

# **Criaturas versus Monstruos: Representaciones Visuales a partir de la obra Frankenstein o El moderno Prometeo**

## **Creatures versus Monsters: Visual representations from the work Frankenstein or The Modern Prometheus**

Claudia Monserrath Sánchez Rocha<sup>1</sup> y Sabrina Bárbara Solange Zöllner Rojas<sup>2</sup>

**Resumen:** Se analiza el legado literario y visual de Frankenstein para proponer una reflexión sobre el arquetipo de la criatura versus el arquetipo del monstruo. La confrontación de ambos arquetipos se entiende como resultado de representaciones literarias y visuales completamente opuestas y por ello, se toma la perspectiva de los estudios culturales para examinar las diferencias narrativas que emergen de la relación texto – imagen.

**Abstract:** The literary and visual legacy of Frankenstein is analyzed to propose a reflection on the archetype of the creature versus the archetype of the monster. The confrontation of both archetypes is understood as the result of completely opposite literary and visual representations. Therefore, is taken the perspective of cultural studies to understand the differences narrative that emerge from the text - image relationship.

Palabras clave: Frankenstein; estudios visuales, arquetipo literario; arquetipo visual.

### **Introducción**

Acercarse a la novela de Frankenstein o el moderno Prometeo escrita por Mary Shelley en 1818 implica, muy probablemente, decir lo que ya ha sido mencionado en alguno de los diversos estudios que existen, tanto en términos de crítica y análisis literario, como filmográfico, biográfico, histórico, filosófico, psicoanalítico, científico, entre otros. Sin embargo, aquí se analiza desde la perspectiva de los estudios visuales para examinar los contrastes y diferencias

---

<sup>1</sup> Maestra en Bibliotecología y Estudios de la Información por la Universidad Nacional Autónoma de México. Líneas de investigación: Información y Sociedad, Competencias para el uso de la Información, Viralidad y Cultura. csanchez@upn.mx.

<sup>2</sup> Doctorante en Psicología Educativa y del Desarrollo en la Universidad Nacional Autónoma de México. Líneas de investigación: Comunicación y Sociología Visual; Estudios Culturales y Estudios Visuales, Psicología Educativa y del Desarrollo y Psicolingüística. Sabrina.zollner@gmail.com.

representacionales de su legado literario y visual (véase figura 1).



**Figura 1.** *En 2018 se cumplen 200 años de Frankenstein o El moderno Prometeo, publicado por Mary Shelley en enero de 1818.*

**Fuente:** Diario La Nación de Argentina. <http://www.lanacion.com.ar/2099941-la-vuelta-de-frankenstein-el-mayor-mito-moderno-cumple-200-anos>

Por ello se propone una reflexión en torno a la relación texto - imagen que nutre los imaginarios de la cultura escrita y la cultura visual; evidenciando las diferencias entre el arquetipo de la criatura versus el arquetipo del monstruo como dos narrativas y líneas discursivas contrapuestas.

De esa manera, se busca describir cómo los efectos de masificación y mediatización de la industria cultural, modifican y rebasan el marco literario original de la obra. En ese sentido, se identifica cómo la cultura visual asimila y transforma la obra, cómo construye un producto, olvidándose en muchos de los casos, de su caracterización original.

Se cuestiona la potencia mítica de su historia y su temprana catalogación y difusión como producto de consumo en masa, la que ha oscurecido los méritos literarios de los textos originales, simplificando sus argumentos y complejidad narrativa (Burdíel, 2012).

En ese sentido, cabría preguntarse ¿cómo ocurrió esa contraposición?, y de manera especial ¿cuáles son los cambios fundamentales que vinieron con esas adaptaciones? Y es que

hoy en día, a pesar de lo alejado que está Frankenstein de la creación de Mary Shelly, sigue siendo un referente por tratar diversos temas que resultan controversiales.

De esta forma, se busca explicar cómo la “mirada del espectador” trasciende y transforma la “mirada de la creadora”, y no a la inversa; lo que genera que, uno de los monstruos más famosos de la cultura occidental, paradójicamente, quede atrapado en su propia ficción y realidad como un Frankenstein dentro de la obra de *Frankenstein*.

Con ese afán, la representación extraliteraria de Frankenstein es analizada icononográficamente a partir de las nociones de visualidad, representación, estética y cultura visual. Para ello se propone un análisis que va de lo visual a lo literario, para ir develando cómo es la visualidad del arquetipo del monstruo, eclipsa una de las obras más reflexivas sobre la condición humana; en tanto representa ideas de sobre la moral, la venganza, los estereotipos de belleza, el uso de la ciencia, el complejo de abandono, la fantasía frente a la razón.

Para ello se recorren cuatro apartados. El primero apartado se preocupa por describir y analizar las formas de representación de *Frankenstein*, el segundo revisa la configuración del arquetipo del monstruo en la cultura visual. El tercer apartado contextualiza la obra de Mary Shelley, el cuarto aborda el arquetipo literario de la criatura.

## **1. Representación y cultura visual de Frankenstein**

A 200 años de su creación, la riqueza narrativa con que Mary Shelley introduce el universo de *Frankenstein*, lo convierten en una suerte de “mito”, “ícono” y/o “símbolo” para la cultura occidental. La popularidad de *Frankenstein* ha llevado a que cuente con un sinnúmero de adaptaciones (véase figura 2), para el cine, teatro y televisión, así como musicales, ballet, cómics, etc. ya sea en claves de misterio, terror, suspenso o ciencia ficción.



**Figura 2.** El buscador de imágenes de Google es una primera aproximación para identificar las formas de representación que configuran la “estética Frankenstein”.

**Fuente:** Buscador de imágenes Google

[https://www.google.com.mx/search?q=frankenstein&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiJ2ZeChdnYAhXj7oMKHd3oCVwQ\\_AUICigB&biw=963&bih=837](https://www.google.com.mx/search?q=frankenstein&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiJ2ZeChdnYAhXj7oMKHd3oCVwQ_AUICigB&biw=963&bih=837)

La vigencia e inmortalidad del personaje de *Frankenstein* cuenta con una estética e imaginarios propios, que tienen una correspondencia con varias dimensiones de contexto histórico. Por ejemplo, están las vanguardias y corrientes artísticas de cada época; la atmósfera narrativa con que se decide hacer la adaptación literaria; las limitaciones y/o oportunidades técnicas - tecnológicas para su producción o la influencia del género con que se (re)crea.

En ese sentido, el éxito de la “estética del monstruo de *Frankenstein*” es consecuencia de un proceso de evolución que se puede revisar cronológicamente desde sus primeras formas de representación hasta creaciones más recientes (véase figura 3). Sin embargo, esas formas de representación encuentran una amplificación en objetos de consumo, productos de comercialización y *merchandising* que exceden el interés artístico por la obra de Mary Shelley, y nada tienen que ver con su concepción original. La exposición titulada *Terror y maravilla: la imaginación gótica*, a cargo de la British Library, dio cuenta de esas diferencias entre las

primeras adaptaciones visuales y las actuales (Flood, 2014) (ver figura 4).



**Figura 3.** Primera ilustración que se conoce de Frankenstein realizada por Theodor von Holst para el libro editado en 1831.

**Figura 4.** El imaginario Frankenstein surge de la película “Frankenstein” de 1931, cuando se presenta a un ser con ropas oscuras, frente amplia, pelo corto, flequillo irregular, cara cosida por puntos y tornillos en el cuello.

**Fuente:** <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/booknews/11057000/Frankenstein-exhibition-how-the-monster-changed-shape.html>

### 1.1 Análisis iconográfico

**Cine.** El trabajo cinematográfico es uno de los mayores referentes para evidenciar los cambios de la narrativa visual, desde las primeras adaptaciones del cine mudo en 1910 hasta las más recientes en 2015 (véase figuras 5 y 6).



**Figura 4**



**Figura 5**

La película “Frankenstein” de 1910 fue rodada en cine mudo y cámara fija en plano general, dura 14 minutos y fue producida por Thomas Alva Edison y dirigida por Searle Dawley. La adaptación más reciente es “V́ctor Frankenstein” de 2015, protagonizada por James McAvoy como el científico Victor Frankenstein, y por Daniel Radcliffe como su ayudante Igor; dirigida por Paul McGuigan.

**Fuente:** imagen 4 [https://www.nlm.nih.gov/hmd/frankenstein/img/OB8058\\_Lg.jpg](https://www.nlm.nih.gov/hmd/frankenstein/img/OB8058_Lg.jpg)

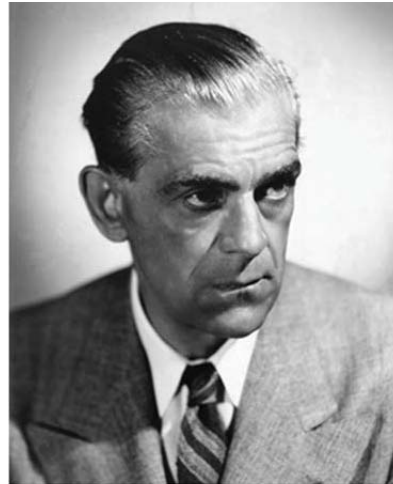
**Fuente:** imagen 5: <https://www.filmaffinity.com/mx/film131324.html>

Pero el mayor detonante en la narrativa visual de Frankenstein lo realiza la *Universal Pictures* (véase figura 6 y 7) durante la década de los veinte y cincuenta con su saga de películas de terror sobre clásicos de la literatura como *Drácula*, *El hombre lobo*, *El hombre invisible*, *El fantasma de la ópera*, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, *El jorobado de Notre Dam*, entre otros títulos de culto (Picart, Smoot y Blodgett, 2001).

De la serie de películas producidas por *Universal Pictures* destacan principalmente dos, *Frankenstein* realizada en el año 1931 y *La novia de Frankenstein* filmada en el año 1935 (véase figura 9 y 10). Ambas cintas fueron dirigidas por James Whale y protagonizadas por Boris Karloff y Colin Clive en los roles del Monstruo y el doctor, respectivamente, lo que marcó una fuerte continuidad entre el desarrollo de la historia y sus personajes (Picart et al., 2001).



**Figura 6**



**Figura 7**

*El logo de la Universal Monsters, Monstruos clásicos o Monstruos de la Universal es la pauta en la forma de representación de Frankenstein, que de la mano de Hollywood y la Universal Pictures, marcan el origen de una imagen que perdura hasta hoy. El actor inglés Boris Karloff dio vida a Frankenstein en las tres películas producidas por la Universal Pictures.*

**Fuente:** <https://vignette.wikia.nocookie.net/universal-monsters-cinematic-universe/images/f/f9/UniversalMonstersLogo.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/300?cb=20160218125738>



**Figura 8.** “Frankenstein” o “El doctor Frankenstein” de 1931

**Fuente:** <https://history.wiscweb.wisc.edu/wp-content/uploads/sites/202/2017/10/news-frankenstein-and-popular-culture-symposium-2017.jpg>



**Figura 9** “*La novia de Frankenstein*” de 1935

**Fuente:** <http://www.jotdown.es/2016/08/sueno-la-ciencia-produce-monstruos/>

De este modo, desde 1931 cuando se estrena la cinta, la Universal realiza una saga de películas que tienen de protagonista al mismo personaje y va quedando la cultura visual de Frankenstein como un ser verde de cabello oscuro (ver figura 10) que se extiende hasta hoy como parte de una industria y estética de consumo.



**Figura 10.** *Diversos objetos, la primera es una bolsa, el segundo es un pin con luz y el tercero una esfera navideña.*

**Fuente:** Archivo fotográfico propio



La saga de películas de Frankenstein y otras cintas de terror producidas en Hollywood, van articulando una historia, en la que se olvida la criatura dibujada por la pluma de Shelly, para dar pasó al monstruo que nació en la pantalla grande. Esa estética del monstruo se debe al trabajo del director de la cinta, James Whales, quien se inspiró en el impresionismo del cine alemán de clásicos como *El gabinete del doctor Caligari* de 1920 o *Nosferatu* de 1922, ambas realizadas en el período entre guerra. Por ello a través del uso del blanco y negro imprime una estampa, atmósfera y escenarios simbólicos que marcan un estilo enigmático y siniestro (Picart, Smoot, y Blodgett, 2001)

**Ilustraciones de los libros.** Hay dos excepciones al arquetipo del monstruo que pueden ser apreciadas en el trabajo de artistas e ilustradores (ver figura 10 y 11) . Ya que al analizar el arte de las portadas de los libros, se encuentran mayores coincidencias en la relación texto/imagen. Una propuesta visual más sutil, sugerente y evocadora, que cuida los detalles para dar énfasis en la lectura antes que en la representación del monstruo.



**Figura 11** *Ilustración de una escena de Frankenstein de 1850*

**Fuente:** [https://www.nlm.nih.gov/hmd/frankenstein/img/OB8051\\_Lg.jpg](https://www.nlm.nih.gov/hmd/frankenstein/img/OB8051_Lg.jpg)



**Figura 12** Litografía de Nathaniel Whittock, inspirada en una presentación de 1823

**Fuente:** [https://www.nlm.nih.gov/hmd/frankenstein/img/OB8050\\_Lg.jpg](https://www.nlm.nih.gov/hmd/frankenstein/img/OB8050_Lg.jpg)



**Figura 13.** Trabajo gráfico de Elena Odriozola para una edición de Frankenstein de 2015.

**Fuente:** <http://files.picturebookmakers.com/images/posts/20141031-elena-odriozola/x2/15.jpg>

## **2. El arquetipo del monstruo**

Mediante el análisis cronológico de la “estética Frankenstein” se puede encontrar cómo a partir de las películas de la *Universal*, compañía hollywoodense se configura el arquetipo del monstruo. Por otro lado la popularidad que le ha dado la industria cultural, ha atenuado el horror de la imagen original: un hombre creado a partir de cadáveres.

Precisamente, esa representación del monstruo, que puede ser comprendida de manera amplia, desarrolla el arquetipo visual de un monstruo tierno, sensible, y por lo mismo, también símbolo e ícono del imaginario infantil. Para los niños, a través de las caricaturas, disfraces y un amplio universo de objetos y productos comerciales (ver figura 11), Frankenstein representa un personaje más torpe, con el que se identifican de manera amigable, cercana y les ayuda a perder el temor al monstruo.

Resulta importante establecer una distinción de la herencia cultural de la compañía hollywoodense con respecto a los productos que emergieron, pero también ha dado lugar a híbridos inusuales, como la comedia de terror musical (*The Rocky Horror Picture Show*), la parodia hiperbólica (*Flesh for Frankenstein*) (Picart et al., 2001).

## **3. Contexto de la obra y cultura literaria de Frankenstein**

En 1818 se publica por primera vez *Frankenstein o el moderno Prometeo*, en ese entonces Mary Shelley tiene 18 años. Como es bien sabido, la idea de su creación es concebida en Ginebra, Suiza, específicamente en Villa Diodati, en la cual estaban reunidos Lord Byron, John Polidori (médico de Byron), Percy Shelley, Mary Shelley y su hermanastra Claire Clairmont. Gracias a una sentencia pronunciada por Byron, “cada uno de nosotros escribirá una historia de fantasmas” (Burdíel, 2012), Mary escribe la historia de un monstruo y en tanto que Polidori, concibe *El Vampiro*.

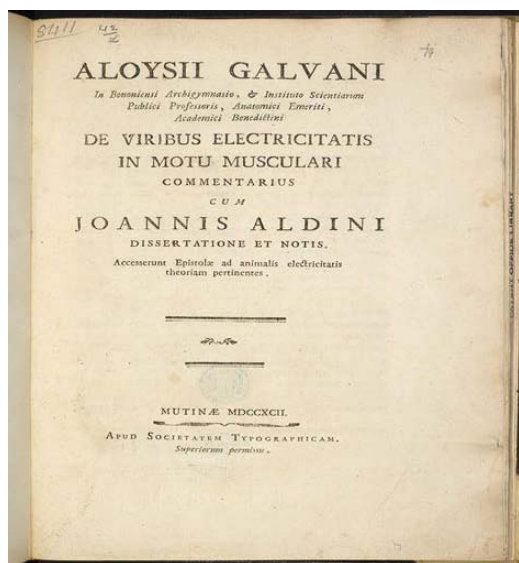
Para ese entonces la autora tiene una fuerte herencia cultural, pues ambos padres, William Godwin y Mary Wollstonecraft fueron destacados filósofos e intelectuales, ella feminista y él anarquista. Se conocieron en Londres, en un ambiente de escritores, políticos y artistas. Uno de los textos más célebres del padre fue *Investigación acerca de la justicia política*, en que hace “una defensa de los principios de bondad intrínseca del ser humano y de las ilimitadas posibilidades de perfectibilidad del mismo a través del ejercicio continuado de la razón” (Burdíel,

2012, p. 16).

Por su parte Wollstoncraft, publicó *Vindicación de los derechos de la mujer*; en un primer momento fue bien recibida, ya que “cuestionaba las definiciones genéricas al uso de naturaleza y el papel social de las mujeres y defendía los valores de la educación, el autocontrol y el ejercicio de la Razón para lograr su plena emancipación moral y política” (Burdíel, 2012, p. 18). Sin embargo, los vínculos afectivos eran difíciles ya que su madre murió dándola a luz y la relación con su padre fue pobre en afecto y en cuidados sobre su educación.

Para algunos autores la historia inspirada en fantasmas tiene como contexto diversas concepciones científicas de las que estaban al tanto los Shelley, Byron y Polidori. Entre ellas la de la electricidad (Mellor citado en Houe, 2016). Al respecto Ruston (2014) examina el fondo científico de *Frankenstein*, considerando las investigaciones contemporáneas sobre la reanimación, el galvanismo y la posibilidad de estados entre la vida y la muerte.

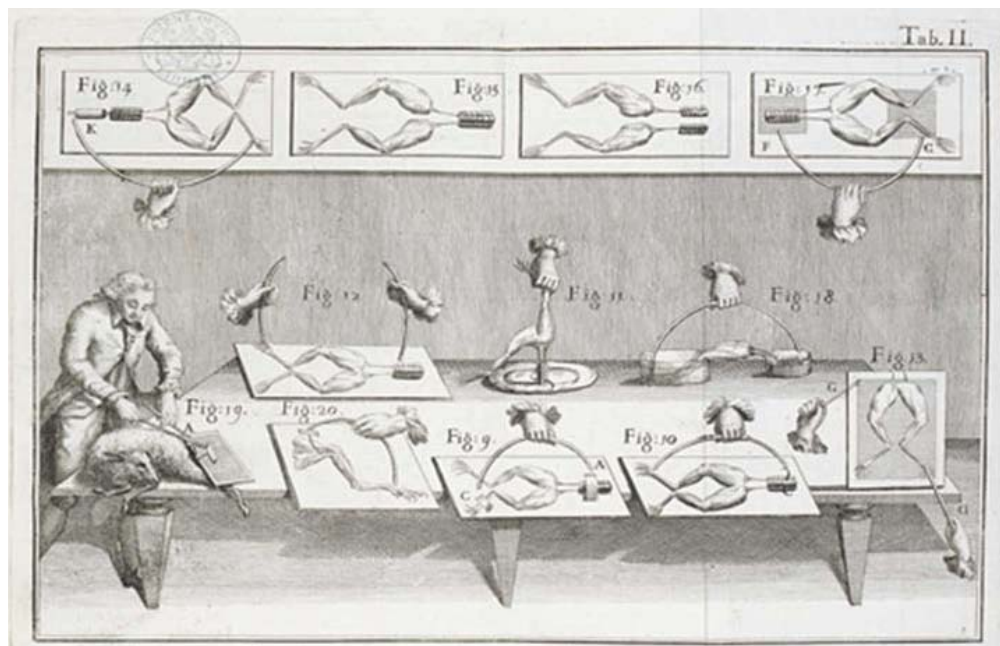
En la década de 1790, el italiano Luigi Galvani llevó a cabo una serie de experimentos eléctricos que se conocieron como *galvanismo* (véase figuras 18 y 19). Con una chispa de un generador electrostático, produjo un movimiento de contracción en los músculos de una rana muerta. A medida que su investigación avanzaba, era capaz de producir el mismo efecto en un perro y también hubo intentos serios para reanimar a los muertos. En el Prefacio a la edición de la novela de 1831 que realiza Mary Shelley menciona el galvanismo como una influencia en su escritura.



**Figura 13**

En 1792 Luigi Galvani publica su libro “*De viribus electricitatis in motu musculari*” sobre experimentos con la electricidad.

**Fuente:**[https://www.bl.uk/britishlibrary/~media/bl/global/dl%20romantics%20and%20victorians/collection-items-more/g/a/l/galvani-luigi-galvani-b20119-01.jpg](https://www.bl.uk/britishlibrary/~/media/bl/global/dl%20romantics%20and%20victorians/collection-items-more/g/a/l/galvani-luigi-galvani-b20119-01.jpg)



**Figura 14**

*Notas de Galvani, detallando sus experimentos.*

**Fuente:**

<https://www.bl.uk/britishlibrary/~media/bl/global/dl%20romantics%20and%20victorians/collection-items-more/g/a/l/galvani-luigi-galvani-b20119-03.jpg>

#### **4. Descripción física y carácter de la criatura de Frankenstein**

La descripción del ser creado por Víctor Frankenstein puede ser abordada desde dos aspectos, una de ellas corresponde a su fisionomía y la otra a su carácter. Revisando una y otra de manera aislada la comprensión del ser queda incompleta, sin embargo, si se trabajan a la par se logra una estructura con la cual es posible reconocer a la criatura transformada en monstruo, este último representado ampliamente desde lo visual.

#### **4. El arquetipo de la criatura**

La descripción de la criatura a lo largo de la novela es fragmentaria, ya que no se presentan sus rasgos de manera exacta, por otro lado es Frankenstein quien realiza las descripciones desde la mirada monstruosa que le atribuye desde su nacimiento.

¿Cómo expresar mi sensación ante esta catástrofe, o describir el engendro que con tanto esfuerzo e infinito trabajo había creado? sus miembros estaban bien proporcionados y había seleccionado sus rasgos por hermosos. ¡Hermosos!: ¡santo cielo! Su piel amarillenta apenas si ocultaba el entramado de músculos y arterias; tenía el pelo negro, largo y lustroso, los dientes blanquísimos; pero todo ello no hacía más que resaltar el horrible contraste con sus ojos acuosos, que parecían casi del mismo color que las pálidas órbitas en las que se hundían, el rostro arrugado, y los finos y negruzcos labios. (Shelley, 2012, p. 169).

Este ser nacido en laboratorio es concebido de gran tamaño (aproximadamente 2.43 metros de estatura), “dado que la pequeñez de los órganos suponía un obstáculo para la rapidéz, decidí en contra de mi primera decisión, hacer una criatura de dimensiones gigantescas; es decir, de unos ocho pies de estatura” (Shelley, 2012, p. 165). Del mismo modo realiza otra descripción, “a la mortecina luz de la llama, vi cómo la criatura abría sus ojos amarillentos y apagados” (Shelley, 2012, p. 169).

En resumen, se trata de una criatura mucho más grande que un ser humano promedio, de piel amarillenta (no verde, a diferencia de la estética fílmica), de pelo negro y largo, dientes blancos, ojos acuosos y amarillos, rostro arrugado, labios finos y negruzcos.

La cuestión de la monstruosidad que le atribuye Frankenstein a su creación basándose en su apariencia es fácilmente debatible si se pone atención a los pensamientos y diálogos internos que tiene la criatura, con los cuales se revela su carácter. En particular este aspecto no es abordado en toda su dimensión dentro de las películas.

La concepción de un ser monstruoso es posible encontrarla en el imaginario visual, la cual a su vez puede ser considerada la visión de Víctor Frankenstein, ya que la criatura es rechazada desde el primer momento en que cobra vida; lo cual se puede identificar cuando su creador expresa, “lo había deseado con un fervor que sobrepasaba con mucho la moderación; pero ahora que lo había conseguido, la hermosura del sueño se desvanecía y la repugnancia y el horror me embargaban” (Shelley, 2012, p. 170). De este modo, se le presenta monstruoso y menciona a continuación:

ningún mortal podría soportar el horror que inspiraba aquel rostro. Ni una momia reanimada podría ser tan espantosa como aquel engendro. Lo había observado cuando aún estaba incompleto, y ya entonces era repugnante; pero cuando sus músculos y articulaciones tuvieron movimiento, se convirtió en algo que ni siquiera Dante hubiera podido concebir (Shelley, 2012, p. 171).

De este modo, el cine parece posicionarse desde esa perspectiva, y con ello los espectadores quedan anquilosados en la misma percepción. El fenómeno que ocurre con la novela, revela la ceguera permanente en la que vive Víctor Frankenstein, incapaz de ver más allá de la apariencia de su creación, Isabel Burdiel (2012) identifica que “nada en la novela justifica la fealdad del monstruo, excepto, implícitamente la falta de armonía de sus partes.” (p. 50). La misma autora explica que el problema de la armonía, entendida como la capacidad de utilizar las proporciones justas, era fundamental en el debate estético de la época y a su fracaso se debe implícitamente la tragedia de Víctor Frankenstein, convirtiendo de este modo a la criatura en monstruo.

Este ser monstruoso es percibido constantemente como una amenaza, como un demonio que únicamente trae consigo desgracias. En innumerables veces Frankenstein le llama engendro y se horroriza con su creación; a pesar de que la criatura de modo genuinamente sensible le dice:

Soy vuestra obra, y seré docil y sumiso para con mi rey y señor, pues lo sois por ley natural. Pero debereis asumir vuestros deberes, los cuales me adeudais. Oh Frankenstein, no seais ecuánime con todos los demás y os ensañeis sólo conmigo, que soy el más merece vuestra justicia e incluso vuestra clemencia y afecto. Recordad que soy vuestra criatura. (Shelley, 2012, p. 27).

Este dialogo es uno de los primeros que aparecen entre Víctor Frankenstein y su criatura, el cual abre la pauta para identificar un nivel de maduración emocional que permite conocer al “monstruo que habla”. Un ser que reconoce a su creador, le pide que lo conozca y le reclama su atención y afecto. Quizá con este dialogo, que es sólo el inicio de toda una demostración de emociones, profundamente humanas por parte de la criatura, es uno de los elementos que se

evitaron en las películas.

## **Referencias**

- Burdiel, I. (2012). Edición y notas. En Shelley, M. *Frankenstein o El moderno Prometeo*. Madrid: Cátedra
- Flood, A. (02 octubre, 2014). *Dracula, Frankenstein and the Ripper – gothic comes to the British Library*. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/books/2014/oct/02/terror-and-wonder-gothic-imagination-british-library-exhibition>
- Houe, U. (2016). *Frankenstein without Electricity: Contextualizing Shelley's Novel*. *Studies in Romanticism*. 55(1), 95
- Picart, C. J., Smoot, F., & Blodgett, J. (2001). *The Frankenstein Film Sourcebook* (No. 8). Greenwood Publishing Group.
- Shelley, M. (2012). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Madrid: Cátedra.
- Ruston, S. (2014). *The science of life and death in Mary Shelley's Frankenstein*. Recuperado de <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/the-science-of-life-and-death-in-mary-shelleys-frankenstein>