Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media /

Kappler, Claude

Akal,
D.L. 2004

Monografía

El monstruo medieval aparece a través de la obra de los pintores y los grabadores del fin de la Edad Media como una creación misteriosa: nuestra época, intentando encontrarle sentido, le imputa intenciones subversivas, orígenes patológicos, una inspiración deudora de los alucinógenos, etc. , sin entrar realmente en el universo medieval. El autor sitúa en su contexto el monstruo y la noción de monstruo para llevar a cabo un estudio de los conocimientos propios de la Edad Media: estructuras del universo, paisajes de las mentalidades, pensamiento místico y mítico; la tradición grecorromana (su herencia oriental) y la tradición de los "divinos doctores" medievales se entremezclan para mantener y enriquecer la existencia de los monstruos; el siglo XV, en una crecida y angustiada obsesión por lo diabólico, engendra una nueva generación monstruosa que coexiste con la precedente. Kappler persigue al monstruo a través de los textos literarios y paraliterarios (en particular descripciones del mundo y relatos de viajes) del siglo XIII al XV, en un intento de restituir la mirada del pasado sobre sus propias creaciones, tomándose la libertad de usar recursos del siglo XX para encontrar puntos en común entre aquella época y la nuestra

https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMTcyNzQ2NjI

Título: Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media Claude Kappler ; traducción, Julio Rodríguez Puértolas

Editorial: Madrid Akal D.L. 2004

Descripción física: 360 p. il. 22 cm

Mención de serie: Akal Universitaria 103. Serie Interdisciplinar

Bibliografía: P. 340-351

Contenido: I. La cosmografía y lo imaginario. 1. El universo de las formas. 2. Los lugares y las formas. II. Viajes y mentalidades. 1. Viajes y viajeros. 2. El viajero medieval: gustos y estado de espíritu. 3. El clima intelectual de los viajes. 4. El contexto mítico de la época. III. Viaje, cuento y mito. 1. Mitos y cuentos en los libros de viaje. 2. La nostalgia del paraíso o cómo regresar a los orígenes. 3. Los viajes iniciáticos. IV. Tipología del monstruo. A. Los monstruos o el juego de las formas. 1. Los monstruos: lugar de lo antitético de "todo lo otro". 2. El monstruo: el que carece de algo esencial. 3. Monstruos por cambios en la relación entre sus órganos. 4. Monstruos caracterizados por: a)grandeza o pequeñez del cuerpo; b)larga o corta vida. 5. Sustitución de un elemento habitual por otro

insólito. 6. Mezcla de reinos. 7. Mezcla de sexos. Disociación de sexos. 8. Hibridación. 9. Monstruos caracterizados por una animalidad todopoderosa. 10. Monstruos de carácter destructor. 11. Seres cuyo carácter prodigioso o monstruoso depende de particularidades no morfológicas. B. Los fenómenos prodigiosos o el juego de fuerzas. 12. Manifestaciones excepcionales de los elementos. 13. Fenómenos que interrumpen el curso normal de la naturaleza. 14. Metamorfosis. V. Monstruo, lengua e imagen. 1. Elaboración del monstruo por medio del lenguaje. 2. Lengua o imagen: ¿cuál de estos dos medios de expresión es más apto para representar los monstruos, para crearlos? VI. La noción de monstruo. 1. La tradición. 2. La noción de monstruo a tyravés de los autores medievales. 3. Ampliación de la noción de monstruo. 4. Omnipresencia del monstruo. VII. Las funciones del monstrupo en el elma humana. 1. Monstruos y sexualidad en la Edad Media. 2. El monstruo y la psicopatología.. Conclusión: Mi fin es el comienzo

Copyright/Depósito Legal: M 31946-2004

ISBN: 84-7600-140-1

Materia: Monstruos- S.V-XV Animales fantásticos- S.V-XV Civilización medieval Monstruos en el arte- S.V-XV Monstruos en la literatura- S.V-XV Literatura de viajes medieval Ilustración de libros- S.V-XV Bestiarios- S.V-XV

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es