

*Jesús Pertíñez López**
Universidad de Granada

RESUMEN

El hecho de representar monstruos ha sido una constante en todas las épocas. Desde tiempos inmemoriales el ser humano ha expresado su temor ancestral por medio de seres irreales, a medio camino entre la fantasía y el placer estético. Lo desconocido, el peligro, la locura, la muerte, han encontrado sus habitantes. Pero es en la Edad Media donde estos seres alcanzan su máxima expresión, donde mejor se representa la dualidad belleza-horror que siempre acompaña a los monstruos.

PALABRAS CLAVE: Edad Media, Ilustración, monstruo

ABSTRACT

Representing monsters has been a constant at all times. Since time immemorial man has expressed his ancestral fear through unreal figures, halfway between fantasy and aesthetic pleasure. The unknown, danger, madness, death, found its inhabitants. But it is in the Middle Ages where these figures are at their finest expression, where best beauty-horror, duality that always accompanies monsters depicted.

KEYWORDS: Middle Ages, illustration, monster

* Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Granada en 1993. Profesor Titular de la UGR desde 1995. Autor de multitud de artículos y ponencias sobre ilustración, dibujos animados y tecnologías de la educación. Director de siete tesis doctorales. Director de tres Proyectos I+D+I estatales. Coordinador del Master Universitario en Dibujo.

Revista Sans Soleil - Estudios de la Imagen, Vol 7, 2015, pp.7- 13

www.revista-sanssoleil.com

Recibido: 14 enero 2015

Aceptado: 7 junio 2015



ISSN: 2014-1874

1. CONSIDERACIONES GENERALES

La Edad Media es, por antonomasia, el periodo de lo maravilloso, de los prodigios y de lo extraordinario. Los seres fantásticos y monstruosos ocupan los capiteles de claustros, fachadas de iglesias, miniaturas, literatura, tapices y, en general, toda actividad creadora. Pero antes de adentrarnos en el origen y evolución de las figuras monstruosas y su expresión artística se hace necesario acotar el concepto de fantástico en este periodo. Por un lado tenemos la identificación entre fantástico y religioso, difícil de distinguir. Todo lo religioso era fantástico y todo lo fantástico era religioso¹. Cuando el miniaturista o escultor se encontraba en la necesidad de expresar lo invisible, generalmente místico o esotérico, debían recurrir a un lenguaje alejado de la realidad para hacerlo tangible, lo que fomentaba una simbiosis entre lo divino y lo terrenal que presidirá toda la Edad Media. Por otro lado, lo maravilloso es categoría de las cosas más que del espíritu. Conforman un universo particular y representable. Hay que tener en cuenta que la palabra “maravilla” etimológicamente está relacionada con las artes visuales (mirabilia), y por tanto sirve para poner en evidencia elementos incorpóreos².

Estos elementos llegan a la Edad Media por herencia de otras civilizaciones. Es necesario señalar que el sistema de trabajo de la época se basaba fundamentalmente en la copia, no buscaba innovaciones. S. Agustín decía que, por ejemplo, la imagen de un demonio realmente feo es bella si la imitación es bella.

Toda sociedad genera algún tipo de elemento maravilloso que trasmite a otras generaciones. En este apartado el cristianismo no generó demasiados elementos fantásticos, más bien sobrenaturales y milagrosos, unidos a una relación discontinua con ellos. Entre los siglos V y XI se produjo una recesión en el terreno de lo maravilloso, debido al ímpetu de la iglesia católica, que intentaba dar una significación religiosa a estos elementos. No

se trataba de suprimirlos o eliminarlos, sino más bien de dotarlos de otro significado, más acorde con el poder eclesiástico y eliminar de ellos todo lo que pudiera parecer pagano. En cambio en los siglos XII y XIII se produce una nueva ascensión debido al nacimiento de la reciente clase cortesana de la caballería, a una nueva cultura oral y al deseo de ésta clase de crear una cultura opuesta a la aristocracia vinculada a la iglesia. Así lo maravilloso se integra profundamente en la búsqueda de la identidad del caballero (viajes iniciáticos donde tiene que sortear toda clase de pruebas mágicas, luchas contra monstruos...). Por otra parte para la iglesia no resultaba peligroso este tipo de monstruo ya que aún puede dominarlo; no es un elemento que atente contra su poder o status (como si ocurrirá en la Reforma), sino, al contrario, lo reafirma como fin supremo que el caballero debe defender.

En relación con este tipo de obras, de caballería en general, sería conveniente distinguir tres categorías de elementos fantásticos: maravilloso, mágico y sobrenatural (mirabilis, magicus y miraculosus). Lo maravilloso tiene unos orígenes precristianos y hay que recurrir a Oriente para encontrar sus raíces. Lo mágico es la plasmación de lo maléfico o satánico. En cambio lo sobrenatural es lo maravilloso cristiano, el milagro. El milagro es obra de una sola persona (Dios), siempre tiene justificación y explicación, en contraposición a lo maravilloso.

Los autores de la Edad Media tenían como referencias escritas para sus modelos, a la Biblia, las obras filosóficas, los manuales técnicos y la literatura de los Padres griegos y latinos. Elaboraron una teoría, alegórica, siguiendo a los retóricos clásicos, según la cual existe un mundo duplicado: uno visible y su correspondiente invisible. Esta teoría, sustancialmente platónica, tiene su continuación en S. Agustín, que defendía la disposición por Dios de todas las cosas en número, medida y peso, en forma y en orden, por lo que todas las criaturas son obra divina, independientemente de su naturaleza, ya que todo ser tiene una forma, un modo y un orden con el que fue creado y por el que participa de la divinidad. Por tanto, toda forma es bella en la medida que manifiesta alguna similitud con la belleza divina. La belleza del monstruo

1. Joaquín Yarza Luaces. *Formas artísticas de lo imaginario*. (Barcelona: Ed. Anthropos, 1987)

2. Jacques Le Goff. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente Medieval*. (Barcelona: Ed. Gedisa, 1985)

radica en términos como simetría, composición, equilibrio, proporción, armonía en general, tanto en su disposición interna como externa. Si un monstruo horrible y ridículo va vestido elegantemente, no podemos, por menos, que considerarlo bello. Lo que las cosas tienen de específico, de normal y de bello es directamente divino; lo que tienen de desviado y de monstruoso es ineluctable consecuencia de la materia. Hugo de S. Víctor consideraba que como método para despegarse de la belleza precedera y terrena, siempre pecaminosa, era preferible considerar las formas feas antes que contemplar lo bello, para llegar a afirmar que “lo feo es aún más bello que lo bello”³. Cuando se alaba a Dios a través de formas bellas se le alaba según el aspecto de este mundo. Pero cuando se le alaba a través de formas disconformes incita a ir en busca de otras cosas hermosas y verdaderas.

El periodo medieval está marcado por la lucha entre cistercienses y clunienses. Los primeros (S. Bernardo) atacaban “todos esos monstruos ridículos, esta extraña fea belleza y bella fealdad -deformis ferrositas ac ferrosa deformita- monos inmundos, feroces leones, monstruos centauros, figuras medio humanas, tigres moteados, guerreros combatientes, (...) cabezas con muchos cuerpos y un sólo cuerpo con varias cabezas, (...) cuadrúpedo con cola de serpiente, pez con cabeza de cuadrúpedo, (...). Tan grande y variado es el número de estas asombrosas representaciones que agrada más leer los mármoles que los códices y pasarse todo el día admirando cada pormenor que meditando la ley de Dios”⁴. Esto llevó al Cister a la supresión de todo adorno, simplicidad reducida a hojas, en un alarde de austeridad.

Quizás sea la Edad Media el periodo donde mejor se aprecia la relación entre literatura y arte. Un mundo lleno de leyendas, cuentos, y canciones populares es un campo propicio para el desarrollo de seres monstruosos que sirven de apoyo a una literatura geográfica y científica. Entre los libros técn-

icos que estudiaron este campo destacamos significativamente los Bestiarios. La “Naturalis Historia” de Plinio, en el siglo I d.C. fue un manual de continua referencia para la recreación de monstruos durante toda la Edad Media. Solino, en el siglo III amplía el catálogo de monstruos, todos ellos habitantes de lugares remotos, como los scitas, áspid, basiliscos... Pero es el “Physiologus” griego, del siglo III, el libro más usado y traducido⁵. San Isidoro de Sevilla también juega un papel importante en la transmisión de seres fantásticos: grifos, hermafroditas, cíclopes, centauros, sirenas, pigmeos, sciápodos... Y así un largo etcétera con Honorio Augustodunensis, Preste Juan, Pierre de Beauvais, Tomás de Cantimpré... hasta el siglo XVI, donde el método científico suprime de estos animales su vertiente moral. En general, los bestiarios eran una compilación de animales, más o menos reales, más o menos fantásticos, tratados con un ánimo enciclopedista, a los que se dotaba de una significación religiosa o mística buscando una similitud entre sus comportamientos y los vicios y virtudes cristianas. El monstruo es por tanto un método de instrucción moral. Es en estas obras cuando se comienza a sistematizar el estudio de seres monstruosos y a crear un estereotipo plástico que servirá de modelo para todas las composiciones artísticas.

2. UBICACIÓN DEL MONSTRUO

Los animales ocupan un puesto privilegiado en la historia del arte medieval, trascendiendo su aspecto estético y decorativo para cargarse de contenido sagrado, moral y religioso. En el Románico encontramos una fauna autóctona, europea y exótica. Tal vez la explosión de esta decoración se debió al contacto con civilizaciones anicónicas, como la visigoda y árabe, además del predominio de lo espiritual sobre lo lógico, al desarrollo de fábulas y a la pervivencia de descripciones escritas.

En la Edad Media el monstruo es un elemento cotidiano de la creación. Su originalidad radica en su localización geográfica. Lo característico de

3. Edgar de Bruyne. *La estética de la Edad Media*, (Madrid: Ed. Visor, Colección “La Balsa de la Medusa” 1987) 160

4. Edgar de Bruyne. *La estética de la Edad Media*, (Madrid: Ed. Visor, Colección “La Balsa de la Medusa” 1987) 163

5. Santiago Sebastián. *El Fisiólogo atribuido a San Epifanio. Seguido de El Bestiario Toscano*. (Madrid: Ediciones Turo. 1986)

la cosmografía medieval era la compilación de todas las teorías anteriores puesto que nunca se partía de cero. La representación del universo es reflejo de una perfecta escala de valores, de geometría simbólica que no varió desde el siglo V al XV. En él, el monstruo es un enigma, un problema que hay que resolver para establecer el orden. No es producto del desorden sino del poder de la naturaleza.

El mundo era representado de diversas formas: cuadrado, circular, triangular, plano, curvo... en círculos concéntricos. La fórmula que se presenta más curiosa es el mapa "T O": en un círculo se inscribe una "T", cuyo trazo vertical es Mediterráneo y el horizontal, el Mar Indico. El círculo que lo encierra es el bien absoluto, sede de Dios. Por otra parte no se conocía que existía más allá de Catay o de Finisterre. Se suponía que tras Gades se encontraba la Isla de S. Brandán (Islas Afortunadas) pero África acababa en el Atlas y el Nilo. El desconocimiento de una realidad física parcializada, hizo que florecieran en los lugares más apartados una maravillosa galería de monstruos, sólo equiparables a los actuales innumerables seres extraterrestres curiosamente también situados en lugares desconocidos para el ser humano. Para el hombre medieval el monstruo se encontraba en aquellos lugares inhóspitos u hostiles, como eran el mar, el bosque, las montañas, los desiertos y Oriente. Así en el mar habita el Leviatán, la serpiente marina, las sirenas y multitud de seres que tenían su equivalencia terrestre como el perro, el elefante y la vaca.

Las teorías sobre el Hemisferio Sur son dispares: tierra que nadie puede habitar, tórridas, sin agua. San Agustín lo consideraba tierra de infieles porque no estaban sujetos a la ley de la Iglesia Romana. Nicolás de Oresme asemejaba el cuerpo a la tierra, y el hombre necesariamente habita el rostro de la misma por ser la parte más noble y digna. El hemisferio sur, zona concupiscente, está deteriorado, corrompido, por lo que es el habitáculo de Satanás. Con estas ideas, el Paraíso estaba situado en Oriente, en un lugar inaccesible, bien por estar rodeado de rocas o agua; las islas son el soporte de multitud de prodigios, los volcanes son respiraderos del infierno, en Babilonia, ciudad de herejes, habitan seres monstruosos y maléficos...

Otra idea cosmográfica está relacionada con el pensamiento antes expuesto de la existencia de dos mundos, la del "Alter Orbis", en la que el hemisferio Sur es el reflejo del Norte, y se encuentra habitado por las antípodas o antíctonos, seres que realizan todos los actos contrarios a los que nosotros realizamos de una forma simétrica. Es un mundo inaccesible, donde todo está al revés. Evidentemente este otro mundo es la proyección de nuestros deseos, el Mundo de la Abundancia, la Tierra Prometida, de la Juventud... donde siempre existen ciertos monstruos que limitan esta felicidad. Con el paso de la Edad Media se tiende a aislar el monstruo, situarlo en un reino aparte, lo que ayuda a crear una nueva estética, donde existen grados intermedios entre lo bello y lo deforme.

Desde la Odisea hasta la novela de ciencia-ficción existe una constante de narrar viajes fantásticos. Además de Marco Polo, grandes libros de viajes fueron los de Juan de Plan de Carpin, Guillaume de Rubrouck, Mandeville.... El viaje, en el fondo, supone un tránsito a lo desconocido, a lo misterioso donde el viajero es el intermediario entre el lector y lo divino. En los planos de los que antes hemos visto, se situaban audacias importantes que sólo actuaban como referencia, lo mismo que los monstruos que en ellos sitúan: cerca de Oxus (Asia Central) se halla la mantícora, el tigre y el minotauro; entre el Nilo, Mar Rojo y Mar Muerto, la salamandra, la mandrágora y el ave-fénix. Lo mismo ocurre con el grifo. Plan de Carpin, sitúa en los Cárpatos a los samogedos, que tenían cara de perro, a los parositas que no tienen boca, sino un minúsculo orificio en su lugar y se alimentan con el olor de la comida. Entre el numeroso grupo de viajeros que buscan nuevas tierras y nuevas maravillas destaca Marco Polo, el más realista y materialista de todos ellos, que desmitifica al unicornio "occidental" cuando descubre al rinoceronte:

“Tienen muchos elefantes salvajes y también unicornios (...) Más he de advertiros que no atacan a los hombres ni a los animales con su cuerno, sino utilizando la lengua y las patas; pues tienen en la lengua unas espinas muy agudas y largas (...) En nada se parecen a los de las leyendas que en nuestras tierras cuentan, cuando pretenden que se dejen atrapar por una virgen si los cogen del pecho. Y en realidad actúan contrariamente a cuanto entre nosotros se cree”. Marco Polo. Pasaje de la isla de Java.⁶

La frontera que existe entre el mito, el cuento y el libro de viajes es incierta. En cualquier caso la imaginación rompe límites. Respecto a los libros de viajes, un primer elemento constantemente empleado es el jardín maravilloso que aparece en Colón, en Marco Polo y Mandeville: oro, agua cristalina, plantas maravillosas que semejan el Paraíso, espacio en el que ocurren milagros portentosos. Una segunda característica de los libros de viajes es su carácter iniciático de su narración: episodios en los que sólo los elegidos, con ayuda divina, pueden superar una serie de pruebas. Pero todos los viajes tienen en común la presencia de monstruos, los cuales reafirman y dan autenticidad a aquellos. Para el hombre medieval, el monstruo es una anomalía normal, algo necesario, inevitable, testimonio de la providencia divina.

3. EL MONSTRUO EN LA ILUMINACIÓN DE MANUSCRITOS

Evidentemente la plasmación de estos “nuevos mundos” sólo puede tener lugar mediante la iluminación de libros, particularmente condicionada por el llamado efecto “vampiro” de las artes mayores: Pintura, escultura y arquitectura han “absorbido” protagonismo y relegado a la ilustración a un arte marginal, que no se ha recuperado hasta el siglo XIX.

Una primera referencia del arte de la iluminación hay que situarla en los vasos griegos. Pero, en contraste con estos, la primera ofrece una interacción entre su estructura funcional y su estructura interna, entre forma y contenido,

a veces irracional y mágica. Esta es la principal cualidad del libro medieval que lo convierte no sólo un objeto para usar, sino en un elemento con su propio significado, en un medio para hacer palpable la fe (el cristianismo es una religión de libros) o se convertían en reliquias veneradas como tales (libros de San Patricio en Irlanda, San Agustín de Caterbury en Inglaterra o San Bonifacio en Alemania). Un dato importante es que en regiones como Irlanda no existía tradición literaria, ni influjo de cultura clásica, por lo que los libros aportados por los primeros misioneros eran los únicos modelos artísticos a seguir⁷.

Un nuevo dato fundamental para comprender el desarrollo de la ilustración se encuentra en el paso del rollo de pergamino al códice. Aparte de la cuestión práctica (su mejor conservación), este cambio también se debe a una evolución intelectual, a una mayor observación de la naturaleza, lo que produjo al mismo tiempo un renacer del arte figurativo y la modificación de la propia estructura de la obra, al cambiar el sentido de la lectura, de horizontal a vertical. Lo natural era visto como el reflejo de una realidad superior. El arte llegó a ser un símbolo, un lenguaje más o menos abstracto, dando lugar a lo más fecundo del periodo medieval. La iluminación de manuscritos podemos centrarla en cinco espacios (la inicial-figura, inicial-historiada, página monograma, pinturas didácticas, páginas-tapíz) pero es en los márgenes, fuera del texto, donde se colocan figuras entre lo grotesco y lo fantástico.

El papel que jugó la decoración de los libros es diverso. Por un lado considerar que sólo se decoraban los usados en las iglesias: sacramentarios, misales, evangeliarios, salterios y libros de coros. Por otro, la indiferencia de la Edad Media ante los textos clásicos, los cuales no se ilustraron hasta el gótico. Esta situación cambió fundamentalmente con las reformas monásticas que recomendaban la lectura de textos de forma individual, con el consiguiente florecimiento de libros personales, que llevaron a un cambio de tipografía y al uso de abreviaturas de significado particular.

6. Claude Kappler. *Monstruos, demonios y maravilla a fines de la Edad Media*. (Madrid. Ed. Akal. 1986) 65

7. Otto Pächt. *Book illumination in the Middle Ages. An introduction*. (Oxford, UK: Harvey Miller Publishers. Oxford University Press. 1986)

Entre la decoración miniada, el monstruo se adapta en varios espacios que nos sirven para agruparlos en cuatro tipos:

- Monstruo-inicial. Quizás sea el más frecuente. Puede formar parte de la estructura de la letra, en astas o colas, o bien servirle de complemento.

- Monstruo-marginal. Es el elemento más naturalista. No necesita deformarse para su adaptación a ningún espacio propio. Esta libertad es la que lo convierte en uno de los seres más creativos.

- Monstruo-signo. Proviene de la necesidad de colocar signos ortográficos en una época donde aún no estaban codificados. Así encontramos monstruos como signos de puntuación, “guiones” para justificación o separación de palabras...

- Monstruo-tesela: Llamamos con este nombre al elemento fantástico generado a partir de un diseño geométrico, que lo convierte en una pieza capaz de, mediante giros y traslaciones, completar una superficie, independientemente de su tamaño.

4. FUNCIÓN DEL MONSTRUO EN LA ILUMINACIÓN DE MANUSCRITOS

No se puede realizar un análisis ornamental sin referirnos a las funciones que cumplen estos elementos fantásticos. La función más usual es el contrapunto de la cotidianeidad, una especie de mundo al revés, como una resistencia lógica a la férrea disciplina religiosa, lo que encuentra su expresión en el repudio al hombre, y por consiguiente en el auge de una decoración geométrica y sobrenatural. El mundo se puebla de monstruos, animales, híbridos sin vínculo con la realidad cotidiana, aunque se desarrollan en ella (elementos que más adelante encontraremos en el Romanticismo y en Surrealismo).

Una segunda función, también muy representativa, es la lúdica, el deseo de evasión, la lucha contra los moldes rígidos, la expresión constante en el hombre de sentirse atraído y horrorizado a la vez, mezcla entre el gusto por lo incierto y la búsqueda de lo que no es natural, que puede llegar al horror. Para desarrollar este aspecto lúdico, el artista dispuso de esos espacios marginales, donde la regla no era tan rígida o no llegaba a existir. Es en estos espacios

donde habitan seres que, por antonomasia, eran considerados como marginados en el medioevo: elementos imaginarios donde radican los monstruos e híbridos, así como algunos oficios considerados deshonestos y que, hasta el nacimiento de las ciudades no fueron rehabilitados (carniceros, tintoreros...) Junto a estos “desheredados” se consideraban seres marginales los excluidos (criminales, vagabundos) y los locos, mendigos...En general representan un peligro para la comunidad. Por sus estructuras sociales, económicas e ideológicas, la Edad Media fue una gran generadora de marginados, favorecida por el clima de inseguridad material y espiritual que se vivía.

El atribuir una función lúdica a una parte de la decoración medieval es, cuanto menos, arriesgado, por el afán de encontrar una explicación trascendente a todo lo que nos parece ilógico, lo que desprecia y minimiza la voluntad del artista de plasmar aquello que realmente le gusta, sin más explicación que la de su estética particular.

La tercera de las funciones es la que podemos llamar maravilloso-político, el afán de las grandes dinastías en fijar sus orígenes en seres fantásticos que luego incorporan a sus escudos, como ocurrió con los Lusignac y la Melusina de su escudo⁸.

Por último, una de las funciones más importantes, relacionada directamente con la anterior, es la simbólica. En el Románico se adaptan símbolos no cristianos al cristianismo, máscaras escénicas de Plauto o Terencio, gesticulando muecas, ruedas célticas, máscaras bifrontes, figuras tricéfalos y cabezas trifaciales de orígenes precristianos, los leones de Gilgamesh, arabescos islámicos, monstruos orientales, sirenas, centauros...Está repleto de símbolos, más o menos aceptados, más o menos inteligibles. El impacto o aceptación de estos símbolos dependerá de la sensibilidad artística y religiosa, ya que lo simbolizado va cargado de afectividad, motivos sensoriales e imaginativos que pueden superar lo meramente perceptivo: por ejemplo, una mujer desnuda con serpientes o dragones puede producir asco, sin embargo sus resonancias subliminares pueden llevarnos a sentir un estado

8. Manuel Mújica Láinez. *El Unicornio*. (Barcelona: Seix Barral, 1989)

gozoso, íntimo o embelesador. El hombre es un creador de símbolos, o un símbolo en sí mismo. El símbolo expresa los aspectos de la realidad que se escapa a otros medios de conocimientos.

Hay que admitir que el hecho de la existencia de símbolos, diferentes en el arte, cultura y religión, se debe a la existencia de un inconsciente colectivo, símbolos fruto de la exigencia de la naturaleza del ser humano. Esta universalidad del símbolo existe sin necesidad de recurrir a encontrar similitud entre una iglesia de Jaca y otra de Lombardía. Todas las iglesias poseen los mismos elementos incluso en culturas no cristianas, africanas o asiáticas. Es evidente que esta similitud puede no referirse al contenido pero sí en la expresión. Representaciones tan dispares como S. Juan, S. Marcos, S. Lucas y los dioses egipcios Horus, Sekhmet y Hathor, respectivamente no deja de ser una similitud curiosa.

El método de interpretación que consiste en prestar a la mitología un sentido edificante se remonta cuando menos a los Estoicos, en su deseo de conciliar la filosofía con las tradiciones populares. Los neoplatónicos, continuadores de esta tendencia, entendían que el mundo no era más que un gran mito, que ocultaba su verdadero sentido. La debilidad de este sistema es evidente. La intención de buscar ideas nuevas bajo viejas imágenes que ya no se comprenden es un grave error, pues con el pretexto de extraer de las fábulas paganas una enseñanza moral, perpetuaba su recuerdo. Así los ojos de Argos que Juno siembra en la cola del pavo real son las vanidades del siglo; el pavo real es el orgullo; Diana, la Trinidad; Acteón, Jesucristo; Ceres buscando a Proserpina es la Iglesia que busca recuperar las almas de los pecadores y así, interminables ejemplos.

Un carácter distintivo de la producción de imágenes en la Edad Media es su obediencia a una serie de reglas matemáticas, orden, simetría (expresión sensible de una armonía misteriosa), orientación del edificio, su jerarquía. Dentro de este orden aparente, ¿que lugar ocupan los monstruos? Es evidente que la iconografía medieval es una representación del mundo, un mundo entendido como un símbolo, como un pensamiento de Dios, como un libro inmenso escrito por la mano divina, donde todo objeto, elemento, ser, tiene una significación trascendente.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Bruyne, Edgar de. *La estética de la Edad Media*, Madrid: Ed. Visor, Colección "La Balsa de la Medusa" 1987.
- Kappler, Claude. *Monstruos, demonios y maravilla a fines de la Edad Media*. Madrid. Ed. Akal. 1986.
- Le Goff, Jacques. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente Medieval*. Barcelona: Ed. Gedisa, 1985.
- Mújica Láinez, Manuel. *El Unicornio*. Barcelona: Seix Barral, 1989.
- Pächt, Otto. *Book illumination in the Middle Ages. An introduction*. Oxford, UK: Harvey Miller Publishers. Oxford University Press. 1986.
- Sebastián, Santiago. *El Fisiólogo atribuido a San Epifanio. Seguido de El Bestiario Toscano*. Madrid: Ediciones Tuero. 1986.
- Yarza Luaces, Joaquín. *Formas artísticas de lo imaginario*. Barcelona: Ed. Anthropos, 1987.