

Rafael Ángel Herra

Lo monstruoso y lo bello



Rafael Ángel Herra

Lo monstruoso y lo bello



2015

CR864.4

H564L2

Herra Rodríguez, Rafael Ángel, 1943-
Lo monstruoso y lo bello / Rafael Ángel
Herra. – 2. ed.– [San José], C.R.: Edit. UCR,
2015.

xviii, 160 p.

ISBN: 978-9968-46-481-9

1. LITERATURA COSTARRICENSE –
ENSAYOS. 2. MONSTRUOS. 3. FILOSOFÍA
DEL ARTE. I. Título.

CIP/2828

CC/SIBDI, UCR

Edición aprobada por la Comisión Editorial de la Universidad de Costa Rica

Segunda edición: 2015

La EUCR es miembro del Sistema de Editoriales Universitarias de Centroamérica (SEDUCA),
perteneciente al Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA).

Corrección filológica y revisión de pruebas: *María Benavides y el autor* • Diseño, diagramación:
Daniela Hernández • Diseño de portada: *el autor* • Control de calidad: *Alejandra Ruiz* • Ilustración
de portada: *Álvaro Zamora* Nombre de la obra: *Metamorfosis* (Tamaño: 16, 5 x 22 cm. Data de 1987.
Técnica utilizada: tinta china sobre papel; luego, el trabajo ha sido intervenido con procedimientos
digitales).

© Editorial Universidad de Costa Rica, Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica
Apdo. 11501-2060 • Tel: 2511-5310 • Fax: 2511-5257 • administración.siedin@ucr.ac.cr
www.editorial.ucr.ac.cr

Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. Hecho el depósito de ley.

Impreso bajo demanda en la Sección de Impresión del SIEDIN. Fecha de aparición: julio, 2015.
Universidad de Costa Rica. Ciudad Universitaria Rodrigo Facio.

Contenido

Palabras preliminares, Néstor Braunstein	xiii
--	------

Presentación	xvii
--------------------	------

Cuando el sueño de la razón produce monstruos (o variaciones sobre la zoología del mal)	1
--	----------

El <i>bestiarium</i> . Las emociones del absoluto mal	6
---	---

El diablo y los monstruos	8
---------------------------------	---

El doble maldito	10
------------------------	----

Lo monstruoso y el horror a lo diferente	12
--	----

¿El efecto desculpabilizador como especificidad de lo monstruoso?	17
--	----

El buen monstruo	27
------------------------	----

Signos y monstruo	30
-------------------------	----

Las artes o la bella cara de las bestias	35
--	----

Esa intocable suciedad de los pueblos monstruosos	38
---	----

Monstruo y martirio	40
---------------------------	----

De las bellas artes (o sobre cómo buscar el mejor de los mundos posibles)	49
--	-----------

La irrealidad	51
---------------------	----

Artificios de salvación	54
-------------------------------	----

Creatividad, imaginación, fantasía	60
--	----

La estética normativa	62
-----------------------------	----

Lo feo y lo bello	64
-------------------------	----

Joseph K. o la belleza del acusado	71
La ruptura.....	73
Abismarse en la inmundicia.....	74
Las tres diosas y la persecución.....	76
Las puertas que llevan a otra realidad.....	79
De la interpretación imposible.....	80
Los pliegues del texto.....	83
Mis escritos trataban de ti.....	88
 Gregor o el bello monstruo (paradigma del cuerpo irreversiblemente enfermo)	97
La corporalidad intacta.....	100
La ficción fenomenológica.....	102
Cambio y permanencia del otro.....	104
El discurso corporal.....	109
El engranaje de la inculpación.....	112
La reificación del cuerpo.....	114
 El caballero, el demonio y la muerte	121
El cuerpo sensible.....	124
El espíritu visible.....	127
Símbolos preestablecidos.....	129
Recapitulación.....	134
 El hecho espectacular	141
El acontecimiento escénico.....	144
El espectador.....	147

1) La inclinación subjetivista.....	148
2) La inclinación objetivista.....	148
3) La protensión.....	149
4) La conciencia sedimentada.....	149
5) La disponibilidad comprensiva.....	150
6) La contaminación de significaciones.....	150
7) La lectura.....	151
La relación de sentido.....	151
 Epílogo: Los riesgos del saber (de lo bello a lo real).....	 155
Acerca del autor.....	159

Cuando el sueño de la razón
produce monstruos
(o variaciones sobre la zoología del mal)

El mal, animales extraños, vida sucia: el monstruo reina hoy sobre los hombres y sobre el placer, obsesivo y contradictorio, fantasma del sueño, cuando el sueño de la razón produce monstruos y cuando no. Seducción del caos, lo monstruoso imaginario revienta por todas partes, permea la escritura, corre por las pantallas de televisión como sangre enigmática.

Modernidad sobrecargada, exageración, paroxismo de formas y metamorfosis, atrocidad barroca, el monstruo suscita, sin embargo, la seducción de la belleza, igual que la publicidad, y se entreteje con las artes, con la ética de las costumbres, con el psiquismo de la angustia. El monstruo es sorpresivo, crea espacios de asco, desmesura, imprevisión y desorden. Es muerte, ausencia de simetría, sinrazón, ruptura del yo. El monstruo invade la tierra, es una amenaza y la infesta, pero también la salva: su fantasía es catastrófica y redentora.

Desde siempre, el *bestiarium* puebla el psiquismo imaginario. El sentido del monstruo es algo oscuro y seductor como los sueños y, en su percepción más antigua, depende de los dioses. En cambio, el monstruo actual, fiel solo en parte al sentido arcaico, parece adquirir vitalidad nueva y persistente, como si algo lo hubiera destinado a ser una señal atormentada de nuestro tiempo y de nuestra realidad histórica inmediata. Por ello, en las reflexiones que siguen, será preciso indagar y tratar de responder, entre otras cosas, si las obsesiones imaginarias transvasan (y, con una buena dosis de paradoja, enmascaran) algún enigma, cierta clave relativa, sobre todo, a los aparatos de la producción cultural, pero también a los consumidores y a sus pasiones. ¿Será muy aventurado presumir que ciertos procesos históricos y emocionales se anuncian con fantasías bestiales, para evitar hacerlo *en persona*?

La autopercepción suele ser engañosa. El autoengaño alcanza a individuos y a civilizaciones enteras. Pero no nos engañemos al reflexionar sobre la fascinación de las propias mentiras piadosas: seguro en la fronda del autoengaño emocional y moral y en los vericuetos de sus aparatos ficcionales, es posible escudriñar la huella de las bestias: el monstruo resuelve escrúpulos.

Un día, una mañana la esfinge le planteó enigmas al hombre. Aquel combate correspondió a su hora y momento y tuvo sentido cuando el Destino gobernaba sobre hombres y dioses. Hoy los papeles se han invertido: uno interroga a la esfinge y la esfinge debe responder; se le pregunta por su identidad, la identidad del monstruo... aunque, ¿será posible sospechar que al final el que pregunta y el que responde se confundan? La monstruosa esfinge es tan humana —¿o tan inhumana?— como el hombre que la concibe preñada de preguntas (1).

¿Qué es, pues, el monstruo? ¿Qué otros problemas se plantean al interrogarse por los monstruos imaginarios? ¿Subsisten aún bestias sagradas, como en los bestiarios antiguos y medievales? ¿Podríamos hablar de una necesidad moral de lo monstruoso? ¿Representa el monstruo cierta condición simbólica, fetichista, de la buena conciencia, para sobrevivir? ¿Lo monstruoso forma parte de esas oscuras tendencias (¿sociales, psíquicas, biológicas?) que impulsan la contraposición de bien y mal, fealdad y belleza; o que, a la inversa, llevan a su integración en totalidades concretas (para usar una expresión a lo Sartre) como las obras de arte? ¿El fantaseo monstruoso forma parte de los artificios legitimadores del poder dudoso?, ¿o toma el partido de los conspiradores? ¿Es necesario inventar (o producir) lo otro, lo ilegítimo, lo maldito, lo perverso, en otras palabras, la diferencia que marca lo monstruoso frente a lo 'normal', para imponer la dominación política? Al hablar del monstruo, ¿aludimos también al antihombre (como excreción política y moral) y al anticristo, es decir al infiel, al pagano, al destructor, al disidente, al demonio (como excreción política, moral o religiosa)? En fin, ¿podemos identificar la existencia de cierta necesidad emocional, social e incluso la necesidad absoluta, ineluctable, de lo monstruoso? ¿Qué es el monstruo hoy?

Ser de excepción, el monstruo reina en los comarcas de la fantasía. Los objetos culturales, las pantallas cinematográficas, los dibujos animados, los textos de ficción literaria, la televisión e incluso ciertos espacios fabulosos de la política y la cibernética están superpoblados de bestias. Los niños juegan con animales inventados por ellos mismos o que toman en préstamo del imaginario cultural (legendario, literario, cinematográfico, etc.). Una invasión de monstruos parece afectar, por un lado, el terreno de los juguetes y, por el otro, el de los cortometrajes o *videoclips* propios del medio televisivo y, cada vez más, de internet. A veces, incluso la puesta en escena misma se torna monstruosa.

Siempre existieron los bestiarios. No hay época ni pueblo que no los haya inventado a su medida. Lo que interesa es descifrar su sentido, su origen y su utilidad, pues el ser humano rara vez hace nada sin razones. En la tradición, los monstruos se configuran como la cara visible de poderes enormes, inhumanos, sobrehumanos o subhumanos, fuerzas premonitorias, maléficas o divinas, sobre las que debe triunfar el héroe para llegar a ser héroe. Así nacieron Heracles y la Hidra, Ulises y Polifemo, David y Goliat, el caballero medioeval y los dragones que habían de caer bajo su estocada. Pero la fantasía humana no elaboró solo figuras como esas y como los corderos vegetales, los enidros o Melusina. La historia muestra que una civilización ha podido *monstrificar* a otras, para liquidarlas o asimilarlas, como lo hizo el conquistador en la América de El Dorado, mientras buscaba el Paraíso. El monstruo es ficción pura y es también lo otro, cierta comunidad aborrecible, el mal encarnado, es decir, tanto la mandrágora y el leproso como los pueblos malditos.

El *bestiarium* es muy conocido. Se pueden recordar aquí las tentaciones heréticas, la brujería e incluso los monstruos cibernéticos contemporáneos. También están las fantasías asociadas al romanticismo: el canibalismo, la licantropía, la zoofilia, el vampirismo, la necrofilia. Las diferencias sexuales rinden un tributo al machismo: así es bestial la mujer que se representa como amenaza según ciertas obsesiones medioevales: la vagina dentada, el vientre digestivo, la boca del infierno y el demonio

hermafrodita. Hay portentos guardianes: el cancerbero, el dragón. Las sirenas son monstruos seductores. El hombre lobo es un ser mutante, arquetipo de las metamorfosis. Existen formaciones mixtas (por sexos, reinos o hibridez), figuras deformes (por hipertrofia o mutilación de miembros), animales capaces de matar a distancia (el basilisco, la gorgona, etcétera) (2).

Lo monstruoso puede asociarse a prácticas de terror (3).

En cuanto al psiquismo de la angustia, el monstruo emite señales más o menos ambiguas. Los monstruos, maravillas, portentos, bestias, prodigios, signos y milagros sedimentan en ficciones ciertas amenazas que a la vez se proponen como reales (4). La condición misma del monstruo es ambigua: se finge su realidad tal vez para que no exista. Con los ojos cerrados ante la emanación verdadera de lo temible, el horror, lo ingobernable y caótico, el sujeto a punto de desplomarse en la incertidumbre absoluta desvía el impulso angustioso y lo diluye en bestias de ficción. Estas ficciones son artefactos salvadores, substitutos resistentes de la realidad irresistible; nacen para que el hombre sobreviva y acaban incorporadas al reino de las bellas artes, donde culminan su función salvadora y su fracaso —pues siendo ficciones solo salvan ficticiamente.

La vocación por lo monstruoso es ambigua. Sus apariciones exteriorizan corrientes y momentos muy diversos del psiquismo, emociones sin congruencia entre sí, contradicciones agudas del alma. Como línea de despegue en cualquier investigación sobre lo monstruoso, debemos admitir su radical polivalencia (5).

El *bestiarium*. Las emociones del absoluto mal

El bien y el mal, como las piezas blancas y negras del ajedrez, suelen ir juntos. Cuando uno triunfa, el otro pierde. Y aunque en el juego de la vida queden tablas, uno de los dos resulta con ventaja.

No vamos a interrogarnos aquí sobre el sentido de esta gran pugna metafísica. Quedémonos en su sucia inmediatez cotidiana, donde cada observación elemental tiende a revelar que el sujeto humano necesita del mal para afirmarse como bueno. También parece ocurrir que esta necesidad no se satisface sin artificios. Cuando uno quiere disponer del bien, el mal debe poder existir y, si no existe, es preciso fingirlo. El hombre suele arreglárselas para situar el mal fuera de sí y jugarse la partida del bien y entonces pretende que el bien, y solo el bien, marque y, por lo tanto, purifique la totalidad de sus actos.

Uno se forja lo que cree necesitar, sobre todo cuando esta creencia abarca el terreno moral, las excusas y motivaciones, los reductos de la angustia, donde la creatividad es ilimitada. El monstruo se infiltra en los dramas del bien y el mal. Es actor secundario, sí, pero importante, siempre enmascarado (en realidad es solo máscara). Su irrupción facilita los contrapuntos de bondad: el lobo malo se opone al cordero. Tales contrapuntos dan sentido a las fábulas edificantes y a los relatos heroicos: Odiseo/Polifemo, San Jorge/el dragón, Blancanieves/la bruja, el policía/el ladrón. Si uno logra estructurar un fantasma del mal y darle forma, se dota con ello de cierta reserva fetichista que le permite reconocerse del lado del bien sin reservas, en cualquier situación, entre individuos concretos. Si el mal antecede a los actos malignos, identificar al perverso resulta ser un acto casi espontáneo de la buena conciencia —es decir, un hábito, una “segunda naturaleza”—. Dicho de otra manera: el monstruo encarna la determinación, la fe y el deseo y necesidad de contar con el mal absoluto, representándolo inmerso en la diaria constelación de prejuicios, en la multitud de cosas ‘indudables’ de la vida cotidiana, entre estereotipos y creencias (pseudo)evidentes.

Existe al menos un ser en el mundo para el que vale el imperativo categórico: *actúa de tal manera que siempre y en cada caso el principio de tu acto pueda erigirse en ley universal de la destrucción*. Ese ser es el monstruo. Gracias al monstruo, a su principio ético, los hombres se sienten a salvo del mal: la destrucción corre

por cuenta de las bestias y el monstruo aparece, en vez del hombre, como inventor del mal con sus actos. Se verifica así un artificio excepcional. Lo que (parodiando a Hegel) llamaremos *truco monstruoso de la razón* salvaguarda a la buena conciencia frente a la angustia de descubrirse a sí misma como fuente de males.

Pero con ese truco de la razón moral las cosas se han invertido: el monstruo, que es en realidad lo imaginario, produce el efecto de agente de males real. Al endosarle los actos perversos y la violencia de las ficciones monstruosas encarnadas, el hombre, que se ha convertido en destructor real, escenifica su pretendida inocencia.

Los saltos mor(t)ales son significativos en la cultura contemporánea. Gracias a juegos de inversión que desplazan las fuentes del mal a un ser imaginario, se alivian las tensiones provenientes del mundo real percibido como inabordable y, aun a veces, a punto de estallar o incluso sin humanidad posible. Tranquiliza y da buena conciencia oponerse a un *bestiarium* cualquiera, aunque sea ficticio, pues se siente uno de este lado, en el cálido lecho del bien, y ya no es tan pequeño, tan miserable, tan desolado como se ha percibido antes. Para advertir lo que sucede aquí con la conciencia moral, basta radiografiar los recursos de legitimación de la violencia empleados en los conflictos, entre los cuales la monstrificación de los otros revela ser uno de los más eficientes. El asunto reaparecerá después, cuando estudiemos el fenómeno de la *desculpabilización* como efecto de las figuraciones bestiales.

El diablo y los monstruos

El dios caído se transforma en demonio. Si un diablo cae, o desciende su credibilidad, se eleva otro para reemplazarlo. En los reinos diabólicos no hay espacios vacíos. Las culturas rentabilizan sus obsesiones. Impulso emocional, componente estético, descarga social, proceso de fabulación simbólica de la conciencia moral, el monstruo contemporáneo, polisémico como es, releva

a Lucifer, se funde con él o comparte su reino. Hoy día ni los espíritus críticos y escépticos están libres de la seducción. Entre carnalescas y temibles, las ficciones bestiales producen efectos de angustia tan prodigiosos como el metafísico Belcebú. En la intimidad de esas conciencias, que desde tiempo atrás pretenden haber expulsado a Lucifer, el monstruo incorpora las fuerzas del mal. En efecto, no todo es reemplazo de una figuración maligna por otras. Lucifer subsiste aún sobre la tierra, solo o, igual que en la Edad Media, asimilado a fantasmagorías como el dragón. A veces Lucifer y las bestias comparten el reino, y entonces se muestran las garras del diablo cristiano y del shaitán coránico por donde uno menos espera. La experiencia de lo sagrado persiste e incluso gana fuerza en muchas sociedades actuales. Los monstruos alternativos proliferan, en cambio, entre personas, grupos o corrientes históricas marcadas por lo profano, el escepticismo, la modernidad, el tecnocratismo político y la innovación estética. Hay síntesis elocuentes: la de Satán y el Minotauro, según un filme fantástico de los años 80. En el marco de este *bestiarium* se cuenta hoy con un ejemplo privilegiado: el de las máquinas monstrificadas, las computadoras independientes, diabólicas, lo superhéroes, los monstruos galácticos. Produce temor la demonización de la técnica, es decir, el espectáculo de autonomía aparente que tiende a caracterizar al moderno aparato científico tecnológico, detrás del cual se ocultan las relaciones y el ejercicio del poder que remiten a la ideología tecnocrática (6); lo ideológico, a su vez, tiene una cara satánica, pseudoautónoma, feticista. Lucifer sigue redivivo, pero representado por ideologías, por monstruos o aparatos bestiales que se encargan de recoger la angustia.

Con ello nos hemos abismado en los orígenes de lo horrendo.

Los monstruos son hostiles como el demonio, pero, al igual que este, dejan entrever algo de uno mismo: el doble maldito, el Antonio frente a sus tentaciones que es cada cual. Lucifer seduce con muchas caras. Las bestias también; y yo me sorprendo frente al espejo. El rostro más difícil de identificar es el más importante, el menos benévolo, el mío, también a veces el nuestro (7).

El doble maldito

El monstruo se presenta como lo otro, pero no lo otro en general, lo hostil y sedicioso contra mí, sino como mi doble. Lo otro del efecto monstruoso tiene que ver con fuerzas íntimas que repudio. Nada en el mundo es capaz de repugnarme más que lo que el otro reproduce de mí mismo y que a la vez rechazo. No hay vicio que yo más condene en las demás personas que los que yo tengo cuando se da este efecto de duplicación: el otro evidencia mis vicios, mi horror ante su semblante especular. Pero también me resisto, y maldigo mi duplicación, ya que toda duplicación identificatoria (o anagnórisis) me descalifica y provoca respuestas destructivas en mí.

El monstruo es mi doble, sí, pero lo identifico como tal bajo una condición: la tranquilidad de verlo a cada instante como ficcional: sé que existe mientras y solo mientras yo lo produzca en mí. Los dobles imaginarios me salvan, pues su acusación se enmascara, se torna carnavalesca o se encauza como obra de arte.

Como doble maldito, el monstruo simboliza la normativa del rechazo. Toda ética se inventa su antihombre: el *bestiarium* está poblado de antihombres. Toda religión se inventa su anticristo: en el *bestiarium* hay muchos anticristos. Verifico el amor propio gracias a sucios símbolos de descargo. Estos símbolos son artificios que invento yo mismo *ad hoc* o que se me ofrecen, ya creados, como entes ficcionales. En las bestias (imaginarias) descargo mi (real) duplicación, sin asumirla cara a cara. Cuanto me disgusta de mí mismo y en mí mismo se me hace tolerable en el monstruo de ficción: infestándolo, me libero de los horrores excrementicios. El monstruo funciona como chivo expiatorio del rencor que me profeso —de forma enigmática, pues no lo resistiría de otra manera—. Cada especie de esta imaginaria zoología del mal tiene un efecto de duplicación tolerable. Por suerte el monstruo es un doble ficcional, aunque repugne.

La principal variante del doble maldito es la que registran las metamorfosis. Las bestias mutantes conocen una extraordinaria

rentabilidad emocional: piénsese, por ejemplo, en los viejos tópicos románticos ya mencionados aquí: el vampirismo, la licantropía y la necrofilia, o el espantoso amor de Melusina. *La metamorfosis* de Franz Kafka inaugura el archivo literario actual. En la comprensión de este relato es clave el conflicto entre el protagonista y su familia. Gregor se transfigura, desciende hacia lo monstruoso, pero conserva su identidad, que los familiares impugnan, causándole con ello el derrumbe psíquico. Más que para sí mismo, el héroe se hace monstruoso por y para los otros, en contrapunto con la mención del *cuerpo joven* de su hermana que cierra el relato. En casi todas las metamorfosis se produce una degradación psíquico física. Un ejemplo moderno es el de cierto personaje de la televisión ya fuera de moda que, al montar en cólera, se transforma en una especie de gigante idiota.

Hay bestias incambiables como la Hidra de Lerna o King Kong. El horror que suscitan reside en su aspecto externo y en las intenciones malignas señaladas por su apariencia. Muy al contrario, las bestias mutantes horrorizan por su mutabilidad, por sus transformaciones y por los efectos subsiguientes, tal y como sucede con Drácula o con las computadoras que se vuelven autónomas.

El monstruo, en tanto doble, oculta y desoculta. Lo decisivo es lo que he depositado en él de mí mismo, para que me sirva como artefacto de rechazo. Con él y en él impugno mi obra y mis actos, me impugno a mí mismo como portador de mi civilización. A finales de la Edad Media, los europeos se figuraban a comunidades enteras monstrificadas: los *inclusi*, los *gog* y *magog*, los pueblos del anticristo, los tártaros, eran parte del *bestiarium*. Según aquella imaginación, fascinada por las experiencias liberadoras de Las Cruzadas, los pueblos llamados tártaros se nutrían de cualquier cosa, e incluso comían inmundicias. Esa gastronomía del asco y la putrefacción conoció también un simbolismo infernal en el demonio Eurinomo, señor de la muerte. Con la piel llagada. Eurinomo solía ocupar el centro de un festín de cadáveres podridos y carroña.

La suciedad repudiada que se desvía hacia los demás, dice mucho, habla demasiado del doble como para que no pueda ser

identificada con uno de los mil rostros de las bestias. El monstruo es sucio, se alimenta de inmundicias, puesto que es sucio símbolo de descargo, el basurero moral, el hombre-animal-y-fantasma que devora mis basuras morales. Por estructurarse así, por ser lo podrido que se rechaza, el monstruo cumple efectos de desculpabilización. Su porquería es enorme, insondable, pero se tolera como la miseria ajena y casi puede tocarse con los dedos, venciendo la repugnancia o sin demasiado asco. Es putrefacción inocua, sin olor, obra de arte, fotografía turística de la pobreza, deposición, oro escondido, caca sagrada.

Ya el *bestiarium* medioeval acusa una insistencia morfológica en las duplicaciones bestiales: seres dobles, seres con dos pares de brazos y piernas, cuatro ojos, seres con dos cabezas o con una cabeza humana y otra de chacal. ¿Qué significa este signo? Se podría decir que, entre otras señales, la duplicación de partes acusa la presencia del doble maldito en lo monstruoso. Es posible sospechar que el doble maldito se gesta en esa duplicación redundante (la duplicación anatómica y la metonímica) que mezcla hombres y animales: exacerbando lo animal, sin embargo, esas figuraciones atesoran lo humano.

Las señales del doble en los monstruos se han hecho más sutiles. Hoy día la morfología bestial no manifiesta un placer tan común por las duplicaciones como en la Edad Media.

Entre el doble maldito y el horror a lo diferente el paso es muy corto. Se rechaza al doble por irreconocible y se repudian las diferencias. Veamos de qué se trata.

Lo monstruoso y el horror a lo diferente

Como figuración excepcional en el reino de todos los seres, el monstruo representa lo indomado e indomable. Lo monstruoso encarna vagos reflejos de independencia. Las ambigüedades de

la rebelión total toman forma y se deforman en cada bestia que cruza el mundo. El monstruo descarga emanaciones rencorosas y se deja infestar en su fantasma por los deseos represivos contra las cosas o actos rebeldes, es decir contra todo aquello que se resista a mis fuerzas o al control social.

Nueva ambigüedad: lo monstruoso es lo diferente, el horror a las diferencias.

Y nuevo artificio de la *buen*a conciencia: los hombres subhumanizados encajan en los arquetipos de lo monstruoso. Así como los héroes reciben la marca del superhombre, el monstruo encarna la violencia dirigida contra la subhumanidad.

En los ritos de la vida cotidiana, las diferencias equivalen a transgresiones: ese vestido, por ejemplo, estos gestos y el despecho por modales que resultan ofensivos si provienen de los demás, porque no se insertan en lo acostumbrado, son buenos ejemplos. Por lo general desconozco en los otros el derecho a romper la homogeneidad cotidiana. Mi vestido, mis modales, mis gestos son los únicos válidos; oponerse a ellos es enfrentar valores colectivos, en un dominio de la realidad que, no siendo el del poder y sus instituciones, no es, por ello, menos sensible. Lo que salta sobre la norma, lo que sobresale, lo que relumbra por su diferencia suscita reacciones urgentes de homogeneización, es decir acciones (o simples deseos imaginarios) que recuperan las diferencias, las subsumen en lo conocido (así, por ejemplo, durante los años sesenta y setenta, el Che, Mao, Marcuse se mutan en mercancía); o bien, las repelen hasta hundirlas en lo perverso (*hippies*=Manson=criminales) o las superan por medio del arte y de las ficciones. El monstruo está ahí para cumplir ese efecto redentor. Cuando una diferencia ostensible frente a la norma ha sido valorada *a priori*, definida, catalogada, constituida como monstruosa, no existe ningún costo emocional en destruirla; antes bien, el destructor, en sus maniobras aniquiladoras, experimenta un delicioso, benévolo y satisfactorio estremecimiento moral de gratificación: la brutalidad contra las bestias es benefactora.

Se dispone así de una ética legitimadora o de una religión que sacraliza el acto represivo. Gracias a ella no nos importará gran cosa que un moderno San Jorge destruya al sempiterno dragón del mal, puesto que el valor del uno y del otro preexisten, catalogados ya en la humana memoria del bien y del mal, en los registros culturales, en los de su sociedad y en los de la imaginación. Estos registros dicen: la alteridad del monstruo (o de lo que este sea en un instante dado) es infranqueable, irreductible, y aún así se aspira a anularla destruyéndolo a él (o al menos imaginándose la destrucción de esa alteridad). Una vez reivindicada la existencia de semejante apriorismo de lo monstruoso y el del imperativo categórico de su destrucción, se hace fácil atacar a todo aquello que se defina o se aparezca como monstruo o se quiera representar como tal a la luz pública, por ejemplo, un criminal, un opositor político (8), incluso una religión o, más en general, una cultura.

Muchas cosas desorientan hoy día y producen angustia. Entre ellas están las pequeñas contrariedades de la vida cotidiana. Pero también hay grandes presiones, más allá de la letra menuda, como el vértigo tecnológico, el belicismo y el lenguaje provocador; tampoco es menos importante la concentración de poder cada día más fuerte en grupos transnacionales o en Estados. Y, sobre todas las cosas, la gran contrariedad radica en la percepción de la propia debilidad frente al movimiento de la historia, pues la historia contemporánea arrastra y golpea como un torrente sin ribera, desbordado, con maraña, piedras y agua sucia, y no se adivina por dónde va el cauce. Los sentimientos de impotencia, reconocidos a medias, se liberan con mayor facilidad, aunque de forma encubierta gracias a símbolos, metáforas, ilusiones, deseos y artificios estéticos. Estas manifestaciones toman forma en la obra de espíritus perceptivos, artistas, cineastas, escritores, diseñadores, que encarnan la punta de lanza de la imáginería cultural.

Las bestias son parte de ese repertorio de malabarismos imaginarios que expresan la angustia del hombre contemporáneo ante el espectáculo de su tiempo. El *bestiarium* actual por antonomasia, diferido, disfrazado, arrinconado en el rito de marionetas

monstruosas, se halla en otra parte, no en las ficciones, sino en la guerra, en la violencia callejera, en la miseria (recubierta de esplendores folklóricos por la publicidad turística), en la destrucción ecológica que metamorfosea el hábitat, en las hambrunas circunvaladas de abundancia, en la tortura, en la geopolítica, en la guerra, en el mercado internacional, en el chauvinismo, en la subhumanización de los congéneres... Todo eso es monstruoso, es cierto, pero los efectos de monstruosidad que arrancan de ahí no se captan cara a cara, puesto que su visión resultaría insoportable. El monstruo es el resultado de una tragedia sin desenlace, en la cual la anagnórisis solo se verifica a medias. Lo temible de la realidad se enmascara con rostros excepcionales. Aquellos hechos, a todas luces inmanejables por el ciudadano común, la pérdida de democracia, la concentración insoportable del poder, el exterminio de toda clase de vida, la violencia universal, la inmundicia lanzada contra los demás porque no son como yo quiero que sean, los grandes abusos financieros, estos hechos inmanejables provocan una especie de *shock* continuo, borroso, maloliente, un asedio contra la conciencia ingenua de la cotidianidad. El hombre se limita a vigilar su entorno de seguridad y recula hacia la indecisión, la receptividad pasiva y el miedo. A partir de ahí se dispone a aferrarse a cualquier cosa, a vivir de quimeras, a dejarse cautivar por superhéroes ficcionales y figurones de carne y hueso que verifiquen o aparenten verificar lo que su espíritu ablandado considera imposible. Pero también muta sus angustias, la visión prohibida de la realidad, en personajes imaginarios, portentos al acecho, autónomos, espantosos, cuyos rostros resumen, encarnan y sustituyen aquellos peligros difusos del mundo; y eso lo satisface, y lo satisface mucho, aunque deba reconocer que no son más que un *bestiarium* de papel, cabriola estetizante de artefactos, imaginería y retórica del signo, espantoso juego de apariencias.

Las ficciones, sin embargo, se traicionan. El *bestiarium* conserva mucho, casi todo, sintomáticamente, del tumulto de males que le dio origen. El bello monstruo oculta y desoculta el horror: Melusina es bella de noche y monstruo a la luz del sol, una

sonrisa exhibe de pronto la fascinación inquietante del vampiro... El monstruo tiene el efecto de lo diferente, es decir de lo que se quiere que sea diferente para someterlo a las delicias de la denegación y no caer bajo la ley que obliga a cargar con él por el hecho de ser una verdad horrenda, difícil de encarar (como en el *topos* bíblico: ¿soy yo acaso el guardián de mi hermano?).

El monstruo es metonímico: es una parte signica de la realidad por medio de la cual se representa el todo. Esta función metonímica hace posible resistir lo amenazante, la angustia de realidades pavorosas: por ser la parte fea, a veces risible y carnavalesca, el monstruo carga con todo lo horrendo del mundo cotidiano. La conciencia tematiza en él los horrores que de otro modo tendría dificultad en aceptar. En su función metonímica, el monstruo es un absurdo de la cotidianidad, la parte ostentosa y degradada, pero también es una parte que habla del todo, como en los juegos metafóricos, sustitución oportuna para evitar las ceremonias de la verdad.

Sin duda a la bestialización de la realidad contribuyen los discursos belicistas. Pero las cosas no son tan claras. El discurso de la bestia es indirecto. Frente al lenguaje explícito de la guerra, las ideologías belicistas suelen ser taimadas, llenas de sesgos, revestidas de símbolos en apariencia inocuos, en particular cuando sus voceros no se hallan entre los jefes de estado y los responsables militares (cuya estrategia prevé todo gracias a las simulaciones), sino entre los intelectuales subalternos del poder, los perros guardianes de la industria cultural y muchos artistas y escritores al parecer críticos. Estos son quienes traducen los juegos mortales al idioma del cine, a la televisión, a los videoclips, a los juguetes infantiles (e inician a los niños en el arte de matar).

El ciudadano común, por su parte, bailotea en la historia, atrapado en un vórtice que percibe a medias como algo teledirigido por fuerzas inmensas, anónimas, poco benevolentes; y siente que esas fuerzas tienen la capacidad de arrojarlo en el caos —obsesión arquetípica de lo imaginario y amenaza inmediata—. La industria cultural y la industria del tiempo libre se encargan de darles cuerpo visible a esas fantasías, generando monstruos

y poniéndolos en el mercado. Las bestias plasman sentimientos de agresión desviados, poco explícitos, ideológicos, y crean una simbólica de la guerra que no se identifica a sí misma como tal.

Lo monstruoso es el síntoma desviado hacia lo ficcional del mundo sin control humano y sin garantía de supervivencia (9). Lo monstruoso es el síntoma del horror a lo diferente y del horror a sí mismo bajo la enajenación del doble maldito.

El hombre no es ni bueno ni malo por naturaleza. Es. Actúa. Produce. Inventa. El hombre simboliza y crea en particular lo monstruoso imaginario para distraer la atención de parcelas de sí mismo y de la realidad material y social que no resiste o no quiere aceptar.

Evitemos aquí malentendidos metafísicos: no se dice que la realidad sea horrenda porque sí, igual que la materia neoplatónica, tan lejana de Dios. El hombre configura la realidad con su hacer, sus teorías y su historia e incluso con sus deseos; en este proceso crea también las condiciones de la violencia. La violencia abre espacios de vida insoportable. Algunos de esos espacios que no se asumen cara a cara porque su verdad resulta difícil de *ver*, tienden a mutarse en monstruos simbólicos y en figuras deformes como el retrato de Dorian Gray. Puesto que la realidad entera no es monstruosa, se gesta el monstruo de ficción. El monstruo es una fisura, el caos en el paisaje organizado de las cosas. Pero lo real no se agota en lo monstruoso. También hay goce en la vida e incluso felicidad y, a no dudarlo, muchas virtudes.

¿El efecto desculpabilizador como especificidad de lo monstruoso?

¿Cómo se verifica el paso de lo monstruoso simbólico hacia lo monstruoso real? ¿Cuál es su mediación? ¿Cómo se convierte una percepción particular de la existencia en símbolo de las deformaciones? He partido del símbolo monstruoso, es decir del

fenómeno (=phantasma=monstrum), para remontarme a sus razones (es decir, al horror de afrontar ciertas cosas cara a cara). ¿Cuál es la mediación entre los mitos y el sujeto? Tal vez la respuesta se halle en el funcionamiento de la conciencia moral y en su tendencia espontánea egoísta a autojustificarse siempre, incluso con artificios de autoengaño. Uno de esos artificios, que ahora se verá, es la elaboración simbólica de monstruos.

En nuestra experiencia cotidiana, el reconocimiento del monstruo se verifica a medias, es un acto de conciencia velado, por el cual las razones de lo monstruoso se mantienen en la ignorancia y aparecen sin cuadro referencial o, por decirlo así, sin intertexto. Para esta conciencia, la realidad fantasmática del monstruo es tan solo un juego de ficción carnalesca, máscara sin identidad que no oculta ningún rostro. Al contrario de la tragedia clásica y del psicoanálisis (que también han necesitado de su *bestiarium* para instaurarse), la *anagnórisis* o toma de conciencia de lo monstruoso no resuelve nada en la vida cotidiana, ni dice cuál es la fuente de lo monstruoso. Por ella solo se identifican los monstruos falsos; la bestia como artificio, lo monstruoso imaginario dentro de lo imaginario, como efecto de las maquinarias de ficción (Bram Stoker = autor de Drácula, King Kong = producto de Hollywood). Pero en el acto de señalar al creador de la ficción, al dibujante, al cineasta, al artista, sigue escamoteándose al monstruo real (=el hombre histórico, productor de bestias en las que descarga su destructividad de apariencia civilizadora).

El proceso, desglosado, es el siguiente:

- 1) Momentos insoportables de la realidad;
- 2) Visión velada (o rechazo de la realidad);
- 3) Efecto de monstruosidad de lo real reconvertido en ficciones;
- 4) Configuración del monstruo como artefacto cultural que sustituye a lo real de forma tolerable;
- 5) Pseudorreconocimiento del proceso, sin llegar hasta la fuente misma de lo monstruoso (=la realidad humana desfigurada por su propia acción).

Tal cadena arranca ya desde sus orígenes con sentimientos de culpa y huida; conoce un clímax angustioso y acaba en la desculpabilización artificial. Al final es poco grave el daño si la conciencia llega a captar sin velos la condición ficticia del *bestiarium*: después de todo, el artificio le ha servido para rehacerse moral y emocionalmente. Frente al mundo invivable y abismático —si acudimos aquí al registro teológico— el artefacto bestial equivale, no a un infierno (porque *in inferno nulla est redemptio*), sino a un purgatorio artificial, es decir a un artificio de culpas atenuadas.

Debo advertir una cosa: que no hablo aquí de funciones latentes de lo real por medio del monstruo; ni de emociones enmascaradas en lo monstruoso que llegan a ser explícitas. Como emoción, el efecto de monstruosidad siempre es real; reales son su angustia, su pseudorreconocimiento y su reconocimiento verdadero (si se produce).

El monstruo es, en su función menos ambigua, un artefacto desculpabilizador sobre el cual se descarga el mal, la suciedad de la propia conciencia, el horror al mundo en crisis. El costo de su producción se recobra como plusvalor emocional. En nuestra época el monstruo también es producto de la industria cultural y de la invención estética, tal vez superfluo pero útil, pues aplaza la angustia para el día siguiente y sirve de buena gana si uno aspira a vivir con cierta tranquilidad, al amparo del caos.

La ficción prodigiosa tranquiliza. En virtud de su fuerza emocional y su cuasiautonomía, se hace cargo de la destructividad social. Es el yo irreverente, repudiado, doble maldito, en el cual se deponen angustias. Por obra y gracia del monstruo, el mal simula su aparición desde afuera, desde lo otro. Gracias al trabajo infinito de las bestias, el mal no parece ser el producto exclusivo de fuerzas humanas; el monstruo inventa y nutre las cosas malditas, el mal.

Así, por ejemplo, las máquinas bestializadas, dando particular dramatismo a muchas elucubraciones de la ciencia ficción, toman conciencia de su poder y conspiran, echando por tierra la obediencia a sus programas cibernéticos. Aun cuando la sociedad

tecnológica engendra al *computer omnipotens* y libera los fantaseos conspiratorios de la cibernética, la rebelión aparece como algo inhumano: la conjuración actúa contra el orden, el bien, la humanidad. Existen varios tipos ideales de rebelión: la de los seres humanos, la de las máquinas y la de los monstruos. La conspiración monstruosa es la *summa* excepcional de todas las conspiraciones: incluye al hombre subversivo y a la máquina en guerra contra la humanidad. En la ciencia ficción, el computador que echa a tierra sus programas para rebelarse es una insólita mezcla de inteligencia, maldad humanoide (por duplicación monstruosa) y tecnoelectrónica demonizada. El resultado tiene ventajas morales: gracias a la bestia rebelde, el *homo faber*, el que lo engendró en sus talleres, se limpia de toda culpa. Y, sin embargo, el portento cibernético, cuando se alza contra el orden, representa una amalgama fantástica de ideologías tecnocráticas que camuflan el poder bajo el semblante de instancias técnicas de decisión. Frente a los autómatas metálicos de *Las mil y una noches*, los ordenadores surgen, funcionan y disfuncionan de manera novedosa en el interior del espacio estético. Como resultado, desculpabilizan lúdicamente a la conciencia moral: el demiurgo de los robots, el padre del tecnomonstruo, es decir el hombre moderno, internacional, el cibernántropo capaz de todo, incluso de la exterminación, queda lejos, en la sombra, como inocente frente al crimen; no se perfila jamás como la causa responsable de la rebelión cibernética. El mal está afuera, su origen está en esas máquinas rebeldes.

Hay filmes ejemplares. En la conocida serie *The Terminator* la máxima podría ser: *machina homini lupus*, es decir, la tecnología moderna se percibe como algo monstruoso o, mejor aún, monstrificante. Digámoslo de una vez: la ciencia ficción es ideológica al crear falsas ilusiones. Así, *The Terminator* lleva a sus extremos la ideología tecnocrática cuando pretende que los conflictos del porvenir advendrán entre hombres y máquinas y no entre seres humanos. *Terminator* es el exterminador; apenas esconde el elogio de la guerra atómica. E infunde esperanzas vanas al suponer que la vida y las máquinas podrán sobrevivir al gran crimen

nuclear. Tales son también los supuestos de los belicistas cuando han predicado la locura de una guerra atómica restringida, aun si todas las previsiones científicas anuncian que ese monstruo real, una vez liberado, es incontrolable. Lo fantástico está lejos de lo real, así como ciertas metafísicas; pero no tanto, al menos cuando se trata de las fantasmagorías monstruosas sobre el poder (10).

El *bestiarium* pone en escena vastas obsesiones del creador contemporáneo. Gracias a su sensibilidad —tal y como sugiere Theodor Adorno— el artista o escritor percibe tendencias colectivas poco visibles en el conjunto social. Piénsese en Franz Kafka, por ejemplo. Sus mundos imaginarios dan cuerpo a alucinaciones anticipatorias.

En la sociedad productora de objetos culturales, el monstruo es un síndrome o, mejor aún, una reiteración sintomática de las mismas pasiones: concebido y forjado por los demiurgos de la fantasía, exterioriza con sus mil caras cierto esfuerzo de autopercepción de la sociedad que lo sustenta; pero esta autopercepción (que también se puede llamar *reconocimiento* y *anagnórisis*) resulta interferida por la conciencia moral, siempre tan proclive a activar mecanismos de desculpabilización.

Dice Jean Delumeau que la mala conciencia se desarrolló al mismo tiempo que el arte del retrato (11). Tal vez habría que matizar esta afirmación atribuida a ciertas formas de cultura en Occidente. Es posible sugerir que la mala conciencia *se verbalizó* con el retrato. Antes del retrato moderno, la mala conciencia existe de otras formas, por ejemplo, como efecto de monstruosidad diferido; pero también sigue presentándose hoy como tal. El monstruo es un artificio no verbal de desculpabilización y, al mismo tiempo, parodia y artificio de expropiación de sí misma que la conciencia moral *elabora* (si se quiere, en el sentido freudiano de *verarbeiten*) para distraerse, dislocarse, interferirse en el acto mismo de su autopercepción, imagen desfigurada en el espejo, retrato de Dorian Grey. La conciencia se reconoce tras la máscara, pero juega a no reconocerse: al otro lado de la máscara está la culpa; de este lado, la tranquilidad.

Como el buen sentido cartesiano, los recursos de desculpabilización se hallan bien repartidos en la humana especie y actúan con sorprendente eficiencia en todas partes. Si el éxito de los monstruos entre consumidores de cultura de masas es hoy tan grande en las periferias del mercado cultural como en los centros donde se produce (me refiero a los monstruos popularizados por la cinematografía, la televisión y las grandes redes por las que circulan los objetos ideológicos), podemos suponer que las condiciones de su consumo coinciden en lo esencial con sus condiciones de producción. Las sociedades se interpenetran más de lo que parece, al menos en Occidente y en sus vastos campos de influencia. Y a todoello se suma por todas partes la inmensa plusvalía psicológica-moral de lo monstruoso.

Esa desculpabilización es un atributo probable del *bestiarium* contemporáneo. El ligamen histórico que sin duda existe entre el miedo y la culpa, lo sacro y el pecado, ha sido muy importante en la formación del síndrome monstruoso; pero la intensidad y el poder con que se verifica el efecto desculpabilizador de las bestias, desafiando incluso su polisemia, es demasiado visible como para no encontrar ahí un hecho nuevo en la historia de la monstruosidad. Cada ser excepcional constituye un principio de desculpabilización, por ejemplo: las figuras del archivo imaginario tradicional (idénticas o retocadas por el gusto o por las técnicas actuales); las bestezuelas del mal inventadas no hace mucho (abejas asesinas, orcas, arañas, tiburones); los portentos intergalácticos volcados inexplicablemente sobre la humanidad; los *transformers* y los seres andróginos modernos (indefinidos aun entre el barroco, el rock, el punk, el desafío y el juego comercial) a los que muy pronto barren los vientos de la moda... así como en estos, también hay un principio de desculpabilización en los prodigios mutantes, en los universos de Conan y en monstruos ambiguos, indescifrables, revoltijo de obsesiones eróticas y criminales de cierta cinematografía (12); en el *bestiarium* de los dibujos animados para niños (películas japonesas, series de Disney o juguetes asociados a esos filmes) y, en fin —pues no se

puede hacer una lista exhaustiva— en los mundos y bestias casi delirantes, de los *comics*, revistas y *bandes dessinées* del género fantástico: en cada ser excepcional existe la oportunidad del descargo moral, *porque* las bestias son el origen del mal y las cosas se degradan por su culpa. Gracias a Dios, también hay héroes esquizoides, medio hombres, medio monstruos, especie de aventureros prodigiosos, que asumen no solo todo el mal (combatiéndolo) sino todo el bien (al combatir) y que así crean la ilusión de salvarnos: Superman, el hombre nuclear, Roldán, Batman, etc. El héroe se opone al monstruo, se hace tal gracias a su victoria sobre aquel. ¿Habrà algo monstruoso en el héroe mismo? ¿Producirá el héroe un efecto de sacro pavor con su presencia? Lo menos confuso radica en pensar que el héroe al mismo tiempo tiene efectos de buen monstruo y doble maldito: Clark Kent es Superman, el Fantasma es alguien más que el enmascarado, cuya identidad guardan en secreto los manuscritos de una cueva cuyo acceso tiene forma de calavera. Ignorancia inútil: ¿qué provecho tendría saber su identidad?

Desde siempre el mundo infantil está poblado de juguetes monstruosos (13). Para el niño, la necesidad de lo monstruoso se resuelve de forma lúdica; o a la inversa: el juego libera necesidades que toman forma de monstruos... En todo caso, el niño se acostumbra al *bestiarium*, a su magnetismo afectivo, porque tal vez este le dé cuerpo a experiencias suyas, primigenias. El juguete puede enseñarle a amar lo horrendo y a reelaborarlo como juego. El monstruo bueno y el monstruo malo, separados, juntos, inocuos como figuras inertes y poderosas, sirven de soporte físico a lo imaginario: personificar al muñeco bestial, rehacer los mitos de un filme como *La guerra de las galaxias* con réplicas de sus personajes; o bien, matar en broma, destruyendo mímicamente al otro con las armas plásticas del porvenir, resucitar luego a la víctima: incluso así ya se da el primer paso, se comete el primer crimen infantil, imitando al personaje imaginario, tal vez matando a su adversario monstruoso con el arma misma del héroe, hasta que la bestia quede muerta entre los muertos. Al final de todo, como

enseña la pantalla, la diferencia entre ficción y realidad parece ser muy sutil. Consumo de crímenes, consumo de monstruos, largas horas de consumo televisivo: el niño se prepara así para inventar y destruir bestias, se prepara a fin de cuentas para destruir.

Estudiemos un poco más de cerca cómo obra aquí, en el campo monstruoso, el artificio de desculpabilización. No le será difícil al lector admitir un punto de arranque, bien conocido por las éticas normativas y por los psicólogos, a saber: que la conciencia moral alberga al mismo tiempo los principios del deber y los recursos del autoengaño. Dejemos entre paréntesis el problema de la autonomía o heteronomía de la ley moral. El autoengaño tiene lugar, aunque no de modo exclusivo, durante la experiencia *precritica*, es decir en el dominio de la vida espontánea que los fenomenólogos llaman conciencia ingenua o actitud natural del mundo de la vida o *Lebenswelt*. Ahí, embriagados por la inmediatez de la intimidad, la autovaloración de nuestros actos no se produce como fenómeno neutral; antes bien, constituimos nuestro propio reflejo, el reflejo que queremos, valoramos cuanto hacemos como individuos y como portadores guardianes de construcciones colectivas (la lengua, la nacionalidad, la cultura, la condición social, etc.), nos afirmamos con estas preformaciones y, gracias a ellas, nos contraponemos a otros valores —que por esa contraposición misma pasan a ser contravalores—. Durante ese proceso, por lo general espontáneo, damos lugar a la buena conciencia. Lo que hacemos de nuestros valores (prenociones, prejuicios, *Selbstverständlichkeiten*, sentido común, etc.) se subsume en el gran espacio multívoco del deber y de esa manera se hace más fácil aquella producción incesante de buena conciencia. La actitud ingenua, natural, precritica, se inclina a interpretar mi acción en el sentido de mis intereses. Interés y conciencia moral suelen andar juntos y muy a su antojo. Estamos en presencia nada menos que de una argucia de la razón, verdadero truco de desculpabilización moral, cuya marca dejamos en el mundo inmediato. El autoengaño, a veces lúcido, a veces sinuoso en la activación de sus recursos, tiene un fin gratificante,

ya que desculpabiliza al mismo tiempo que se produce. El autoengaño tranquiliza al agente moral. Es algo parecido a lo que Freud llama racionalización. Así mismo, la ideología —para emplear otro registro teórico— sirve de coartada a las acciones político-sociales. Rara vez nos esforzamos por edificar normas morales universales (a la manera kantiana); más bien tendemos a minimizar la autopunición a la que somos proclives. Extraña contradicción: por un lado nos sentimos culpables, hallamos y generamos razones para el remordimiento y, por el otro, tendemos al autoengaño buscando la inocencia. La ambigüedad existe, sin duda. Puesto que no es agradable vivir cara a cara con las inmundicias, en estado de angustia, nos apartamos de ahí con trucos morales. Evitamos mirar el lado horrible de ciertas cosas; tratamos de contemplar solo sus metáforas, las cuales —estas sí— resultan soportables y se pueden manipular con artificios. En tales circunstancias lo ético, para ser llevadero y sin exceso de culpa, se vuelve estético. Activamos a nuestro favor mil coartadas, procedimientos de acción, ideologías, intereses, derechos y deberes, acomodamos el valor de nuestros actos a coartadas benefactoras. El *bestiarium* ficcional, objeto de la estética, se suma así a los procedimientos de desculpabilización. El monstruo es un artefacto que reemplaza al terror de ciertas realidades morales y es, por ello, conciencia mediatizada, desculpabilizador inocuo y eficaz y, en fin, remordimiento dulcificado. El monstruo es lo feo embellecido; la regla moral estetizada.

Tales artificios se apropian del yo crítico: el titiritero resulta manejado por los títeres. La conducta, las creencias y, en fin, la *moralidad*, se abandonan a *determinantes* externos (como si fuera una relación causal, como si ahí se produjeran causas y efectos), sin importar que tales determinantes sean fabulosos. La ficción tiene efecto de realidad. Gracias al artificio del autoengaño, el hombre puede sentir, aunque sea vagamente, que no se ha hecho a sí mismo tan destructor como lo denuncia su historia. Al fin y al cabo hay seres más destructores: estos

seres monstruosos se abren campo en sus repliegues imaginarios como fantasías que calman la ansiedad.

Por añadidura, no solo el hombre, también la naturaleza misma llega a ser suicida. El *bestiarium* pertenece a la zoología del mal que me economiza la valoración acusadora de mis actos. Gracias a tantos seres artificiales vagando por ahí, me doy la ilusión de no pertenecer a la estirpe de criminales autoelegidos, monstruos de carne y hueso verdaderos, responsables tangibles —y no fabulosos— de su propia historia que está a punto de acabar con todas las cosas. El formato de esta zoología es una interminable y reiterativa utilización de la naturaleza. Los animales se hacen malignos, parecen hombres degradados, como si fueran libres y capaces de hacer el bien y el mal: *homo homini lupus*; es decir, el *homo* endilga al *lupus* todas las infamias de su historia. No es que menoscabe tan solo su animalidad, sino que también la carga de designios: de ahí el concepto mismo de ‘bestia’ como equivalente a ‘monstruo’.

La seducción arranca de un demonio/serpiente originario, animal terrestre, infernal, bajo el cual sucumben todos los hombres: así se forma el arquetipo. La derrota de Adán y Eva lleva el sello fundacional de la derrota humana. El hombre cae frente a la bestia, luego las bestias son perversas y lo contaminan: animalizarse es repetir el mito de la serpiente seductora. Esta descomposición aproxima al hombre a los animales, por metamorfosis, por combinatoria, por multiplicación de partes, etc. (14). Pero también, como el hombre no puede vivir siempre en el horror, el pecado original es ya una desculpabilización primigenia, puesto que el mito mismo atribuye la infamia y los engaños a la bestia, en vez de asumir que lo más inhumano es humano y que el seductor triunfó porque los pobladores del Paraíso quisieron ser seducidos.

Evocando a Jean Baudrillard se puede creer que la seducción le quita el sentido al discurso y lo separa de la verdad. La anagnórisis se desvía, se hace a medias, la conciencia no reconoce las fuentes del monstruo: el monstruo como seducción es la no-verdad, ausencia de ἀλήθεια. El origen humano de lo monstruoso queda velado por máscaras y por el aliento pútrido de las ficciones, puesto que la

seducción de su forma y la fascinación del desorden y el caos congelan la mirada, como se petrifica el vidente mirando a Gorgona: “en la seducción es de alguna manera lo manifiesto, el discurso en lo que tiene de más ‘superficial’, lo que se vuelve contra el imperativo profundo [...] para anularlo y substituirlo por el encanto y la trampa de las apariencias” (15). El monstruo funde, confunde su fenómeno y su número, su *doxa* y su en sí, la seducción y la violencia, el juego y el horror, la estética y la ética.

Hay varias fuentes ilusorias del mal: Dios, los genes, las pulsiones, la sociedad... y el monstruo.

El monstruo constituye un registro, no tanto de patología como de sintomatología social; y es al mismo tiempo un síndrome ambiguo de suciedad moral, angustia, caos, fealdad, artificio autoengañoso y descargo de conciencia... pero también es bello. El monstruo es síntoma en varios sentidos: sintetiza cosas que los trascienden, representa fenómenos psicosociales y simboliza aquello que rara vez podría expresarse por otra vía, porque horroriza.

El buen monstruo

La industria de ficción admite las contradicciones. El buen monstruo tipifica una tendencia parcialmente opuesta a la que se propuso en el apartado precedente.

El buen monstruo recuerda al buen salvaje. Se puede amar en él, como reemplazo, lo que se ha dejado de amar. Se lo ama cuando es imposible amar a seres reales. Su presencia es objeto de empatía y cariño irreal, alternativo, si la transferencia de afectos a personas se vuelve intolerable por el asco que provoca su condición; o cuando tengo resistencia a la identificación emocional con el otro, pues me inquieta la premonición de perderlo.

Es posible entrever aquí la presencia de cierta angustia fundamental, hilo apocalíptico enmarañado en las obsesiones del hombre contemporáneo: en el fondo de su conciencia desdichada

Acerca del autor

Rafael Ángel Herra alterna entre el texto literario (novelas, cuentos, poesía) y el ensayo (la corporalidad, la violencia, la estética del monstruo, el autoengaño, etc.). También ha publicado artículos periodísticos. Un libro sobre violencia fue traducido al francés (Quebec). El poemario *Escribo para que existas* se publicó en versión bilingüe italiano-español en Palermo.

Su novela *Viaje al reino de los deseos* ha formado parte de las lecturas del Bachillerato costarricense. Se doctoró en la Universidad Johannes Gutenberg de Maguncia, Alemania, con una tesis sobre Edmund Husserl. Fue profesor huésped en las Universidades de Bamberg y Giessen de ese país.

Es miembro de número de la Academia Costarricense de la Lengua y ha sido Catedrático de Filosofía de la Universidad de Costa Rica, cuya Revista de Filosofía dirigió por más de dos décadas.

Fue embajador de Costa Rica en Alemania y en la UNESCO.

Esta es una
muestra del libro
en la que se despliega
un número limitado de páginas.

Adquiera el libro completo en la
Librería UCR Virtual.

LIBRERÍA
UCR

VIRTUAL

Alejo a mis fantasmas
convirtiéndolos en monstruos ficticios.

En los monstruos ficticios
tiene lugar la metamorfosis del asco de este mundo,
rostro inoculado contra el horror,
angustia soportable.

Las bestias de la realidad
morán en el mejor de los mundos posibles.

Lo monstruoso no es un signo divino,
sino el oscuro signo humano
que suele esconderse a sí mismo
dando un rodeo por las rutas de la divinidad.

El arte sustituye ficcionalmente a lo real;
lo monstruoso lo transforma simbólicamente
y lo fotográfico lo recubre de belleza.



ISBN 978-9968-46-481-9

