

# Revista .925 artes y diseño



**.925**  
artes y diseño

**UNAM**  
Nuestra *gran*  
Universidad

Año 12 / edición 48 / noviembre 2025 - ISSN: 2395-9894

<https://revista925taxco.fad.unam.mx/>

## Seres y bestias, realidades y ficciones: ilustración e intertextos

25 noviembre, 2025

[Clarisa Menteguiaga](#)

**Resumen.**— Este texto explora la ilustración como herramienta crítica, especulativa y poética para representar seres híbridos, bestias y monstruos. A través de un recorrido visual e intertextual —que abarca desde bestiarios medievales hasta ficciones científicas contemporáneas—, se analiza cómo estas criaturas permiten cuestionar los límites de lo humano, imaginar otras formas de existencia y desafiar normas sociales. Ilustrar bestias es aquí un gesto político y sensible, que reconfigura la relación entre arte, ciencia, cuerpo y fantasía.

**Palabras clave.**— bestiario, especulación, ilustración, intertextualidad, monstruo

**Abstract.**— This text explores illustration as a critical, speculative, and poetic tool for representing hybrid beings, beasts, and monsters. Through a visual and intertextual journey—ranging from medieval bestiaries to contemporary science fiction—it analyzes how these creatures allow us to question the limits of the human, imagine other forms of existence, and challenge social norms. Illustrating beasts is presented here as a political and sensitive gesture that reconfigures the relationship between art, science, body, and fantasy.

**Keywords.**— bestiary, speculation, illustration, intertextuality, monster



Clarisa Menteguiaga

---

Este texto propone una travesía visual y conceptual en torno a la ilustración de seres y bestias, entendidas como formas de entrelazar lo humano, lo animal y lo fantástico. Lejos de ser un simple acompañamiento del texto, la ilustración se presenta como práctica crítica y especulativa que reconfigura lo visible y activa otros modos de conocer, imaginar y sentir.

Desde los bestiarios medievales hasta la gráfica contemporánea, lo fabuloso y lo monstruoso están presentes como figuras simbólicas que cuestionan los límites de la especie y del ser. Ilustrar no es solo representar, sino especular, desplazar sentidos y abrir posibilidades. A través de ejemplos históricos y actuales, este trabajo propone una mirada crítica y poética sobre la ilustración como lenguaje visual, capaz de articular lo narrativo, lo afectivo y lo imaginario. Las criaturas ilustradas, como figuras de umbral, abren relatos intertextuales que revelan huellas culturales.

En la Edad Media, los bestiarios combinaron saberes religiosos, naturalistas y mitológicos cuando presentaron criaturas reales e imaginarias como leones, sirenas o dragones, acompañadas de explicaciones morales. Su función fue didáctica y espiritual: enseñar valores cristianos a través de alegorías visuales. Estas figuras híbridas —fusión de lo humano, lo animal y lo fantástico— fueron estrategias simbólicas.



Fig. 1 . The Aberdeen Bestiary, S.XVI.



Fig 2. The Aberdeen Bestiary, S.XVI.

Visualmente ricos y bellamente ornamentados, los bestiarios también jugaron un papel importante en la transmisión del conocimiento visual durante la Edad Media. Las

ilustraciones no pretendieron representar a los animales de manera realista, sino enfatizar sus cualidades metafóricas. Estas imágenes fueron ejecutadas por monjes o artistas en los *scriptoria* de los monasterios, y muchas veces repitieron patrones estéticos que contribuyeron a fijar iconografías perdurables. Los bestiarios fueron espejos del pensamiento medieval: mostraron cómo la naturaleza fue leída como un texto sagrado, y cómo el arte contribuyó a enseñar valores morales a través del asombro, el temor o la belleza de lo monstruoso.

Según Abel G.M. (2021), fue a partir del siglo XII cuando más se difundió la creencia en estos monstruos gracias al *Bestiario de Aberdeen*, una de las obras más representativas del pensamiento medieval sobre el mundo natural. Este manuscrito, ricamente ilustrado, funcionó como una especie de enciclopedia simbólica que reunió descripciones de animales reales —como leones, elefantes o serpientes— junto a criaturas fantásticas —dragones, sirenas, unicornios o basiliscos—.

Cada entrada ofreció información sobre las características físicas de los seres y también interpretaciones morales y teológicas, en las que los animales se convertían en metáforas del bien y del mal, del pecado o de la virtud. De este modo, el Bestiario contribuyó decisivamente a fijar un imaginario híbrido entre lo natural y lo mítico, que circuló ampliamente en manuscritos y obras de arte, modelando la manera en que se concebía la relación entre los humanos y las demás criaturas del mundo.

La ilustración es una forma de conocimiento visual situada entre la ciencia y la ficción, que no solo representa lo visible, sino que también imagina lo posible, lo invisible y lo inquietante. Un ejemplo clave es William Blake<sup>[1]</sup>, cuya obra unía poesía, misticismo y crítica a través de imágenes de criaturas míticas y apocalípticas. Su pieza *El gran dragón rojo*<sup>[2]</sup> es muestra de cómo la ilustración puede reactivar imaginarios simbólicos, encarnar temores y proyectar mundos alternativos más allá de su tiempo.

Esta imagen fue resignificada en la película *El dragón rojo* del año 2002: allí el cuadro se convierte en un umbral entre lo humano y lo monstruoso, donde la búsqueda de trascendencia se confunde con la destrucción, que obsesiona al personaje principal. La película contrapone la mirada del artista visionario con la del asesino que intenta encarnar la imagen, mostrando cómo el deseo de lo sublime puede tornarse en delirio.

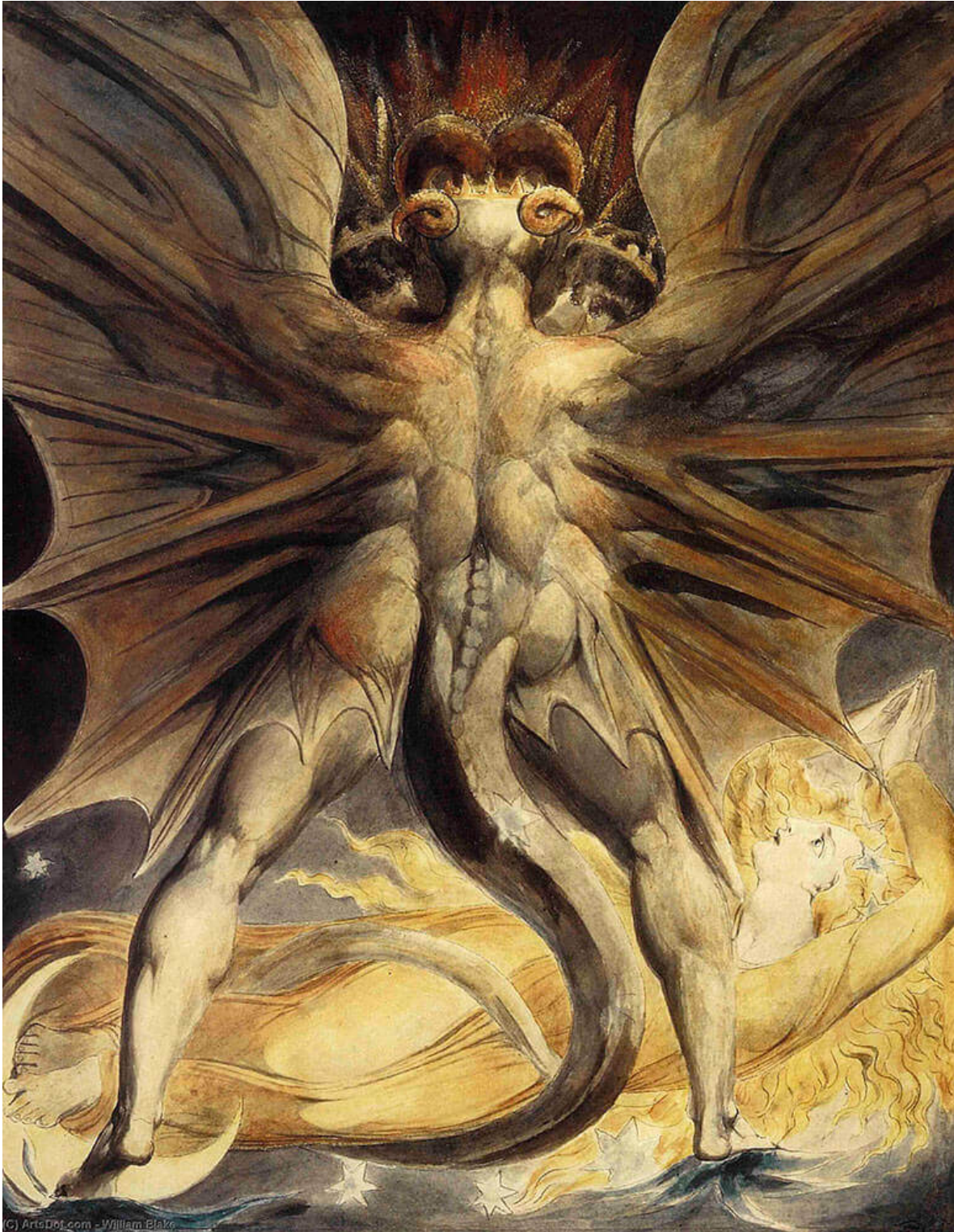


Fig 3. Blake, W., El Dragón Rojo y la Mujer con el Sol, 1805.

En el pensamiento de Michel Foucault[3], la figura del monstruo excede la imagen grotesca o fantástica para volverse una construcción histórica que desafía las normas sociales y discursivas. Lejos de ser una simple anomalía biológica, el monstruo encarna una

infracción de leyes tanto naturales como sociales, revelando con su sola existencia los límites del poder. Su presencia marca aquello que se desvía de la norma, lo que debe ser excluido para sostener el orden; funciona como un revelador de los mecanismos de control que regulan lo aceptable y lo anormal. En este sentido, el monstruo no solo representa una transgresión, sino que permite visibilizar cómo se construyen las categorías de identidad y diferencia a través de discursos de poder.

En *Los anormales* (1975), Foucault propone una genealogía del monstruo que recorre su transformación: desde la figura mítica hasta la encarnación jurídica, médica y política, mostrando cómo ha sido utilizado históricamente para definir, clasificar y someter a quienes no se ajustan a la norma. Esta lectura sitúa al monstruo como una figura política que, al interrogar los límites de lo normal, abre también la posibilidad de la crítica, la resistencia y la emergencia de otras formas de subjetividad. Foucault asigna a la figura del monstruo un doble quiebre: de las leyes de la naturaleza y las leyes del ser humano, en lo jurídico y lo biológico.

Pero, ¿cómo aborda la creación contemporánea la idea de lo monstruoso, lo anormal o lo inacabado? En la línea de la fantasía, se inscribe también el *Codex Seraphinianus*<sup>[4]</sup>, publicado por Luigi Serafini en 1981. Se trata de la enciclopedia de un mundo imaginario, escrita en un lenguaje inentendible, con imágenes que remiten a objetos, criaturas y situaciones oníricas e inquietantes.

El *Codex* no debe ser comprendido sino experimentado, pues su eficacia no está en el contenido, sino en el gesto de ilustrar lo incomprensible, de construir un universo autónomo a través del dibujo y el diseño editorial. La meticulosa estructura del libro, su división en secciones temáticas y su formato de enciclopedia, parodia los discursos de autoridad del saber científico, con humor y mucha imaginación.

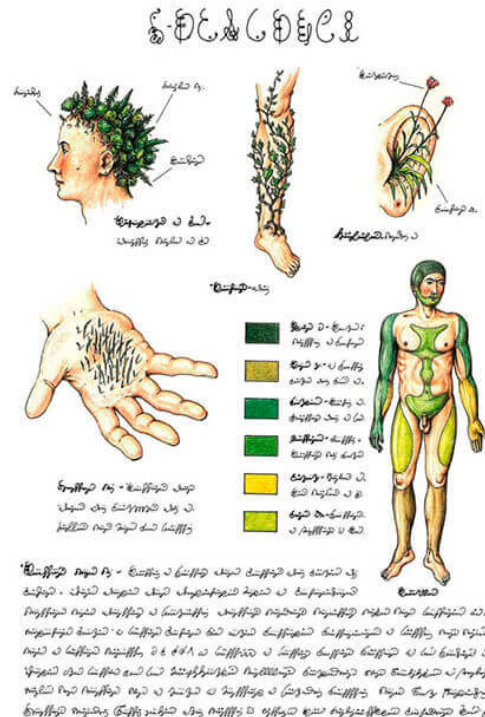


Fig. 4. Serafini. Codex Seraphinianus, 1981.

Autores como Claudio Romo, ilustrador chileno, retoman esta tradición, pero desde una mirada contemporánea. En obras como *El álbum de la flora imprudente* (2007) o *Bestiario mexicano* (2018), Romo crea seres especulativos que combinan referencias botánicas, zoológicas y mitológicas. Su técnica de dibujo y color remite al grabado antiguo, pero sus composiciones proponen una zoología imaginaria con una lógica interna fascinante. En sus libros, el artificio se expone y se convierte en protagonista. Las láminas, cuidadosamente diagramadas, combinan precisión técnica con desborde imaginativo, generando un universo en expansión que no se agota en la mirada, sino que la multiplica.

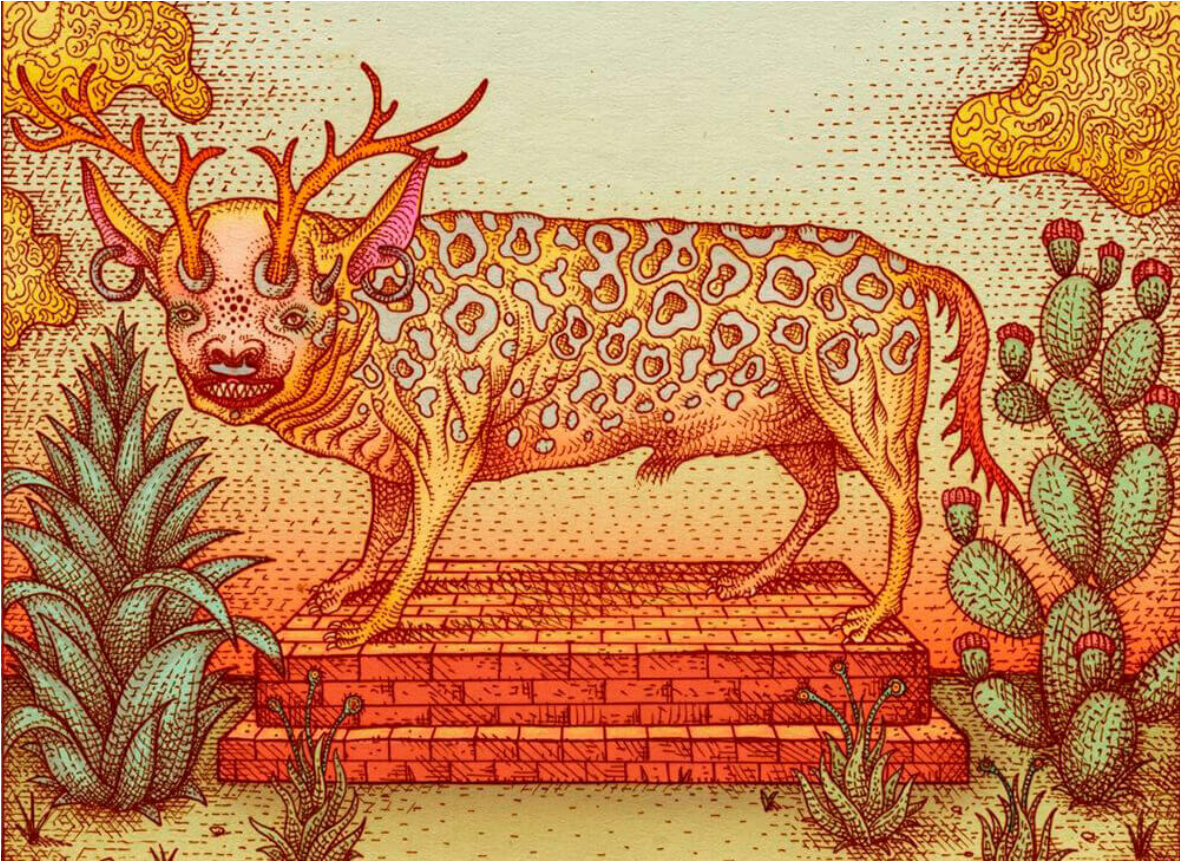


Fig. 5. Claudio Romo. Bestiario Mexicano, 2018.



Figura 6. Romo. Álbum de la flora imprudente, 2007

Las criaturas de Romo, como las de Serafini, no solo ilustran un texto: lo expanden y lo comentan. En algunos casos, el texto aparece como pie de imagen, en otros como falso documento científico. Lo importante es que estas obras operan en el cruce entre arte, ciencia y ficción. No ilustran el mundo real, sino que construyen mundos posibles. Y en ese gesto especulativo, cuestionan también los modos en que hemos aprendido a clasificar, a jerarquizar, a domesticar lo viviente.

En el cine, la monstruosidad también deja su marca. Las bestias poéticas de Guillermo del Toro[5] y su universo visual, se apoyan en bocetos minuciosos y referencias iconográficas de múltiples épocas y culturas. El fauno de *El laberinto del fauno* (2006), con su simetría casi vegetal y su rostro pétreo; la criatura anfibia de *La forma del agua* (2017), que remite tanto a mitologías mesoamericanas como a los cómics de ciencia ficción; o los espectros de *El espinazo del diablo* (2001), que evocan grabados religiosos y el uso del claroscuro

pictórico. Todos ellos presentan una profunda carga visual inspirada en ilustraciones, códices, máscaras rituales, naturaleza y arte popular.

Estas imágenes no solo sirven para dar forma a los personajes, sino que modelan también nuestra percepción. A través de ellas, se reconfigura lo que nos asusta, lo que nos conmueve, lo que identificamos como “otro” y lo que, incluso en su extrañeza, reconocemos como viviente. Así, la ilustración se convierte en un umbral entre lo real y lo imaginario, un dispositivo sensible que traduce y transforma lo monstruoso en experiencia estética y afectiva.



Figura 7. Nixon. *After man: zoology of the future*, 1981.

El libro *After man: Zoology of the future*<sup>[6]</sup> (1981) de Dougal Nixon es una pieza ilustrada de ficción científica que imagina cómo podría evolucionar la vida animal en la Tierra cincuenta millones de años después de la extinción humana. Concebido como un manual de zoología futura, el libro presenta especies ficticias desarrolladas a partir de principios evolutivos reales, como la selección natural, la adaptación ecológica y la especiación.

En este escenario especulativo, los animales actuales han desaparecido y han sido reemplazados por nuevas formas de vida: roedores gigantes que ocupan el lugar de los grandes herbívoros; depredadores descendientes de conejos o mustélidos; y aves marinas con extremidades adaptadas como remos, entre otros ejemplos. Cada criatura es acompañada por ilustraciones detalladas y descripciones de su comportamiento, anatomía y hábitat. La propuesta de Dixon se enmarca en el campo de la evolución especulativa, una práctica que combina ciencia, imaginación y diseño visual para explorar futuros posibles de la biodiversidad.

Más allá de su valor narrativo, el libro funciona como una herramienta que permite reflexionar sobre la historia evolutiva de la vida, los efectos del antropoceno[7] y el potencial creativo de los sistemas vivos. Sin necesidad de recurrir al apocalipsis explícito, *After Man* sugiere un mundo donde la vida sigue, se transforma y se reconfigura más allá del ser humano, convirtiéndose en una metáfora poderosa sobre la continuidad de los procesos naturales y la fragilidad de nuestro lugar en el planeta.

Tanto los monstruos de Guillermo del Toro, como las criaturas especulativas de Dougal Dixon en *After Man*, comparten una mirada que desplaza al ser humano del centro del mundo y reconfigura la noción de monstruosidad. Dixon imagina un futuro sin humanos, donde la evolución da lugar a nuevas especies que surgen de la adaptación y la continuidad ecológica, borrando las fronteras entre lo posible y lo fantástico.

Del Toro, por su parte, trabaja con monstruos en una poética crítica, que encarna la vulnerabilidad, la empatía y la diferencia, oponiéndolos a la crueldad y la rigidez de la condición humana. En ambos universos, lo monstruoso deja de representar el mal o lo anómalo para convertirse en una forma de resistencia simbólica y biológica: en Dixon, la vida que persiste tras la humanidad; en Del Toro, la sensibilidad que sobrevive dentro de ella.

En el arte contemporáneo, artistas que trabajan con cuerpos mutantes, prótesis, intervenciones biotecnológicas, crean criaturas especulativas que exploran los límites del cuerpo humano, los futuros posibles de la evolución, las tensiones entre lo orgánico y lo artificial. Sus trabajos visuales dialogan con la ciencia ficción, el diseño industrial y la estética *cyborg*, como la artista Lucy McRae[8]. Estas imágenes ya no se presentan como metáforas sino como anticipaciones, como advertencias, como laboratorios visuales. Otros exploran la transformación corporal a través del maquillaje, el vestuario y el encuadre, operaciones visuales sobre el cuerpo, el espacio y el tiempo. Se convierte en una forma de performance gráfica, en un dispositivo para pensar el cuerpo como frontera, como archivo, como umbral.

## Conclusión

Este recorrido por imágenes, seres y textos busca definir qué es una bestia y reflexionar acerca de cómo prácticas como la ilustración nos permiten explorar lo incierto y lo múltiple. Las criaturas que habitan estos libros e imágenes son espejos, ventanas a otros mundos, formas de nombrar lo innombrable. Ilustrar bestias no es solo representar lo extraño: es un acto político y estético. Es proponer otros modos de habitar lo viviente, de imaginar cuerpos, de leer el mundo.

En un tiempo de crisis ecológica, de inteligencias artificiales, de colapsos y mutaciones, las criaturas ilustradas nos invitan a pensar en la coexistencia, en la interdependencia, en la invención radical. Nos recuerdan que lo humano es una ficción más entre otras, y que la ilustración tiene la potencia de reconfigurar esas ficciones, de abrirlas y de trastocarlas.

Desde los bestiarios medievales, las ilustraciones visionarias de William Blake —que prolongan esa tradición enciclopédica y simbólica donde el monstruo revela una verdad

poética sobre el mundo—, hasta las visiones contemporáneas de Claudio Romo o Guillermo del Toro (quién convierte al monstruo en figura ética y afectiva), la invención de criaturas híbridas ha servido como modo de pensar los límites entre lo real y lo imaginario. El *Codex Seraphinianus* de Serafini y *After Man* de Dixon imaginan una zoología futura que, con o sin humanos, visualiza lo fantástico desde una estética de lo corporal y lo mutante. Todos continúan la genealogía del bestiario como un archivo que explora los límites de lo posible y lo imposible, un territorio donde arte, ciencia y mito se entrelazan para pensar otras formas de existencia.

Lo monstruoso no es lo que está fuera de lo humano, sino aquello que desarma sus límites. Y la ilustración es una herramienta poderosa para hacer visible lo invisible, para incomodar, para deleitar, para pensar. No es casual que tantos artistas, diseñadores, narradores y cineastas vuelvan una y otra vez a estas formas híbridas, ambiguas y fascinantes. Porque allí se juega algo más que una estética: se juega una dinámica de la imaginación, una política de lo sensible o una forma de resistencia. Porque, tal vez, solo a través de lo fabuloso podamos imaginar otras formas de ser cuerpo. Ilustrarlas es, entonces, una forma de invocarlas y de dejar que nos transformen. ¶

### [.925 Artes y Diseño, Año 12, edición 48]

#### Referencias

Blake, W. (s.f.) William Blake. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/artistas/william-blake>

Del Toro, G. (2001). *El espinazo del diablo* [Película]. Tequila Gang; El Deseo S.A.

Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno* [Película]. Warner Bros. Pictures; Tequila Gang; El Deseo S.A.

Del Toro, G. (2017). *La forma del agua* [Película]. Fox Searchlight Pictures.

Dixon, D. (2018). *After man: A zoology of the future* (D. Naish, Ed.). Breakdown Press.

Foucault, M. (2000). *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)*. Fondo de Cultura Económica. (Publicación original en 1974).

McRae, L. (2021). El bestiario medieval, un mundo de criaturas mágicas y terroríficas. National Geographic. [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bestiario-medieval-mundo-criaturas-magicas-y-terrorificas\\_16936](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bestiario-medieval-mundo-criaturas-magicas-y-terrorificas_16936)

Romo, C. (2007). *El álbum de la flora imprudente*. LOM Ediciones.

Romo, C. (2018). *Bestiario Mexicano*. Logos Ediciones.

Romo, C. [@romo\_claudio] (s.f.) *Claudio Romo Torres*. Ilustrador. [perfil]. Instagram. [https://www.instagram.com/romo\\_claudio/](https://www.instagram.com/romo_claudio/)

Sánchez, V. [@vorjailustracion] (s.f.) *Vorja Sánchez*. Arte. [perfil]. Instagram. <https://www.instagram.com/vorjailustracion/?hl=es>

Serafini, L. (1987). *Codex Seraphinianus*. Franco Maria Ricci. [https://agencespatiale.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/luigi-serafini\\_codex\\_seraphinianus\\_1978.pdf](https://agencespatiale.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/luigi-serafini_codex_seraphinianus_1978.pdf)

Shelley, M. (2012). *Frankenstein o el moderno Prometeo* (M. López, Trad.). Ediciones Cátedra. (Obra original publicada en 1818).

---

[1] William Blake (Londres, 1757 – Londres, 1827). Poeta, pintor y grabador británico.

[2] *El Gran Dragón Rojo* es una serie de pinturas en acuarela realizadas por William Blake entre 1805 y 1810.

[3] Paul-Michel Foucault (Poitiers, 1926 –París, 1984). Filósofo, historiador, sociólogo y psicólogo francés.

[4] Es una enciclopedia ilustrada de un mundo imaginario creada por el artista, arquitecto y diseñador industrial italiano Luigi Serafini entre 1976 y 1978.

[5] Guillermo del Toro Gómez (Guadalajara, 1964). Director cinematográfico, guionista y productor de cine mexicano.

[6] *Después del hombre: Zoología del futuro*.

[7] Es un término utilizado para designar la era geológica actual que se distingue por el papel central que desempeña la humanidad para propiciar significativos cambios geológicos. Estas transformaciones han sido provocadas por factores como la urbanización, la utilización de combustibles fósiles, la devastación de bosques, la demanda de agua o la explotación de recursos marítimos.

[8] Lucy McRae (Londres, 1979). Artista de ciencia ficción, arquitecta corporal, cineasta y becaria TED, de nacionalidad australiana.

Post Views: 12



Clarisa Menteguiaga Últimas publicaciones

Candidata a Doctora en Artes de la UPV España, Magister en Artes Visuales de la UC. Postgrado en fotografía de la Universidad de Chile. Diseñadora de la Universidad de Buenos Aires.

Sus principales intereses giran en torno al medioambiente y la conservación de las especies. Ha desarrollado obra en relación al Antropoceno, contaminación, maltrato animal, especies amenazadas, entre otros temas.

Docente universitaria desde el año 2012. Docente Investigadora Universidad Finis Terrae Chile. Ganadora del Premio Latin American Design Award (2021). Ganadora del Premio ChileDiseño (2017).