

LA CONCEPCIÓN DEL MONSTRUO

Entre las definiciones que ofrece la RAE para monstruo, encontramos la acepción número dos: "Ser fantástico que causa espanto". Siguiendo esta concepción, comenzamos por los monstruos mitológicos, que marcaron a las civilizaciones anteriores y pusieron el punto de partida para la creación de bestias posteriores.

En sus orígenes, el monstruo surge de la idea del miedo: es una criatura asociada al mal. Quizá sea en la Grecia clásica cuando comienzan a establecerse los monstruos canónicos, como Polifemo; nacidos del castigo, como el hombre lobo; o que despertarán cierta empatía como seres incomprendidos y marginados, como el Minotauro, encerrado en su laberinto.

En la Edad Media se reforzará esta visión del monstruo como figura destinada a advertir al humano e infundir temor en él. De ahí que se represente con atributos animales, como vemos en las criaturas de bestiarios como el de Northumberland. Estas concepciones siguen inspirando a autores para crear sus propios bestiarios de criaturas, como vemos en *El bestiario de Axlin*, entre otras obras.

Estos rasgos y características de monstruos podemos encontrarlos en distintos lugares del mundo. Las creencias religiosas crean dioses y monstruos como seres sobrenaturales que en ocasiones se confunden, habiendo *yokai* o espíritus monstruosos japoneses (caso de *Tengu*, protector de bosques) o dioses de aspecto monstruoso (egipcios, mixtecas y divinidades budistas). Monstruos que castigan como la bestia egipcia Ammit que devora a quienes no son justos o el *yokai* Onmoraki que atormenta a quien no respeta a los muertos. También encontramos seres demoníacos o infernales que atormentan o tientan, ya sea al san Antonio cristiano o a Buda.

Otro elemento constante es el miedo a lo desconocido vinculado con la naturaleza y sus peligros, que genera la creencia en dragones o reptiles monstruosos, y a la aparición de monstruos marinos en los mapas y leyendas, como Caribdis o el Monstruo del Lago Ness.

THE CONCEPTION OF THE MONSTER

Among the definitions offered by the RAE for "monster", we find the second meaning: "A fantastical being that inspires terror". Following this concept, we begin with mythological monsters, which left their mark on earlier civilisations and laid the groundwork for the creation of later beasts.

In its origins, the monster arises from the idea of fear: it is a creature associated with evil. It was perhaps in classical Greece that canonical monsters began to emerge, such as Polyphemus; those born of punishment, such as the werewolf; or those that would evoke a certain empathy as misunderstood and marginalised beings, such as the Minotaur, locked away in his labyrinth.

In the Middle Ages, this view of the monster as a figure destined to warn humans and instill fear in them was reinforced. Hence, it is depicted with animal attributes, as we see in the creatures of bestiaries such as that of Northumberland. These concepts continue to inspire authors to create their own bestiaries of creatures, as we see in *The Bestiary of Axlin*, amongst other works.

These traits and characteristics of monsters can be found in various parts of the world. Religious beliefs create gods and monsters as supernatural beings that are sometimes confused with one another, ranging from *yokai* or Japanese monstrous spirits (such as the *Tengu*, protector of the forests) to gods with monstrous appearances (Egyptian, Mixtec and Buddhist deities). Monsters that punish, such as the Egyptian beast Ammit, which devours the unrighteous, or the *yokai* Onmoraki, which torments those who do not respect the dead. We also find demonic or infernal beings that torment or tempt, whether it be the Christian Saint Anthony or Buddha.

Another constant element is the fear of the unknown linked to nature and its dangers, which gives rise to the belief in dragons or monstrous reptiles, and to the appearance of sea monsters on maps and in legends, such as Charybdis or the Loch Ness Monster.