82.

“semejante a un mar; en el que se ocultaba un pestífero dragón.”¹⁹

Sin pretender agotar el tema hacemos nuestro el concepto de Régis Debray de que “cada cultura al elegir su verdad, elige su realidad: lo que decide tener por visible y digno de representación”²⁰ y el medioevo eligió una realidad sobrenatural, trascendente, que irrumpe en el espacio de lo humano, confundándose o confrontándose especularmente con él. Construida sobre un inmenso corpus de elaboraciones literarias y de representaciones icónicas esta realidad de monstruos y maravillas se instala en el imaginario medieval buscando conjurar temores y realizar anhelos.

REFERENCIAS ICÓNICAS

Figura 1. *El dragón al acecho* – Liber Floridus, Wolfenbüttel, Biblioteca del duque Augusto.

Figura 2. *San Jorge y el dragón* – Paolo Uccello – Londres, National Gallery, óleo sobre lienzo, 1456.

RESUMEN: Los *mirabilia* son uno de los ejes vertebradores de la cultura medieval en cuanto remite a una peculiar y abarcativa concepción del universo que incluye lo extraño, lo maravilloso y lo sobrenatural. En ella los animales reales y los imaginarios concentran una multiplicidad de sentidos y dan cuenta de distintas realidades. En este artículo hemos tomado al dragón para ejemplificar la capacidad funcional y simbólica del animal arquetípico del mal.

Palabras clave: medioevo, *mirabilia*, dragón.

¹⁹ DE LA VORÁGINE, ob. cit., p. 248.

²⁰ DEBRAY, RÉGIS. *Vida y muerte de la imagen*. Barcelona: Piados, 1994, p. 164.

ABSTRACT: The *mirabilia* are one the axes of the Middle Age's culture as it returns of a peculiar and a complete conception of the universe which includes the strange, the wonderful and the supernatural. In the *mirabilia*, the real and the imaginaries animals are concentrated on the sense of multiplicity and show the different realities. In this article we have taken the dragon to exemplify the functional and symbolic capacity of evil archetype animal.

Keywords: Middle Age, mirabilia, dragon.



Fig. 1: *El dragón al acecho*

Fig. 2: *San Jorge y el dragón*

