

LOS EMBLEMAS: EL SIMBOLISMO ALEGÓRICO DE LO FANTÁSTICO

JESÚS PERTÍÑEZ LÓPEZ*
CONCEPCIÓN ALONSO VALDIVIESO**

Resumen: La Edad Moderna, sobre todo a partir de 1550, traerá una serie de acontecimientos que marcarán el estilo de representación fantástica en los siguientes doscientos años. Estos son: la vuelta a un humanismo cientifista; la quiebra del poder papal; el nacimiento de la arqueología; y por último, y como cuarto dato, se produce un juego plástico-literario que podemos enlazarlo directamente con los Bestiarios medievales: el nacimiento de los emblemas, jeroglíficos que se derivan del auge de la cultura griega y egipcia. Los emblemas y las imágenes mnemotécnicas servirán para que la representación fantástica se desarrolle y multiplique sus significados.

Palabras clave: emblema, ilustración, fantasía, significado.

Abstract: The modern age, particularly from 1550, will bring a series of events that will mark the style of fantastic representation in the next two hundred years. These are: the return to a scientist humanism; the collapse of papal power; the birth of archeology; and finally, and as the fourth item, a plastic-literary game that can bind directly to the medieval bestiary occurs: the birth of the emblems, hieroglyphics stemming the rise of Greek and Egyptian culture. Emblems and mnemonic images that serve to develop fantastic representation and multiply their meanings.

Keywords: emblem, illustration, fantasy, meaning.

*Profesor Titular de la Universidad de Granada. Departamento de Dibujo. 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.

**Doctora en Bellas Artes con Mención Internacional por la Universidad de Granada en 2014. Profesora del Departamento de Dibujo de la UGR. Autora de artículos sobre animación y tecnologías de la imagen.

Revista Sans Soleil - Estudios de la Imagen, Vol 8, 2016, pp. 209-216.

www.revista-sanssoleil.com

Recibido: 14-01-2016.

Aceptado: 27-03-2016.

1. CONSIDERACIONES GENERALES

Gilbert Durand definía dos formas de representar el mundo: 1. Directa, donde la cosa a representar se plasmaba tal y como se percibe, y 2. Indirecta, que se utiliza cuando el objeto a representar no se puede conseguir tal y como es, por lo que necesita el apoyo de otra imagen. Si ésta es un personaje, estamos ante una alegoría, si es una cosa, es un emblema¹.

Aunque esta clasificación pueda pecar de exceso de simplicidad, nos ayuda para acercarnos a una nueva forma de representación fantástica, cuyo auge aparece en el comienzo de la Edad Moderna. Como consecuencia, la primera de las características que nos van a ayudar a definirla es que es un modo de representación que evoca algo ausente o imposible de percibir y que, por tanto, la utiliza como reafirmación.

Si Focillon también dividía toda forma de expresión artística en forma y contenido², en la obra emblemática o alegórica³, la distancia entre ambos es mayor que en cualquier otra representación, lo que provoca que existan formas con varios significados y viceversa.

En la alegoría renacentista, la imagen, por contrario, nos remite a un sólo significado, a un correspondencia unívoca, que domina la obra. La forma, por tanto, la representación plástica, queda reducida a un elemento desvalorizado, es decir, sin esencia propia, cuya existencia radica en la función del significado. Su plasmación fantástica, su representación fantástica,

se convierte en un puro medio de expresión, cuya perfección radicará en la adecuación a la idea que quiere expresar, es decir, el valor de su representación es directamente proporcional a la evocación de la cosa a representar. La representación fantástica que nos interesa queda, por tanto, privada de otras emociones que pudiera provocar y que, curiosamente, mantiene cuando se halla descontextualizada. El emblema nos obliga a realizar un proceso de deducción, un desciframiento que nos conduce a una sola dirección interpretativa de entre todas las posibles, lo que exige, por un lado, que el espectador deba poseer una formación cultural determinada, y por otro, a que el autor realice un esfuerzo tendente a la claridad del concepto a representar, pero con la suficiente habilidad como para huir de lo evidente.

Esta característica de una imagen enigmática también se encuentra en el arte alquímico, consistente en el hecho de ser representaciones lo suficiente oscuras como para que sólo unos pocos iniciados pudieran descifrarlos, oscuridad que acarrea confusión y ambigüedad. En emblemas, el error está fuera de lugar, no debe haber posibilidad de confusión.

En los emblemas encontramos la máxima expresión de la unión entre letra e imagen, donde cada una está al servicio de la otra. Aunque es cierto que desde la Edad Media, el artista se ha dedicado a ilustrar texto, principalmente bíblicos, ya sea en piedra, lienzo o mural, no es menor cierto que ha existido una autonomía plástica que en cierta manera la liberaba de la palabra escrita. Hay que tener en cuenta el dato de que, en sociedades profundamente analfabetas, la imagen es el único medio didáctico, por lo que la transmisión del saber corría por dos caminos, letra e imagen, relacionados pero separados.

Pero en los emblemas esta separación no existe, no se puede dissociar imagen y texto pues conlleva uno de los problemas que hemos mencionado con anterioridad: la ambigüedad. Es el texto el que nos confirma la veracidad de nuestro desciframiento, mientras que es la imagen la que, visualmente, limita las interpretaciones. Tengamos en cuenta que en el emblema, la ima-

1. Durand, Gilbert. *La imaginación simbólica*. (Buenos Aires: Ed. Amorrortu, 1971).

2. Focillon, Henry. *La vida de las formas y elogio de la mano*. (Madrid: Ed. Xarait, 1983).

3. Aunque podemos usar como sinónimos “alegoría” y “emblema”, existen ciertas diferencias que las caracterizan y separan de otros términos como “empresa”, “jeroglífico”, “símbolo” o “atributo”. En los emblemas “hay un contenido moral que no es exclusivo de un individuo, sino que pertenece a la sociedad entera, con tal que sea capaz de interpretarlo”. Mientras, alegoría designa “la personificación bajo una forma ordinariamente humana, acompañada de atributos característicos, de una virtud, de un vicio, de una tendencia o inclinación, de un ser abstracto, de un ser colectivo, de un resultado moral”. Gállego, Julián. *Visión y símbolos en la pintura española del Siglo de Oro*. (Madrid: Ed. Cátedra, 1984) 26-32.

gen simbólica tiene fundamentalmente una intención pedagógica, explícita o implícita, y dirigida a un público variado. La otra función que le podemos deducir es la moralizante⁴, al mostrarnos un repertorio de virtudes y vicios entroncados directamente con pensamientos estoicistas y las reminiscencias cristianas de los bestiarios⁵. De aquí se deduce que la emblemática es un arte contradictorio: ciertamente aspira, por una parte a constituir un modo cifrado de expresión, pero por otro, quiere ser didáctica; ambiciona a la vez ser un lenguaje hermético y popular.

Estas cualidades son las que le otorgan el verdadero carácter de ilustración, que anticipa todo un desarrollo de géneros, abriendo puertas a otras posibilidades.

Si hay un elemento gráfico que mantiene una constante desde la Edad Media a la Moderna es el animal fantástico. En la Edad Media, los múltiples bestiarios y enciclopedias existentes lo trataban como algo temible, simbólico en suma, que pertenece a una manada, tribu o raza, es decir, no estaba aislado y, por tanto, su dominio era sólo relativo pues siempre cabría la posibilidad de que hubiera más congéneres en cualquier otra parte. En cambio, la representación fantástica en la Edad Moderna es única e irreplicable, los seres fantásticos de Paré o Kircher nos acercan a una interpretación quizás profética, pero nos garantizan que no aparecerá otro como él. Igual ocurre con los emblemas o alegorías; si la esfinge representa la discreción nos es una

esfinge “universal” sino una concreta e identificable. Esta cualidad deriva del repertorio limitado que utilizaron los artistas de este arte: esfinges, dragones, sirenas, unicornios, centauros, faunos, hombres metamorfoseados, y poco más. Por tanto, el esfuerzo, tanto de su creador como del espectador, es conferirles nuevas interpretaciones a los mismos elementos, lo que conlleva una diferenciación de sus atributos que los convierten en seres únicos.

2. DEFINICIÓN

Los libros de emblemas comienzan como derivación directa del de Horapolo, la misma raíz que los jeroglíficos, conservando en general el simbolismo medieval (están emparentados con los bestiarios) pero con significados más trascendentes, que los apartan, incluso, de la moral cristiana, enriqueciéndose con nuevos temas. Los hombres del Renacimiento “pensaban en categorías alegóricas; era creencia generalizada que cualquier cosa podría expresarse con signo, una palabra, un concepto, un mote, un lema o un emblema; y que todo pensamiento y concepto, por abstracto que fuese, podría ser expresado gráficamente. Todo es alegoría, y para cualquier pensamiento puede hallarse una alegoría” Tatarkiewicz, *History of aesthetics*⁶.

La palabra emblema procede del griego, civilización que ya los utilizaba en el siglo II a.C. y significaba inicialmente un ornamento incrustado, como el empleado en escudos y vasijas.⁷

Aunque el primer libro dedicado por entero a los emblemas es el publicado en 1531 por Andrea Alciato (1492-1550) y que gozó de una excelente acogida, como demuestran sus múltiples reediciones, se puede considerar “Hypnerotomachia Poliphili” de Francesco Colonna, publicado en 1499, como la primera que utiliza el término “emblematura”. La obra de Alciato,

4. Como ejemplo de emblemas moralizantes véase a Revilla, Federico “Las emblemas moralizadas de Hernando de Soto. Horizonte y retrato de un intelectual laico bajo los Austrias” en *Revista Goya* nº 187: 113-119.

5. Un caso de representación de elementos fantásticos emblemáticos usados con el mismo significado que los bestiarios medievales es “David Pecador. Empresas morales político-cristianas” de Antonio de Lorea, publicado en 1647. Aparte de la utilización de una única línea narrativa, la historia del Rey David, utiliza para las ilustraciones temas mitológicos y animalísticos. “Si bien no tenemos constancia por el autor, es más que probable que las descripciones de las costumbres y particularidades de los animales que aparecen en los emblemas se inspirase en la Historia Natural de Cayo Plinio Segundo” la misma fuente que utilizaban los bestiarios. Mínguez Cornelles, Victor Manuel “Una historia bíblica en Emblemas”. *Revista Goya*, nº 187: 97-101.

6. En Estrada Herrero, David. *Estética*. (Barcelona: Editorial Herder, 1988) 472.

7. Klossowski de Rola, Stanislas. *El juego Aureo. 533 grabados alquímicos del siglo XVII*. (Madrid: Ed. Siruela, 1988).

seguramente apoyada por el traductor del Horapolo, al que llegó a conocer, está basada en la cultura, mitología y literatura griega y romana, además de las obras de los fabulistas latinos, constituyendo así un puente entre el clasicismo y la Edad Moderna, aportando una simbología que durará hasta la Edad Contemporánea⁸.

En cuanto a la influencia que ejercieron los libros de emblemas, no cabe duda que fueron una fuente de filosofía, a la vez que pasatiempos para espíritus elevados. Pero la influencia que nos interesa es la que sirvió de fuente de nuevos temas e imágenes que vino a refrescar la agotada iconografía manierista, constituyéndose en una especie de miniciclopedia de imágenes usadas por los principales artistas (Veronés, Tiziano, Arcimboldo, Rubens, Velázquez...)

Fue la obra de Césare Ripa “Iconología” la más usada por pintores y artistas en general y que no podía faltar en ningún estudio⁹. En ella pretendía hacer una recopilación de aquellas imágenes que representan algo que no se vea a primera vista, así como las esencias. Las primeras ya fueron usadas en la Antigüedad para identificar los dioses, pero sus imágenes no eran más que un argumento para expresar una parte de su filosofía. Las esencias son las imágenes que se refieren a cosas que el propio hombre tiene: emblemas y empresas.

A la obra de Alciato le siguieron “Théâtre des engins” de Gillaume de la Perrière (1539), “Hecatographie” de Gilles Gorrocel (1540) y “Hieroglyphica” de Piero Valeriano, inspirador de la “Iconología” de Ripa¹⁰.

8. Alciato, Andrea. Emblemas. Prólogo de Manuel Montero Vallejo. (Madrid: Editora Nacional, 1975).

9. «Comme (l'Allégorie) est la voile dont se sert la morale pour faire passer la précepte, elle est aussi le charme des arts qui la consacrent à immortaliser les passions grandes et fortes, les faits héroïques, les vertus sublimes, etc (...) Poètes! Artistes! sans l'allégorie, votre tableau ne sera que froid et correct; avec elle tout est âme, sentiment, mouvement dans vos compositions. Le petit trésor des artistes et des amateurs des arts.» Lascault, Gilbert. *Le monstre dans l'art Occidental*. (París: Editions Klincksieck, 1973) 276.

10. Sobre la colección de libros de emblemas y jeroglíficos que se publicaron en España véase a

Pero ¿qué constituye un emblema? Fundamentalmente, un mote o lema que compendia el emblema en sí, un “cuerpo” o representación visual y un “alma” o versos explicativos. Según el obispo de Nocera, Paolo Giovio ¹¹ un emblema debe tener las siguientes condiciones:

- Ha de haber una justa proporción entre alma y cuerpo.
- No ha de ser tan oscuro que necesite el auxilio de la sibila, ni tan claro que todo el mundo lo entienda.
- Ha de ofrecer una buena “vista”, que se pueda hacer más alegre: estrellas, soles, agua...
- No ha de aparecer la figura humana. Está aquí la diferencia entre emblema y empresa (los primeros tiene figuras y los segundos no).
- El lema ha de estar redactado en una lengua diversa del idioma del que hace la empresa.

Además, en el emblema caben varias lecturas: literal, alegórica, anagógica (sentido místico de la Sagrada Escritura) y el tropológico (lenguaje figurado).

3. REPRESENTACIÓN FANTÁSTICA

Entre esta nueva iconografía, o imágenes dotadas de nuevos significados, aparecen algunos de los principales seres fantásticos que hemos visto pervivir desde la antigüedad. Si en la Edad Media, estos seres eran filtrados por la moral de la iglesia católica, y convertidos en referentes a la vida de Cristo o a dogmas de vida cristiana, en el final del Renacimiento adoptan el significado de sentimientos, emociones o virtudes. Veamos algunos ejemplos:

Gállego, Julián. , *Visión y símbolos en la pintura española del Siglo de Oro*, 80-115.

11. Gómez de Liaño, Ignacio. *El idioma de la imaginación. Ensayos sobre la memoria, la imaginación y el tiempo*. (Madrid: Ed. Tecnos, 1992).

- La esfinge, uno de los monstruos más clásicos, otro tiempo representación de la sabiduría, la encontramos encarnando la necesidad, aunque más bien parece la hembra de un fauno con pies de león¹².
- El fauno, representación del espanto, por una parte, y la lujuria, por otra.
- Tritón. En Alciato aparecen dos: uno de ellos, Proteo, encargado de apacentar los rebaños marinos de Poseidón y dotado de la virtud de metamorfosearse, no sólo en animal, sino en agua o aire. De rostro anciano, simboliza la antigüedad de todas las invenciones. El otro es Tritón, hijo de Neptuno, con fama de buen trompetero, que proclama la gloria del estudioso, gloria que le otorgará la inmortalidad, simbolizada por la serpiente ouroboro, sin principio ni fin.
- Sirenas. En este emblema se representa un episodio de la Odisea en el que las tres sirenas, Parténope, Lucosia y Ligia, intentan con sus cantos persuadir a Ulises para que se acerque al acantilado y perezca, como le ocurrió al barco que hay al fondo. Ulises se resiste atado al mástil y las sirenas, despechadas, se ahogaron. No hay que olvidar que las sirenas son mitad mujer y mitad ave -Sin plumas aves y sin piernas doncellas- aunque Alciato las represente como mujer-pep. El emblema simboliza la resistencia a las burlas mediante el cierre de los sentidos al exterior.
- Siguiendo con mitología griega, Alciato representa Cécrope, primer rey de Atenas, que tenía la mitad inferior de serpiente, indicando así su origen terrestre (nació del mismo suelo de Atica). Se le considera un rey pacífico y sabio (se le atribuye la invención de la escritura) pero Alciato lo utiliza como ejemplo de la ignorancia humana respecto a la inmensa sabiduría divina.
- Monstruo de siete cabezas, montado por la ramera de Babilonia, como ejemplo de la falsa religión.

12. Para ver el libro de Alciato, consultar <https://goo.gl/lj87ah>. Consultado el 14/01/2016.

- Centauro, símbolo del buen consejo, representado por Quirón, el más célebre y juicioso de los centauros, además de inmortal, educador de Aquiles y Jasón.
- Monstruo con una cabeza y dos caras. En Alciato representa a Jano, dios romano, al que Séneca atribuye la cualidad de buen orador, experto en el arte de ver hacia adelante y hacia atrás, es decir, analizaba las cosas en todos sus aspectos. Simboliza por tanto, la prudencia, pues es necesario ver el presente y el futuro antes de aventurarse. En Ripa¹³, este monstruo simboliza el fraude por la doble cara de bondad y engaño.

Analizando la obra de Ripa podemos entresacar algunos seres fantásticos comunes con distintos significados:

- Grifo, Atributo del Crédito pues simboliza la “custodia que se debe observar sobre el conjunto de las posesiones de que se goza, si se quiere mantener el Crédito. Y debe ponerse en ello la máxima atención, como lo hacen los grifos que custodian en particular ciertos montes Escíticos o Hiperbóreos”¹⁴.
- Serpiente alada. Simboliza los placeres y las malas pasiones.
- Animal con tres cabezas distintas, de perro, gato y mono, atributo de la persuasión. “Simbolizan las tres cosas imprescindible para el que quiera persuadir a las gentes. es la primera de todas el ser benevolente, lo que se muestra con la cabeza del can que nos halaga y adula por interés (..) En segundo lugar es necesario ser especialmente dócil y receptivo, conociéndose bien y detalladamente aquello de lo que se quiere persuadir a los otros, esto se muestra con el mono(..) Por último hay que estar muy atento a todo cuanto sucede, lo que se muestra con el gato”¹⁵.

13. Se puede consultar en: <https://goo.gl/ff5xUj>. Consultado el 14/01/2016.

14. RIPA, Cesare. *Iconología. Vol. I y II*. (Madrid: Ediciones Akal S.A, 1987) 241.

15. RIPA, Cesare. *Iconología*, 203.

- Por último, el emblema del pecado lo compone un joven en cuyo interior se encuentra un gusano que le está royendo. Ya observamos en Paré un ejemplo semejante como prodigio que nació en Cracovia en 1494 por haberse creado de la corrupción y podredumbre¹⁶.



4. IMÁGENES MNEMOTÉCNICAS

Hemos visto como el juego alegórico se explica mediante un texto ilustrado por una imagen que a veces le sustituye. De esta unión nace la esencia de la alegoría. Pero aún nos queda un apartado esencial para comprender el desarrollo de los emblemas y la representación fantástica. Se trata de aquel conjunto de imágenes en los que el texto ha desaparecido, es decir, se basta sola para expresar un concepto supliendo la función lingüística del texto. Evidentemente, el problema de desciframiento se agrava, pues ya no se

cuenta con más ayuda que una imagen con toda la carga de ambigüedad y confusión que ésta aporta. Pero lo importante es que la representación fantástica se reafirma y alude a algo que ya le es ajena, con la que no guarda una relación directa.

Por tanto, adquirirá la significación que el espectador quiera otorgarle. La consecuencia de esta liberación es que se va formando un repertorio de imágenes mudas que pueden ser interpretadas por cualquier pueblo, si ha sido plasmada de una forma clara y elocuente.

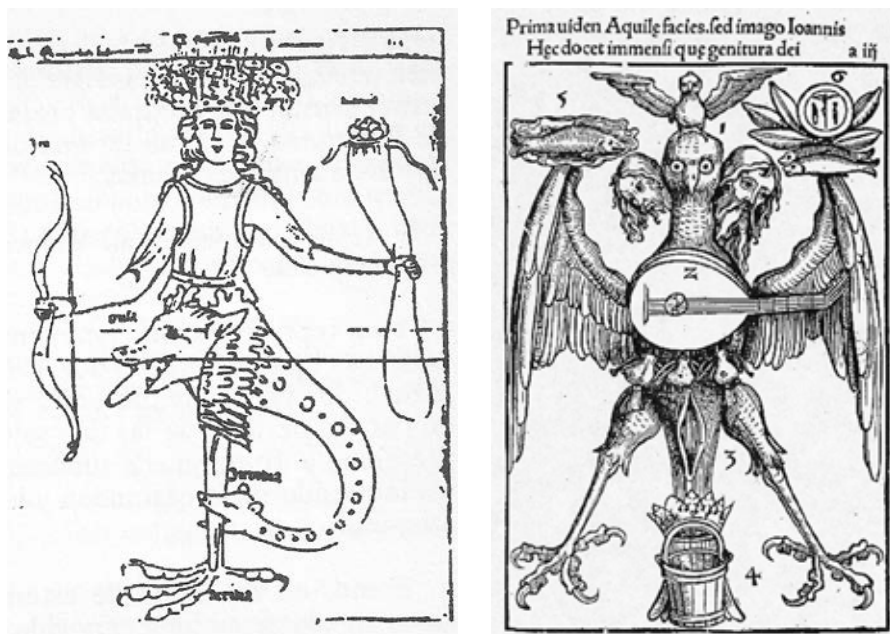
Podemos considerar que el origen de estas imágenes es el mismo que el de los emblemas: los jeroglíficos egipcios, con más razón si cabe, puesto que, como ellos, carecen de una doble lectura. Pasemos a analizar algunos de ellos:

Ilustración 1. Ambroise Paré representa un monstruo complejo que nació en 1512, como referencia a las guerras entre Julio II y Luis XII. Tiene un cuerno en la cabeza, dos alas y una sola pata de ave con un ojo en la rodilla. La interpretación nos la dará Malaxecheverría, basándose en la obra de Boaistuau: “su cuerno es el orgullo y la ambición; sus alas, la ligereza y la inconstancia; carece de brazos, como carece de buenas acciones; su pie único, en forma de garra de rapaz, evoca la rapiña, la usura, la avaricia, mientras que el ojo de su rodilla indica el apego a las cosas terrenales; los dos sexos que ostenta significan Sodomía.; la ypsilon y la cruz, en cambio, representan la virtud y al propio Jesucristo”¹⁷. La figura completa, con estos dos últimos elementos, la utiliza Menestrier en 1684 para representar la maldad poética, por la descoordinación de sus miembros. El antecedente más antiguo lo encontramos en la mujer-pecado (Ilustración 2), grabado en 1350-60, con algunas variantes: la ira se representa por el arco, la avaricia por una bolsa llena de monedas; la envidia es la prolongación de la cola que se autodevora, la garra representa la desidia y la gula y la lujuria son unidas en un rostro animal en lugar del sexo¹⁸

16. Paré, Ambroise. *Monstruos y prodigios*. (Madrid: Ed. Siruela, 1987) 198.

17. Paré, Ambroise. *Monstruos y prodigios*, 145.

18. “la inscripción gula que designa la cabeza ventral, bien entendida significa en la Edad Media



Dos imágenes mnemotécnicas son las pertenecientes *Ars Memorandi*¹⁹, donde se resume el Evangelio según S. Juan (Ilustración 3). Las dos cabezas humanas del águila junto a la paloma, simbolizan la Trinidad; el laúd, las Bodas de Canaán; las bolsas de dinero que cuelgan, la expulsión de los vendedores del templo, la corona es la salvación del hijo de un oficial y el cubo es el encuentro con la samaritana. En la imagen siguiente los panes y peces son acogidos por la misma águila, S. Juan, una pareja simboliza el adulterio y en la mano de ella prende la “luz del mundo”. El ojo en el vientre, por último, representa la curación del ciego.

“los placeres de la boca”, es decir, glotonería, exceso en la comida, etc. No es menos claro que se refiere también al simbolismo sexual del grabado y a la voracidad del sexo femenino. Gula y lujuria forman una pareja habitual en el medioevo” Kappler, Claude. *Monstruos, demonios y maravillas a finales de la Edad Media*. (Madrid: Ed. Akal, 1986) 310.

19. Se puede consultar en <https://memory.loc.gov/service/rbc/rbc0001/2009/2009rosen0021/2009rosen0021.pdf>. Consultado el 14/01/2016.

5. CONCLUSIÓN

Hemos comentado al principio como característica del periodo moderno, el revivir de culturas antiguas. Si en un principio fue el descubrimiento de la Domus Aurea y todo lo que eso supuso, el hombre humanista bucea más profundamente en sus orígenes y tras encontrar las lógicas correspondencias entre el arte romano y el griego, desemboca en la cultura egipcia, y en ella descubre un mundo nuevo de imágenes que no sabe explicar y que le resulta difícil de calificar: los jeroglíficos. Los consideraban el modo de escritura más antiguo, pero pronto se dieron cuenta de que los símbolos no representaban letras sino conceptos. Ya Tácito citaba que los egipcios representaban conceptos mediante dibujos de animales.

La visión que de los jeroglíficos tenían los renacentistas se basaba más en la fantasía erudita que en el cientifismo. Pero lo importante es que este nuevo descubrimiento viene a enriquecer la iconografía moderna pues ofrece una posibilidad de representar conceptos mediante imágenes y contribuye a formar una corriente de literatura gráfica. Porque mientras otro tipo de descubrimientos gráficos (los grutescos, por ejemplo) tuvieron aplicación en diversos soportes, los emblemas son eminentemente ilustraciones de libros, es decir, se originaron y desarrollaron exclusivamente para ellos, para ser impresas mediante xilografías o grabados en cobre, pues su fin último es la difusión de conocimientos. Representan la simbiosis más estrecha hasta ahora vista entre letra e imagen, pretende, decíamos, dar a conocer una idea, un concepto, bien una fórmula alquímica, un pasatiempo emblemático o una crítica social, a la mayor cantidad posible de lectores. Ahora bien, como derivación que fueron de los jeroglíficos egipcios, su lectura sólo está al alcance de unos pocos “iniciados” que poseen una cultura tan vasta como para descifrarlos. Y este en este soporte, donde la ilustración fantástica encontró un refugio que la transportó hasta la Edad Contemporánea.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Alciato, Andrea. Emblemas. Prólogo de Manuel Montero Vallejo. (Madrid: Editora Nacional, 1975).
- Durand, Gilbert. *La imaginación simbólica*. Buenos Aires: Ed. Amorrortu, 1971.
- Estrada Herrero, David. *Estética*. Barcelona: Editorial Herder, 1988.
- Focillon, Henry. *La vida de las formas y elogio de la mano*. Madrid: Ed. Xarait, 1983.
- Gállego, Julián. *Visión y símbolos en la pintura española del Siglo de Oro*. Madrid: Ed. Cátedra, 1984.
- Gómez de Liaño, Ignacio. *El idioma de la imaginación. Ensayos sobre la memoria, la imaginación y el tiempo*. Madrid: Ed. Tecnos, 1992.
- Kappler, Claude. *Monstruos, demonios y maravillas a finales de la Edad Media*. Madrid: Ed. Akal, 1986.
- Klossowski de Rola, Stanislas. *El juego Aureo. 533 grabados alquímicos del siglo XVII*. Madrid: Ed. Siruela, 1988.
- Lascault, Gilbert. *Le monstre dans l'art Occidental*. París: Editions Klincksieck, 1973.
- Paré, Ambroise. *Monstruos y prodigios*. Madrid: Ed. Siruela, 1987.
- Ripa, Cesare. *Iconología. Vol. I y II*. Madrid: Ediciones Akal S.A, 1987.