

Monstruos del Renacimiento Español. *La Casa de los Tiros* en Granada

Renaissance monsters in Spain. The *Casa de los Tiros* in Granada

Villanueva Muñoz, Emilio Ángel *

Fecha de terminación del trabajo: septiembre de 2006.

Fecha de aceptación por la revista: septiembre de 2007.

BIBLID [0210-962-X(2007); 38; 61-80]

RESUMEN

Calificada como “la obra de un monomaniaco acosado de locura *heroica*”, todos los estudios realizados sobre la *Casa de los Tiros* se han centrado en sus imágenes de héroes. Este trabajo invierte el planteamiento al abordar el significado del edificio desde los adversarios: los monstruos, los derrotados. Son éstas unas imágenes simbólicas oscurecidas por el brillo de los vencedores que, siendo componentes de los mismos mitos y formando parte de idénticos programas ideológicos, están también presentes en este singular palacio granadino, contribuyendo como enemigos a la definición de la España de Carlos V.

Palabras clave: Iconografía.

Identificadores: Casa de los Tiros, Granada.

Topónimos: Granada.

Periodo: Siglo 16.

ABSTRACT

The *Casa de los Tiros* has been called “the work of a monomaniac with attacks of *heroic* madness”, and all the studies written about it have concentrated on the images of heroes which adorn it. The present paper takes the opposite course of analyzing the meaning of the building from the perspective of the monsters, or the defeated. These are symbolic images which are overshadowed by the brilliance of the victors, but since they form part of the same myths they are also present in this unusual Granada palace, and represent the enemies of the Spain of Charles V.

Key words: Iconography.

Identifiers: Casa de los Tiros, Granada.

Place names: Granada.

Period: 16th century.

* Departamento de Historia del Arte y Música. Universidad de Granada. E-mail: eavm@ugr.es



1. Fachada de la Casa de los Tiros.

Las esculturas de personajes mitológicos que muestra la fachada de la *Casa de los Tiros* en Granada han sido mencionadas en la historiografía artística de la ciudad por lo menos desde finales del siglo XIX¹. Al mismo tiempo, investigaciones dedicadas al Renacimiento en España se han hecho eco de estas imágenes, que fueron abordadas desde la perspectiva de la iconografía en un artículo de Diego Angulo Íñiguez², tuvieron una aproximación simbólica por parte de Santiago Sebastián³ y, junto a otras figuras del edificio, fueron utilizadas por Fernando Checa para la “Definición plástica del palacio español del Renacimiento”⁴, por citar sólo jalones destacados entre un considerable número de trabajos⁵ que desde hace más de una centuria han dedicado puntualmente su atención al singular palacio granadino.

En este contexto, la *Casa de los Tiros* forma parte de un conjunto de mansiones renacentistas españolas que utilizan la mitología clásica para desplegar un discurso simbólico destinado a ensalzar las virtudes de sus propietarios, con la particularidad, en este caso, de que el discurso heroico que se muestra

en la fachada se intensifica en el interior haciéndose extraordinariamente explícito y alcanzando unos niveles que llevaron a decir a Vicente Lampérez y Romea que el palacio “parece la obra de un monomaniaco acosado de locura *heroica*”⁶.

Fueron las clásicas guías de Granada de Francisco de Paula Valladar y Manuel Gómez Moreno las que, a comienzos de la última década del siglo XIX, publicaron los datos históricos básicos sobre el origen del inmueble y su configuración como palacio por Gil Vázquez Rengifo en la época del Emperador Carlos V⁷, información que ha sido repetida con ligeras variantes hasta nuestros días⁸. El análisis arquitectónico del edificio y de su amplio y complejo programa iconológico fue realizado en los años ochenta del siglo pasado por Rafael López Guzmán, destacándolo como un ejemplo excepcional de la idea renacentista de la mansión del guerrero, en relación con las hazañas heroicas de los que fueron sus propietarios⁹. Más recientemente, el palacio y sus aspectos simbólicos han sido abordados por Francisco González de la Oliva e Ignacio Hermoso Romero, que han incorporado a su análisis los descubrimientos hechos durante el proceso de restauración que se llevó a cabo entre 1991 y 1994¹⁰.

Considerando que el estudio de la *Casa de los Tiros* ha sido realizado desde la perspectiva de los héroes en numerosas ocasiones, vamos a invertir nuestro enfoque para aproximarnos a los contenidos simbólicos del edificio desde el punto de vista contrario, el de sus adversarios: los monstruos. Son éstas unas imágenes menos destacadas, oscurecidas por el brillo de los vencedores, que siendo componentes importantes de los mismos mitos y formando parte de idénticos discursos ideológicos, están también presentes en la *Casa de los Tiros*, mostrando una serie de rasgos significativos dentro del contexto general de su programa simbólico.

Aunque el interés de los discursos de este tipo está basado en los héroes, y la investigación científica, lógicamente, se ha centrado también en ellos, no debemos olvidar que el vencedor mitológico lo es por su triunfo sobre el monstruo. Las leyendas ensalzan las figuras de unos seres que encarnan los valores positivos frente a bestias que concentran toda la perversión. La victoria del héroe sobre el monstruo es parte esencial del mito, porque la sublimación del primero como emblema de la virtud se asienta en la derrota del símbolo de la maldad. Se trata de una dualidad que contrapone la luz a las tinieblas, la virtud al vicio y, en definitiva, el bien al mal. El más famoso héroe mitológico es Hércules, quien venciendo a numerosos monstruos en una serie de legendarios trabajos, acabó convirtiéndose en paradigma de virtud. Otros personajes legendarios similares aparecen asociados con los monstruos a los que derrotaron, como ocurre con Perseo y la Gorgona Medusa, Teseo y el Minotauro del Laberinto de Creta, Edipo y la Esfinge o Belerofonte y la Quimera, por citar sólo algunos de los protagonistas de uno y otro lado más conocidos.

LOS MONSTRUOS DE LA FACHADA

Junto a las cuatro esculturas que representan a héroes en la fachada de la *Casa de los Tiros*: Jasón y Héctor arriba y Hércules y Teseo abajo, además del dios Mercurio en el centro, hay un monstruo: Cerbero, el perro de tres cabezas guardián de los Infiernos que aparece detrás de Hércules, y parte de un segundo, la cabeza de gigante que Teseo sostiene en su mano, identificados ambos por Angulo Íñiguez¹¹.



2. Cerbero dominado por Hércules en la fachada.

Por lo que se refiere a Cerbero, se trata de un monstruo de la mitología clásica que reúne todas las características de la especie, y que al estar fielmente representado en la fachada lo podemos tomar como modelo. Se consideraba miembro de toda una estirpe de monstruos descendientes de Gea (la Tierra), nieto de la Estinge (el río infernal) de la que nació su madre, Equidna (la Víbora, mitad mujer y mitad serpiente), quien con Tifón (hijo deforme de Gea y el Tártaro) le alumbró junto a toda una saga de monstruos celebres: la Quimera, la Esfinge, el León de Nemea, la Hidra de Lerma, el Dragón de la Cólquida y el de las Hespérides, y Ortro. Su función era la de guardián del Hades, de tal manera que no sólo tenía ascendencia infernal como la mayoría de los monstruos, sino que además residía y custodiaba celosamente los Infiernos.

Su anatomía era la propia de estos seres que, “contra el orden regular de la naturaleza”¹² tienen una imagen que resulta de la hibridación, o de supresión o multiplicación de órganos. Desde un punto de vista morfológico, de manera sintética y con una nota de humor, se ha precisado que “un monstruo no es otra cosa que una combinación de elementos de seres reales”¹³. A Cerbero se le identifica como un perro con tres cabezas, con serpientes erizadas sobre cuello y espalda, y cola que tiene también forma de ofidio.

El espíritu de Cerbero no era menos monstruoso que su anatomía. Su agresividad se ensañaba incluso con los muertos que tenían que apaciguarlo con una torta que se colocaba en la tumba. Asociado a los ritos funerarios se ha visto como un símbolo de la descomposición de los cuerpos. Su función de celoso guardián de los Infiernos impidiendo la salida de las almas hacia el mundo donde todavía cabe la salvación, le convierte en uno de los seres mitológicos más maléficos, dando lugar a que las corrientes neoplatónicas lo identifiquen como el símbolo del genio del mal. Sus tres cabezas se han puesto en relación con otros monstruos terribles, las tres Gorgonas, e incluso han sido interpretadas como la replica infernal a la trinidad divina¹⁴. Ovidio llega a llamarle monstruo meduseo (*Metamorfosis*, X, 22-23)¹⁵, posiblemente porque como Medusa en vez de pelo tenía sobre la piel serpientes e igual que aquella Gorgona produjo una petrificación (*Metamorfosis*, X, 65-67)¹⁶. Dante “le presta caracteres humanos que agravan su índole infernal”, sin dejar de seguir mordiendo, ladrando y mostrando los dientes; y Butler (*Hudibras*, IV, 2) “compara las tres coronas de la tiara del Papa, que es portero del cielo, con las tres cabezas del perro que es portero de los Infiernos”¹⁷.

Como adversario de los héroes legendarios y personajes míticos, Cerbero se enfrentó a Teseo y Piritoo a los que dominó, siendo en cambio vencido por Orfeo y Eneas, pero, sobre todo, por Hércules, que le infligió la derrota más conocida en su duodécimo trabajo, dominándolo y sacándolo fuera de los Infiernos para que se reconociera su triunfo, devolviéndolo al Hades después.

Es precisamente la derrota de Cerbero frente a Hércules la que se representa en la parte inferior izquierda de la fachada. Tras las piernas del héroe aparece la escultura de un monstruo con un cuerpo de perro unido por largos cuellos a tres cabezas y una prolongada cola que tiene toda la apariencia de una serpiente. Las patas terminan en gruesas garras que semejan ser más de león que de perro. Las cabezas tienen unas bocas amenazantes que muestran filas de dientes puntiagudos y largas y delgadas lenguas. Dos de las ca-

bezas se revuelve de forma agresiva y en un par de cuellos se aprecia como un collar que posiblemente haga alusión a las cadenas con las que Hércules lo dominó. El mito establecía una relación tan estrecha entre monstruo y héroe que desde la Antigüedad una agrupación de estrellas de la constelación de Hércules se llama Cerbero.

Perro de tres cabezas es la imagen formal más frecuente de Cerbero en la iconografía artística. Algunos autores clásicos elevan extraordinariamente el número de cabezas, como Hesíodo en su *Teogonía* que llega a dotarlo con cincuenta. Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero se referían a esa cantidad diciendo, con cierta ironía, que “para mayor comodidad de las [artes] plásticas, este número ha sido rebajado y las tres cabezas del cancerbero son del dominio público”¹⁸. Si bien es cierto que representar en pintura o en escultura monstruos con un número elevado de cabezas resulta problemático, no lo es menos que, como los mismos autores precisan, escritores clásicos como Virgilio y Ovidio al referirse a Cerbero mencionan sus tres cabezas, cuando evidentemente en la literatura el número no causa problemas. En concreto, Ovidio que en las *Metamorfosis* lo menciona reiteradamente, siempre lo identifica con tres cabezas (IV, 450; VII, 414; IX, 185; y X, 21-23 y 64)¹⁹. En las artes plásticas la triple testa es su símbolo de identidad, desde vasijas griegas a grandes ilustradores modernos como Gustave Doré, pasando por interpretaciones pictóricas al óleo de Francisco de Zurbarán para el *Salón de Reinos* o la enigmática acuarela en que lo representó William Blake.

Un rasgo anatómico que potenciaba su terrorífica imagen eran las serpientes erizadas que tenía en su cuello y espalda, que para otros sustituían al pelo, como en el caso de los cabellos de la Gorgona Medusa. Es ésta una característica difícil de acometer por las artes visuales, pero que de manera más o menos simplificada se intenta representar. El vaso griego conocido con el nombre de Hidra de Caere conservado en el Museo del Louvre, muestra a Cerbero llevado por Hércules ante el rey Euristeo como un perro de tres cabezas de extraordinarias dimensiones, de cuya línea de silueta surgen aisladas serpientes, en las patas delanteras, cuellos y bocas principalmente.

La vertiente ofídica de Cerbero es precisamente uno de los aspectos más sobresalientes del monstruo representado en la fachada. El recurso más visible es el extraordinario alargamiento y movilidad de los cuellos con un marcado carácter serpentiforme. El segundo aspecto destacado es la considerable longitud y flexibilidad del rabo que termina en una cabeza de serpiente. Y en tercer lugar, un detalle preciso pero no menos significativo, las prolongadas y finas lenguas que sobresalen de las bocas.

Formando parte del discurso heroico del palacio, el triunfo de Hércules sobre Cerbero, al que derrotó pero no podía matar por su naturaleza inmortal, puede entenderse en el sentido de que los triunfos de los héroes mitológicos de la fachada, y por extensión las hazañas heroicas de los personajes históricos que se narran en el interior, perviven en la memoria venciendo el paso del tiempo. “Un escritor inglés del siglo XVIII, Zachary Grey, interpretaba así la aventura: Este perro con tres cabezas denota el pasado, el presente y el provenir, que reciben y, como quien dice, devoran todas las cosas. Que fuera vencido por Hércules prueba que las acciones heroicas son victoriosas sobre el tiempo y subsisten en la memoria de la posteridad”²⁰.



3. Procrustes decapitado por Teseo en la fachada.

La cabeza de gigante a la que se refiere Angulo Íñiguez y que sustenta la figura de Teseo con su mano izquierda, muy bien pudiera ser el bandido del Ática Procrustes (o Procustes), a quien el héroe venció camino de Atenas cerca de Megara. Teseo, tras derrotarlo y someterlo a las mismas torturas que el malhechor practicaba con sus víctimas, estirándolas o mutilándolas para adaptarlas al tamaño de una cama, le cortó la cabeza. Estableciendo una correlación entre Hércules y Teseo, situados en la parte inferior de la fachada, aquel estaría representado en su último trabajo, mientras que Teseo, que como héroe paralelo a Hércules aparece formando pareja con éste en varios programas iconográficos renacentistas españoles, y que fue liberado de los Infiernos por Hércules con su victoria sobre Cerbero, realizó también una serie de hazañas sucesivas camino de Atenas, de las cuales, posiblemente la última fue decapitar a Procrustes, un malvado personaje calificado por Ovidio de feroz, que habitaba a las orillas del río Cefiso en el Ática (*Metamorfosis*, VII, 438)²¹.

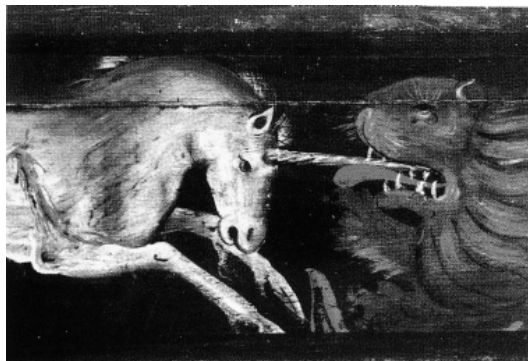
Procrustes (el ensanchador) es el bandido más famoso de los que tuvo que vencer Teseo en sus sucesivos “trabajos”. Calificado

de gigante, ladrón, torturador y asesino, este monstruo se consideraba hijo de Poseidón, siendo conocido también por los nombres de Polypemon (que daña mucho) y Damastes de Eleusis. Con su esposa Sylea fue padre de Sinis, otro de los bandidos monstruosos a los que Teseo tuvo que derrotar en la sucesión de victoriosas hazañas hacia Atenas. El sexto y último de estos “trabajos” posiblemente fue derrotar a Procrustes que vivía cerca de Eleusis.

Se puede también considerar que en la fachada hay una alusión a otro monstruo. Jasón, en la parte superior izquierda, sostiene en una de sus manos algo que el deterioro de la escultura no permite precisar, pero que presumiblemente debe ser el vellocino de oro. De ser así, se mostraría tras obtener su objetivo, igual que Hércules debajo se representa triunfante de su último trabajo o Teseo victorioso de su última hazaña heroica antes de su llegada a Atenas. En esta situación, Jasón habría conseguido el vellocino tras burlar al dragón que lo custodiaba. Nos encontraríamos de nuevo ante un héroe mitológico vencedor de un legendario monstruo, en este caso el Dragón de la Cólquida, uno de los terribles hermanos de Cerbero que hemos mencionado.

LOS MONSTRUOS DEL ZAGUÁN

Sin embargo, el conjunto más importante de monstruos no se encuentra en la fachada, sino pintado en el techo del zaguán. Ocupan un discreto plano como corresponde a su función de actores secundarios, pero dando desde aquí la réplica a los héroes que dominan la fachada. Este nutrido grupo de seres fabulosos, a pesar de haber sido mencionados en ocasiones, no han merecido mayor atención al quedar desplazados por el protagonismo de los héroes, con los que siempre han compartido mito y en este caso también edificio.



4. Monstruos pintados en el alfarje del zaguán.

El amplio zaguán se cubre con un alfarje de un solo orden de vigas, es decir, un techo horizontal en el que grandes jácenas paralelas y regularmente separadas sustentan una tablazón que cubre los espacios intermedios. Los monstruos están pintados precisamente en estas tablas, de tal manera que se encuentran repartidos entre las 8 calles que separan las vigas. Cada uno de esos compartimentos alargados tiene 4 figuras, por lo que su número se eleva a 32.

El alfarje del zaguán de la *Casa de los Tiros* no es el único en la Granada del siglo XVI que presentaba pinturas figurativas renacentistas, abandonando de este modo los característicos motivos ornamentales de tradición mudéjar que normalmente muestran estas estructuras de origen medieval. Limitándonos sólo a las residencias señoriales de la primera mitad del quinientos y a palacios muy cercanos en el centro histórico de Granada a la mansión que venimos comentando, por lo menos otros dos han conservado hasta hoy esta ornamentación. El primero es la *Casa de los Duques de Abrantes* construida a comienzos del siglo XVI, que tiene un alfarje pintado con motivos renacentistas de amorcillos y *candelieri*²². El segundo, la *Casa de los Córdoba* edificada hacia 1530 —aunque algunas partes como la portada se terminaron a finales del siglo XVI—, que se situaba en la placeta de las Descalzas hasta que fue demolida a comienzos de la centuria pasada, conservándose sus materiales más nobles y en especial sus ricos techos de madera pintados²³ hasta que el edificio fue reconstruido en el arranque de la cuesta del Chapiz, mostrando allí todavía los alfarjes con animales pintados comparables a los monstruos de la *Casa de los Tiros*, aunque en este caso situados en los laterales de las grandes vigas²⁴.

Los monstruos del zaguán están representados como animales feroces que se enfrentan con una extraordinaria violencia. Es precisamente esta lucha entre fieras a la que aluden los investigadores que mencionan las pinturas. Las guías artísticas clásicas de la ciudad como las de Gómez Moreno (1892)²⁵ y Gallego y Burín (1944)²⁶ se refieren a ellas sin hacer mayor precisión como “luchas de fieras y animales fabulosos”, igual que la de Valladar (1906) que repite la idea de “luchas de fieras y animales simbólicos”²⁷, mientras

que las guías más recientes de la provincia²⁸ o del museo que alberga el propio edificio las mencionan como “bestiario”²⁹. Sin embargo, ya en 1850 Francisco Pi y Margall había precisado que el portal tenía pintadas en el techo “luchas de fieras y monstruos que sólo pudo abortar la fantasía”³⁰, una interpretación que mucho después, en 1985, retomaría López Guzmán que se refiere a las pinturas como “fieras y monstruos fantásticos luchando”³¹. Y finalmente, en 2005, Francisco González de la Oliva e Ignacio Hermoso Romero no utilizan la palabra monstruos, pero los definen con toda precisión: “animales híbridos y terroríficos”³².

Es verdad que visualmente muchos de los seres representados en el techo del zaguán se identifican con “fieras” (el león), pero no es menos cierto que parte de ellos son desde el punto de vista formal monstruos, o por lo menos “animales fabulosos” o “simbólicos” (el unicornio) y, por último, los hay que pertenecen indiscutiblemente a esta categoría (el grifo o la hidra). Pero contempladas estas imágenes en el contexto heroico que con tanta intensidad domina la *Casa de los Tiros*, la representación de las “fieras” o de los “animales fabulosos”, “simbólicos”, “híbridos y terroríficos” del “bestiario”, hay que interpretarlos en su conjunto como monstruos, los adversarios de los héroes, como muy bien nos anuncian las figuras de Hércules y Teseo en la fachada.

La violencia del enfrentamiento que se pinta en el zaguán forma parte de la naturaleza de los seres que lo protagonizan. Es precisamente la agresividad, la pretensión de aniquilar al adversario, incluso de devorarlo, el dominio de los instintos más bajos y del subconsciente, rasgos que caracterizan a los monstruos como seres inferiores. La mayor parte de los pintados en el techo muestran de forma ostensible los dientes, igual que lo hace Cerbero en la fachada. Si comparamos la violenta actitud con que se muestran las fieras del zaguán con la pose serena y digna de los héroes del exterior, podemos comprobar la contraposición de dos mundos muy diferentes, el que simboliza los instintos primarios de las bestias frente a la noble inteligencia de los héroes.

Un rasgo asociado a la violencia es la sensación de movimiento. Los monstruos se enfrentan con un ímpetu que se acusa en la postura de sus cuerpos, predominado los perfiles ondulados que potencian el dinamismo. Algunos de estos seres tienen formas finas y serpentiformes de fuerte agitación. Hay incluso algunos leones de cuerpos especialmente delgados y arqueados en tensión. Las referencias al movimiento en los monstruos del zaguán y, sobre todo, su manifiesto contraste con la quietud que acompaña la representación de los héroes en la fachada, nos recuerda que aquellos son “símbolos de las fuerzas cósmicas en estado inmediato al caótico”³³, un estadio de violenta agitación, de lucha y de sacrificio previo al cosmos ordenado de los héroes. Los monstruos conservan en sus genes la huella del caos primigenio, la violencia que en la tradición clásica caracterizaron los primeros tiempos del mundo.

Algunas de estas bestias pintadas en el techo pueden identificarse con animales reales (león, jabalí...) o fantásticos (unicornio, grifo...), pero otras presentan unos rasgos anatómicos poco definidos. Esta indefinición se puede interpretar dentro de la misma idea de la proximidad de los monstruos al caos original, al conservar todavía rasgos del estado de las “potencias no formales”³⁴.

Por su ubicación dentro del palacio, el paralelismo más estrecho de los monstruos del portal se establece con los héroes y heroínas que se representan en la *Cuadra Dorada*. Este salón, el espacio principal del edificio, se encuentra situado exactamente encima, formando con el zaguán el interior de la torre que constituye la imagen urbana de la *Casa de los Tiros*. La estancia se cubre con un alfarje de estructura similar al del portal, es decir, formado por grandes vigas paralelas que dejan entre sí 8 calles. La diferencia está en que todos los elementos de madera de este techo están cubiertos con una rica iconografía tallada, pintada



5. Guerrero pintado en la *Cuadra Dorada*.

y dorada, que tiene como protagonistas fundamentales a una serie de heroínas y héroes históricos representados en forma de bustos en relieve acompañados de textos individuales donde se identifican a los personajes mencionando sus hazañas más gloriosas. Estos héroes aparecen formando grupos de 4 en cada una de las 8 calles entre vigas, sumando un total de 32, que se corresponden por su número y distribución con los monstruos pintados en el zaguán³⁵.

La sensación de movimiento que transmiten las fieras del portal es sustituida en el techo de la *Cuadra Dorada* por personajes dotados de una actitud serena y de un hieratismo ritual propio del firmamento de los vencedores. Frente a la falta de precisión con que se muestran los monstruos, los héroes no sólo están perfectamente definidos desde un punto de vista plástico, sino que además, todos van acompañados de un texto individual que inequívocamente los identifica proporcionándonos su nombre junto a sus hazañas o rango personal más sobresaliente. La pintura oscurecida de las tablas del portal se sustituye arriba por la riqueza de los relieves y el brillo de los abundantes dorados. Son por tanto dos mundos contrapuestos, el del zaguán, el inferior, el cercano al caos, donde el dinamismo, la violencia y la indefinición dominan, y el cielo de los héroes arriba, en la *Cuadra Dorada*, donde se representa el cosmos ordenado, definido e inmóvil, y por tanto acabado y eterno, de los triunfadores.

Todas estas relaciones simbólicas y compositivas ponen de manifiesto que los seres pintados en el techo del portal, siendo complementos negativos de los héroes a nivel temático del mito, forman parte del programa heroico de la *Casa de los Tiros*, aunque aquí, como en la Mitología, su función sea la de actores secundarios pero imprescindibles en el reparto para mayor gloria de los vencedores. Ya Lampérez y Romea observó que, tras

los símbolos militares de la fachada, “siguen los signos belicosos en la techumbre del zaguán, mudéjar, con representaciones de luchas de animales; y más, en el salón principal, llamado «cuadra dorada»”³⁶, poniendo en relación la iconografía de la fachada, el portal y el salón principal del palacio.

Desde aquella perspectiva bélica, la feroz lucha de monstruos del zaguán contribuye a la consideración del palacio como mansión del guerrero, de manera que los atuendos militares de los héroes y otros símbolos bélicos de la fachada tienen su prolongación en el zaguán, anticipando los textos y las imágenes guerreras que acompañan a los vencedores en la *Cuadra Dorada*. El portal y el salón principal están superpuestos dentro de una construcción que se muestra a la ciudad como símbolo guerrero, en forma de una fuerte torre, con las esculturas de los héroes en la fachada y coronada por almenas donde asoman cañones o tiros que han dado nombre al edificio.

Al mismo tiempo, la lucha del portal subraya la interpretación del palacio como morada del héroe. El combate es el caldo de cultivo del que surgen los personajes heroicos, sobre todo, el singular. Los monstruos aparecen enfrentados uno contra uno, hasta formar 16 parejas de contrincantes. Esta individualización del combate, esta especie de singularización de la guerra, es fundamental a la hora de definir al héroe, sea este mitológico o el resultado de una contienda bélica más convencional como lo fue la Guerra de Granada.

LOS MONSTRUOS DE LA *CUADRA DORADA*

Frente a los monstruos míticos de la fachada asociados a los héroes que los vencieron y la lucha de monstruos que se desarrolla en el zaguán, la presencia de estos seres en la *Cuadra Dorada* introduce nuevos matices significativos. De hecho, este espacio, el más noble del edificio, está reservado a las heroínas y a los héroes, por lo que sus adversarios, en principio, no tienen cabida, no se representan. Podíamos incluso pensar que mientras el zaguán es el ámbito específico de los monstruos, el inferior, el más cercano a la tierra, esta sala llamada significativamente la *Cuadra Dorada* situada justo encima, es el espacio superior, el cielo reservado a los héroes.

Esta lectura se anuncia con las tallas de cabezas laureadas de la puerta, se intensifica con las pinturas murales de alegorías clásicas y guerreros aparecidas después de la última restauración, se subrayó con los cuatro tondos en relieve de heroínas míticas situadas en las partes altas de los muros, y concluye con los relieves tallados y policromados del techo acompañados de sus textos identificativos dorados en los que se sintetizan sus hazañas.

Los relieves de la puerta

La puerta principal a través de la que se accede a la *Cuadra Dorada* presenta hacia el exterior una rica talla en relieve. Los elementos figurativos que muestra se distribuyen, en cada una de las dos hojas que la forman, en 4 cuadrados superpuestos, delimitados

por una cenefa decorativa de motivos renacentistas entre los que se aprecian imágenes de monstruos. En el centro de cada uno de los 6 cuarterones inferiores aparecen cabezas dentro de coronas de laurel, con lo que las figuras de los héroes protagonizan de nuevo la composición relegando a los monstruos a elementos secundarios que forman parte de los encuadramientos.

Los cuarterones superiores en cada una de las hojas de la puerta se reservan para inscripciones y símbolos heráldicos. Uno, bajo una bandera con cruz de Jerusalén y texto alusivo a esta ciudad, muestra el lema “El ♥ manda”, que aparece también en la fachada sobre el dintel de la puerta y en las grandes vigas del alfarje de la *Cuadra Dorada*. El otro cuarterón simétrico presenta el escudo de armas de los Rengifo entre dos dragones, con un manifiesto sentido triunfal. Los dragones se representan de acuerdo con una iconografía tradicional que repetida una y otra vez ha convertido a este tipo de monstruo en el más popular. El hecho de que flanqueen las armas de la familia que construyó el palacio no sólo sustancia una imagen de triunfo reforzada por el entorno heroico del resto de las tallas de la puerta, sino también porque los dragones actúan como tenantes sustentando el blasón, elementos que en las composiciones heráldicas como la que nos ocupa “simbolizan las fuerzas inferiores que pasan, de adversarios y atacantes, a servidores y defensores del elemento central, símbolo del poder virtuoso”³⁷. Los monstruos adoptan aquí un nuevo matiz en su contribución a la definición del héroe: su uso como tenantes. Un simbolismo que ya no procede de la Mitología, sino del ámbito de la Heráldica.

Las pinturas de los muros

La restauración llevada a cabo en el edificio entre los años 1991 y 1994 sacó a la luz pinturas murales en la *Cuadra Dorada* hasta entonces desconocidas. Estas imágenes, a pesar de su carácter fragmentario, muestran que pertenecían a un ciclo pictórico que a su vez era parte del conocido discurso simbólico del palacio como mansión del guerrero o morada del héroe. De esta manera, los nuevos hallazgos han permitido precisar y corregir aspectos interpretativos puntuales, pero sin alterar en lo fundamental el significado heroico del palacio, que se ha visto incluso reforzado cuando esta vertiente parecía imposible de intensificar dada la enorme carga simbólica conocida hasta entonces de la *Casa de los Tiros*.

Las representaciones pintadas en los muros nos sirven de puente entre el programa mitológico de la fachada y el histórico que se desarrolla en el techo del salón. Las figuras alegóricas clásicas como la Fortuna³⁸ y los guerreros con su atuendo militar son comparables a los héroes de la fachada cuya imagen entre mítica y castrense, con cascos, corazas y armadura, llamó la atención de los estudiosos que repararon en el tema.

Formando parte de estas figuras pintadas aparecieron textos. De ellos, uno situado en una cinta que porta y rodea la parte superior de un gran guerrero, se ha destacado como “una alusión muy clarificante al referirse al «mal turco»”³⁹. Nos encontramos, pues, con que la esencia de los monstruos, el mal, se asocia directamente con la palabra que designa a

un grupo étnico, más concretamente a un estado, el Sultanato Turco, y en el siglo XVI, de forma genérica y relativamente frecuente, a un terrible enemigo: el turco.

Este texto pone de manifiesto que los enemigos legendarios de los héroes mitológicos, los monstruos, se sustituyen en el espacio dominado desde el alfarje de la *Cuadra Dorada* por héroes históricos y coetáneos, en definitiva reales, por adversarios verdaderos y contemporáneos. La Mitología que nos introdujo en el discurso heroico del héroe legendario que tenía como enemigo al monstruo, desplaza su significado al héroe histórico o de la época de construcción del palacio cuyos contrincantes ya no son seres fantásticos que simbolizan el mal, sino humanos que por ser terribles enemigos se convierten en depositarios de todas las maldades. Lo que nos anuncia que los adversarios de los héroes que vanos a encontrar en la *Cuadra Dorada* son humanos que no se caracterizan por su deformidad física, sino que su desviación, su desorden es de naturaleza moral, su perversión es ética y, sobre todo, política.

Los tondos con relieves

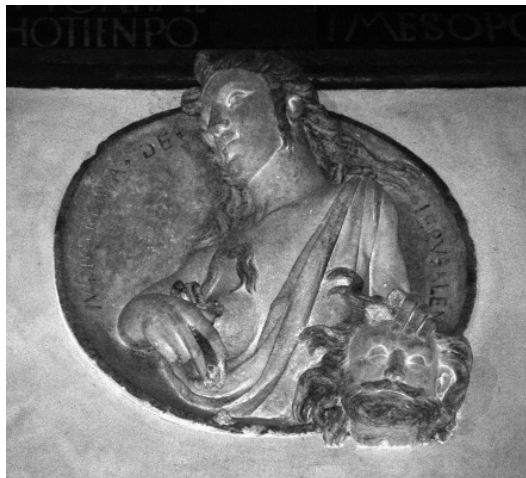
Este discurso se reforzó con las cuatro heroínas en relieve de los tondos que, posiblemente destacando la vertiente femenina del programa⁴⁰, fueron introducidas seguramente más tarde⁴¹ en la parte superior de los cuatro muros que delimitan la *Cuadra Dorada*. Judit, Semíramis, Pantasilea y Lucrecia son en el interior heroínas míticas tan legendarias como Jasón, Héctor, Hércules y Teseo héroes de leyenda en el exterior. Y al igual que estos, muestran armas en una aptitud claramente bélica.

De las cuatro heroínas, Judit, Semíramis y Pantasilea son líderes que se enfrentan a ejércitos enemigos y no a seres fantásticos, con un paralelismo estrecho con Héctor, otro líder militar, que era hasta ahora el único héroe de la fachada que no habíamos comentado. Éste, a diferencia de los tres restantes, no se recuerda porque venciera a un dragón, un perro de tres cabezas o un gigante, sino por el valor que demostró ante sus enemigos humanos, quizás por ello se presenta como un general protegido por una armadura de aspecto moderno, frente a las corazas y atuendos militares antiguos con los que se muestran los otros tres héroes del exterior.

Los ejércitos enemigos a veces están “personalizados”, como ocurre con la historia de Judit, conocida por su triunfo sobre un “monstruo” de forma humana al que, en un conocido episodio bíblico, decapitó, (Judit, 13, 8). Es precisamente la cabeza de Holofernes mostrada por Judit en su correspondiente relieve, la excepción que confirma la regla de la no representación de monstruos en el espacio más noble del palacio, excepción que refuerza la relación de las cuatro heroínas de la *Cuadra Dorada* con los héroes de la fachada, uno de los cuales, Teseo, muestra también la cabeza cortada de su adversario.

Por tanto, los guerreros pintados en los muros y las heroínas en relieve de la *Cuadra Dorada* nos introducen en otro tipo de monstruos, los de forma humana, que son fundamentalmente los adversarios de la galaxia de heroínas y héroes representados en el techo del salón. Se trata de un tipo cuya deformidad ya no es física o anatómica, sino espiritual.

O como precisan las diferentes acepciones de la palabra monstruo en el Diccionario de la Real Academia Española: “persona...extraordinaria” que “causa espanto”. Pero en el caso que nos ocupa no por ser “excesivamente grande” o “muy fea”, sino, sobre todo, por ser “muy cruel y perversa”. “Producción contra el orden regular de la naturaleza” entendida ésta no desde los cánones de las proporciones físicas o de la belleza formal, sino desde los postulados de la moral. En definitiva, un monstruo que no se define desde la materia, sino desde la ideología.



Las figuras y textos del techo

6. Holofernes vencido por Judit en la *Cuadra Dorada*.

El alfarje con que se cubre la *Cuadra Dorada* es donde culmina el discurso heroico que venimos comentando desde la fachada. El techo muestra a 4 heroínas y 44 héroes históricos o contemporáneos a la construcción de la *Casa de los Tiros*, representados en forma de bustos en relieve tallados en madera dentro de las calles que forman las vigas y en el extremo de los canes que las sustentan.

Es el cosmos solemne y ordenado exclusivo de héroes. Un espacio reverencial donde los monstruos que hemos venido comentando ya no aparecen. O mejor dicho, no están figurativamente representados. Pero los triunfadores aquí reunidos necesitan para serlo a unos vencidos, porque no hay ganadores sin perdedores, ni valientes guerreros sin malvados enemigos, ni como decíamos al principio, héroes sin monstruos. Y estos últimos están también presentes en esta galaxia heroica, aunque en este caso y de manera excepcional no figurados, no materialmente visibles, sino directamente aludidos mediante textos, de una manera menos física, más puramente intelectual, más ideológica.

La estrecha relación entre imágenes y textos que caracteriza el programa simbólico del palacio, con los héroes mitológicos de la fachada sustentados por plataformas con inscripciones que han permitido históricamente su identificación, las cintas con texto de los guerreros pintados de los muros de la *Cuadra Dorada* o los fondos de los tondos de las heroínas que con unas pocas palabras permiten identificar sus nombres y rangos, culmina como todo el programa iconográfico en el techo de esta estancia principal, donde cada una de las figuras talladas se acompaña de un texto más extenso.

Las inscripciones individuales están escritas en castellano, con letras capitales renacentistas doradas dentro de marcos pintados también con oro. Constituyen visualmente “leyendas doradas” en sentido estricto. Pero también, por sus contenidos, son panegíricos sintetizados, pequeños textos laudatorios particulares que comienzan por identificar al personaje, calificán-



7. Alfarje de la *Cuadra Dorada*.

dolo generalmente de español, narrando a continuación de forma breve sus hazañas más sobresalientes con un marcado carácter triunfalista. Justamente al final de estas referencias a las victorias es cuando se menciona a los vencidos, a los monstruos derrotados por cada uno de los héroes.

Entre los enemigos citados en los 48 textos que acompañan a los triunfadores hay todavía recuerdos de los monstruos mitológicos, utilizando incluso las mismas especies de animales que las leyendas

clásicas. Así ocurre con el león, o mejor los leones sobre los que triunfó Manuel Ponce de León⁴², o el toro que se rindió ante el obispo de Santiago Atalfo⁴³, fortaleciendo de esta manera la relación entre los héroes históricos del techo de la *Cuadra Dorada* y los personajes míticos de la fachada.

Sin embargo, como ya anunciaban las pinturas y relieves de los muros, y también Héctor en el exterior, la mayoría de los enemigos de los héroes históricos y coetáneos del techo del salón son ejércitos de estados, étnicas y culturas, o las personalidades que los representan y singularizan, los que dentro de un marcado dualismo maniqueo propio de todo programa publicitario de carácter ideológico, se convierten en los nuevos monstruos derrotados.

Los adversarios vencidos más mencionados en los textos son “los moros”, sobre los que acumulan laureles la mayor parte de los héroes, lo cual es muy propio de la herencia medieval, de las coetáneas campañas militares españolas en el norte de África y de una ciudad como Granada que tenía demasiado próxima la guerra que supuso la conquista cristiana. Muchas de estas menciones especifican expresamente triunfos concretos de los héroes sobre “los moros”. Así ocurre en los textos que precisan las hazañas de una larga serie de personajes: Alvar Pérez, Bernardo del Carpio, Alonso de Granada, Juan Vázquez Rengifo, Pelayo, Isabel la Católica, Guillén Gómez, Diego de Vargas, Garcilaso de la Vega, García de Toledo, Íñigo de Mendoza y Hernando Álvarez de Toledo. En otros textos los vencidos no se mencionan de manera expresa, pero con facilidad se sobreentienden, como en los casos de las leyendas referidas a las hazañas de Alonso Pérez de Guzmán, Íñigo López de Mendoza, Fernando III, Alfonso VI, Rodrigo Manrique y Pedro Navarro.

Los segundos adversarios de los héroes por el número de veces mencionados son los franceses o, en algunos casos, el rey de Francia. Así se nombran como vencidos o enemigos

en las hazañas del Gran Capitán, Hernán González, el Duque Carlos de Borgoña, Carlos V, Fernando el Católico, Antonio de Leiva, Antonio Fonseca y Fernando Francisco Dávalos.

Un tercer nivel de enemigos por el número de veces que son citados en los textos, y a distancia de los dos anteriores, estaría representado por los turcos. Sobre ellos se mencionan las victorias de Carlos V y de Trajano, cuyo texto laudatorio especifica: “español, entre otras muchas hazañas que hizo, subyugó a los turcos...” [sic], estableciendo un interesado paralelismo entre ambos emperadores.

Otros adversarios sobre los que triunfan los héroes de la *Cuadra Dorada* son citados con menos frecuencia, pero no por ello son menos significativos. Mencionaremos en este sentido dos ejemplos sobresalientes, el de “Alarico, español [sic], entre otras muchas hazañas que hizo, en tres días tomó Roma y la saqueó y fue señor de toda Italia”, con tal vez una alusión al saqueo de Roma por las tropas imperiales y al dominio de Carlos V en aquel país. Y el de Ricardo [Recaredo], “español, entre otras muchas hazañas que hizo, venció a los romanos, destruyó a los arrianos y a sus herejías”, un doble triunfo que puede enlazar la ocupación de Roma con una posible alusión a los enfrentamientos de Carlos V con los protestantes.

El Emperador es la figura en torno a la cual tuvo un mayor desarrollo la idea del héroe renacentista inspirado en la mitología clásica; es, como precisan Víctor Nieto Alcalde y Fernando Checa Cremades, el “modelo de la *tipología heroica*”⁷⁴. Especialmente conocida es la identificación de Carlos V con Hércules, que manteniendo el paralelismo que venimos desarrollando conlleva la interpretación de los monstruos a los que se enfrenta el héroe con los enemigos a los que venció el Emperador, como ocurre en los relieves que talló Andrés de Ocampo en la fachada principal del palacio de Carlos V de la Alhambra, donde Hércules se representa luchando “contra determinados monstruos, simbolizando de esta forma la lucha de Carlos contra sus enemigos”⁷⁵. De manera similar, en el túmulo funerario de Carlos V en Méjico se mostró a Hércules venciendo a una “hidra de muchas cabezas significando la lucha del César contra la herejía luterana”⁷⁶.

Como escribe Checa Cremades: “La interpretación de Carlos V como héroe vencedor, y las de sus enemigos considerados como bestias y animales, nos ayuda a comprender el significado de una de las más célebres representaciones del César. En la estatua de Leo-



8. “Leyenda” de uno de los héroes de la *Cuadra Dorada*.

ni *Carlos V venciendo al furor*, la figura de Carlos, vestido a la romana, o desnudo, se yergue sobre la masa confusa de sus enemigos. El contraste entre la elegante figura del Emperador y la confusión de sus antagonistas, no es otro que el de la razón y la virtud sobre la bestialidad y el vicio⁴⁷. La elegante figura de Carlos V sobre la masa confusa de sus enemigos no puede menos que recordarnos la serena aptitud de los héroes de la *Cuadra Dorada* sobre la confusión de sus antagonistas en el zaguán, destacando además la razón y la virtud como atributos del héroe y la bestialidad y el vicio como rasgos característicos de los monstruos.

Otra imagen que subraya la idea de identificar a los enemigos con monstruos es una escultura anónima de madera conservada en el Palacio de Liria en Madrid, que muestra al Duque de Alba alanceando a una hidra de tres cabezas que representan al Papa, al Elector de Sajonia y a la Reina Isabel I de Inglaterra⁴⁸. Aunque se trata de una obra realizada con posterioridad al reinado de Carlos V, mantiene la estrategia de asociar a los monstruos mitológicos con los adversarios reales de la política del Emperador.

Precisar quienes son los enemigos es una estrategia clásica, y al mismo tiempo muy eficaz, para definir a un colectivo, una comunidad o un país. Con ellos se fijan unas fronteras, unos límites que además de físicos son sobre todo ideológicos. Una línea que separa a los nuestros de los otros, por que los monstruos, como escribe Claude Kappler, son el “lugar de lo antitético, de «todo lo otro»”⁴⁹.

“La posibilidad de imaginar individuos esencialmente distintos a nosotros... postula ya una frontera que impide la confusión de los órdenes. Estas diferencias constituyen la base sobre la cual los individuos, en cuanto miembros de una comunidad, articulan su sentimiento de pertenencia a un grupo. Gracias a ellas son capaces de identificarse con un modo de vida y una definición de lo que ésta haya de ser”⁵⁰. Es esa fijación del otro la que da cohesión al colectivo, la que lo unifica y, en el fondo, la que lo define. Los monstruos ya no son sólo necesarios para destacar a los héroes, sino también imprescindibles para identificarlos como grupo.

Contemplados así los vencedores, cobra todo su sentido el que las “leyendas doradas” que les acompañan les califiquen de españoles. De los 48 textos, un total de 40 definen a su protagonista de español, 2 de española, otras 2 reinas de España (Isabel la Católica y la emperatriz Isabel) y 1 como rey de este país (Fernando el Católico). Como consecuencia, sólo tres de los 48 héroes no parecen identificados expresamente como españoles⁵¹. Parece pues evidente que todos ellos tienen, tras la categoría de héroes, un segundo rasgo dominante: el pertenecer a un colectivo que se define como español.

“Son monstruos quienes no se ajustan a patrones establecidos. Y esa es justamente la característica que mejor los define”⁵². El patrón establecido en Granada cuando se construyó la *Casa de los Tiros*, es decir, en la época del Emperador Carlos V, en pleno Renacimiento, era, según las “leyendas doradas” del palacio, ser español. Quienes no se ajustaban al patrón quedaban excluidos, rechazados, al margen de la “natural” configuración del modelo que debía de dominar. Son los nuevos monstruos derrotados.

Efectivamente, casi la totalidad de los perdedores de la *Cuadra Dorada* están “actualizados” a la época en la que se construyó el palacio, al reinado de Carlos V, de manera

que se convierten en los adversarios de su política. Los paralelismos mencionados con Trajano o Alarico refuerzan esta hipótesis, mientras que el texto que acompaña a la figura del nieto de los Reyes Católicos parece ser una rotunda síntesis de esta situación: “Carlos V, español, Emperador, entre otras muchas hazañas que hizo, venció al Rey de Francia, hizo huir al gran turco”.

Esta puesta al día de los monstruos se corresponde con el colectivo que contribuyen a definir, el de españoles. Un concepto que a nivel político se consagra con la unión de las Coronas de Castilla y Aragón bajo el gobierno de los Reyes Católicos, pero que realmente se confirma cuando Carlos I asume aquella herencia uniendo definitivamente los Reinos Hispánicos. Los monstruos están actualizados a la época del Emperador porque definen a un colectivo moderno, el de españoles⁵³, y “su contribución a la formación de un estado confesional y territorial único”⁵⁴.

A los monstruos ajustados a la cronología de la construcción de la *Casa de los Tiros* corresponden héroes “modernizados” como españoles, aunque algunos de ellos sean sólo hispanos, y con Alarico se incluya en el colectivo a un visigodo anterior al asentamiento de su pueblo en la Península Ibérica. Todo lo cual significa una adecuación de la Historia al servicio, como la Mitología, del discurso simbólico del palacio, y una demostración de que “lejos de engendrar confusión, la representación monstruosa identifica prolijamente el mundo y lo ordena”⁵⁵.

Con los enemigos que se oponen al orden que debe de prevalecer, al patrón establecido, sólo cabe la victoria, y con ella el triunfo de los héroes y la paz. Para alcanzar estos elevados objetivos existen dos opciones perfectamente expresadas a uno y otro lado de la puerta de la *Casa de los Tiros*. O se elimina a los monstruos, como explicita la escultura de Teseo sustentando la cabeza del gigante a la derecha de la entrada —una imagen, la decapitación del adversario, repetida en numerosas figuras ejemplares a lo largo del Renacimiento con David, Perseo y Judit—, o se les somete, de la forma que Hércules encadenó a Cerbero y se muestra a la izquierda de la entrada, y como Leoni representó a *Carlos V dominando al furor*.

De esta forma, un programa simbólico que en la fachada se mueve en el ámbito fantástico y literario de la Mitología, acaba concretándose, actualizándose y convirtiéndose en realidad en la *Cuadra Dorada*. Un proceso que nos lleva desde la Mitología al presente pasando por la Historia, que de las alegorías cultas y elitistas nos conducen a la concreción precisa de textos en español que con toda exactitud detallan los modelos heroicos, pero también, con toda crudeza, los monstruos reales y coetáneos que los definen. Un caso extremo de programa ideológico que seguramente tiene parte de su explicación en las especiales circunstancias históricas, contradictorias y complejas, que envolvieron la Granada del quinientos, la simbólica capital de un antiguo estado enemigo que, por la voluntad del Emperador, se encontraba en pleno proceso de reconversión en ciudad emblemática de los Reinos Hispánicos de Carlos V.

NOTAS

1. VALLADAR, Francisco de Paula. *Guía de Granada*. Granada: Imp. Viuda e Hijos de Sabatel, 1890, p. 344; *Guía de Granada. Historia, descripciones, artes, costumbres, investigaciones arqueológicas*. Granada: Tip. Paulino Ventura Traveset, 1906, p. 482; y «La Casa de los Tiros». *La Alhambra*, 550 (1922), p. 88; GÓMEZ MORENO, Manuel. *Guía de Granada*. Granada: Imp. Indalecio Ventura, 1892, p. 208; GALLEGU Y BURÍN, Antonio. *Guía de Granada*. Granada: Universidad, 1936-1944 (Publicada como suplemento a la revista *Cuadernos de Arte*). Las citas las haremos por 6ª edición con el título: *Granada. Guía artística e histórica de la ciudad*. Granada: Comares, 1987, pp. 177; GALLEGU MORELL, Antonio. *Casa de los Tiros*. Guías de los Museos de España. Madrid: Dirección General de Bellas Artes, 1962 y *Casa de los Tiros*. Granada: Obra Cultural de la Caja de Ahorros de Granada, 1970, p. s/n; GALLEGU ROCA, Francisco Javier. «Las casas palaciegas de Granada». En: AA.VV. (Proyecto y coordinación Manuel Titos). *Nuevos paseos por Granada y sus contornos*. Granada: Caja General de Ahorros, 1992, I, p. 316.
2. ANGULO ÍÑIGUEZ, Diego. «La mitología y el arte español del Renacimiento». *Boletín de la Real Academia de la Historia*, CXXX (1952), pp. 80-81.
3. SEBASTIÁN, Santiago. *Arte y humanismo*. Madrid: Cátedra, 1978, p. 62; y «Arquitectura». En: SEBASTIÁN, Santiago; GARCÍA GAINZA, M. Concepción y BUENDÍA, J. Rogelio. *El Renacimiento*. Historia del Arte hispánico, III. Madrid: Alhambra, 1980, p. 57.
4. CHECA, Fernando. *Pintura y Escultura del Renacimiento en España, 1450-1600*. Madrid: Cátedra, 1983, p. 201.
5. LAMPÉREZ Y ROMEA, Vicente. *Arquitectura civil española de los siglos I al XVIII*. Madrid: Saturnino Calleja, 1922 (Reedición, Madrid: Ediciones Giner, 1993), t. I, p. 492; CASTILLO, Miguel Ángel. *Renacimiento y Manierismo en España*. Historia del Arte, 28. Madrid: Historia 16, 1989, p. 58; y BERNALES BALLESTEROS, Jorge; HERNÁNDEZ DÍAZ, José y MEGÍA NAVARRO, Matilde. *El Arte del Renacimiento. Escultura-Pintura y Artes Decorativas*. Historia del Arte en Andalucía, V. Sevilla: Gevers, 1989, pp. 41-43, 92-93 y 97-98; entre otros.
6. LAMPÉREZ Y ROMEA, Vicente. *Arquitectura civil...*, t. I, p. 492.
7. VALLADAR, Francisco de Paula. *Guía de Granada...*, p. 342 y GÓMEZ MORENO, Manuel. *Guía de Granada...*, p. 208.
8. Una historia actualizada del edificio y de sus propietarios ha sido publicada por GARCÍA LUJÁN, José Antonio. *La Casa de los Tiros de Granada*. Tánger: Litograf, 2006.
9. LÓPEZ GUZMÁN, Rafael J. «El Palacio de los Granada Venegas: arquitectura y lectura iconológica». En: AA.VV. *Libro-Homenaje al Profesor Dr. Manuel Vallecillo Ávila*. Granada: Universidad, 1985, pp. 429-437; y *Tradicón y clasicismo en la Granada del XVI. Arquitectura civil y urbanismo*. Granada: Diputación, 1987, pp. 438-449.
10. GONZÁLEZ DE LA OLIVA, Francisco y HERMOSO ROMERO, Ignacio. *Museo Casa de los Tiros de Granada. Guía oficial*. Sevilla: Junta de Andalucía. Consejería de Cultura, 2005, pp. 65-88.
11. ANGULO ÍÑIGUEZ, Diego. «La mitología y el arte español...», p. 81.
12. El *Diccionario de la Lengua Española* de la Real Academia (Madrid: Espasa Calpe, 2001) define la palabra monstruo, en su primera acepción, como: “Producción contra el orden regular de la naturaleza”.
13. BORGES, Jorge Luis y GUERRERO, Margarita. *Manual de zoología fantástica*. México: Fondo de Cultura Económica, 1957, p. 8
14. CIRLOT, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela, 1997, p. 132.
15. OVIDIO NASÓN, P. *Metamorfosis* (Texto revisado y traducido por Antonio Ruiz de Elvira; texto, notas e índice de nombres por Bartolomé Segura Ramos). Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1990, v. II, p. 172.
16. *Ibidem*, v. II, p. 174.
17. Las referencias a las obras de Dante y de Butler la hemos tomado de BORGES, Jorge Luis y GUERRERO, Margarita. *Manual de zoología...*, p. 47.
18. BORGES, Jorge Luis y GUERRERO, Margarita. *Manual de zoología...*, p. 47.
19. OVIDIO NASÓN, P. *Metamorfosis...*, v. I, p. 141; y v. II, pp. 71, 143, 172 y 174.
20. BORGES, Jorge Luis y GUERRERO, Margarita. *Manual de zoología...*, p. 47.

21. OVIDIO NASÓN, P. *Metamorfosis...*, v. II, pp. 72 y 222.
22. HENARES CUÉLLAR, Ignacio y LÓPEZ GUZMÁN, Rafael. *Arquitectura mudéjar granadina*. Granada: Caja General de Ahorros, 1989, p. 76.
23. GALLEGO Y BURÍN, Antonio. *Granada. Guía artística...*, p. 186.
24. HENARES CUÉLLAR, Ignacio y LÓPEZ GUZMÁN, Rafael. *Arquitectura mudéjar...*, p. 72 e il. p. 76.
25. GÓMEZ MORENO, Manuel. *Guía de Granada...*, p. 209.
26. GALLEGO Y BURÍN, Antonio. *Granada. Guía artística...*, p. 177.
27. VALLADAR, Francisco de Paula. *Guía de Granada. Historia...*, p. 485.
28. LÓPEZ GUZMÁN, Rafael (Coordinación científica) y HERNÁNDEZ RÍOS, María Luisa (Coordinación técnica). *Guía artística de Granada y su provincia*. Sevilla: Fundación José Manuel Lara, 2006, I, p. 197.
29. GONZÁLEZ DE LA OLIVA, Francisco y HERMOSO ROMERO, Ignacio. *Museo Casa de los Tiros...*, p. 71.
30. PI Y MARGALL, Francisco. *Recuerdos y bellezas de España. Reino de Granada*. Madrid: Imp. Repullés, 1850, p. 412.
31. LÓPEZ GUZMÁN, Rafael J. «El Palacio de los Granada Venegas...», p. 430 y *Tradición y clasicismo...*, p. 439.
32. GONZÁLEZ DE LA OLIVA, Francisco y HERMOSO ROMERO, Ignacio. *Museo Casa de los Tiros...*, p. 71.
33. CIRLOT, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos...*, p. 314.
34. *Ibidem*, pp. 314-315.
35. El número de héroes históricos del techo es mayor, ya que otros 16 aparecen representados en los extremos de los canes, dejando los espacios intermedios entre estos para los textos específicos que los identifican.
36. LAMPÉREZ Y ROMEA, Vicente. *Arquitectura civil...*, t. I, p. 492.
37. CIRLOT, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos...*, p. 436.
38. GONZÁLEZ DE LA OLIVA, Francisco y HERMOSO ROMERO, Ignacio. *Museo Casa de los Tiros...*, p. 79.
39. *Ibidem*.
40. LÓPEZ GUZMÁN, Rafael J. «El Palacio de los Granada Venegas...», p. 436 y *Tradición y clasicismo...*, pp. 448-449.
41. GONZÁLEZ DE LA OLIVA, Francisco y HERMOSO ROMERO, Ignacio. *Museo Casa de los Tiros...*, p. 77. Esto autores destacan cómo los cuatro tondos se superpusieron a las pinturas y alteraron visualmente el alfarje, por lo que consideran que no forman parte del discurso original al haber sido introducidos después.
42. “Manuel [Ponce de León], español, entre otras muchas hazañas que hizo, sacó un guante de entre siete leones con una espada y capa”.
43. “Atalfo, Obispo de Santiago, español, entre otros muchos milagros que hizo, estando revestido, un toro bravo le dejó los cuernos en las manos”.
44. NIETO ALCAIDE, Víctor y CHECA CREMADES, Fernando. *El Renacimiento. Formación y crisis del modelo clásico*. Madrid: Istmo, 1980, p. 292 y ss. Sobre la figura del emperador como héroe véase CHECA CREMADES, Fernando. *Carlos V y la imagen del héroe en el Renacimiento*. Madrid: Taurus, 1987.
45. CHECA CREMADES, Fernando. *Carlos V y la imagen...*, p. 120.
46. SEBASTIÁN, Santiago. *Arte y humanismo...*, p. 317.
47. CHECA CREMADES, Fernando. *Carlos V y la imagen...*, p. 121.
48. *Ibidem*, p. 139.
49. KAPPLER, Claude. *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media*. Madrid: Akal, 1986, p. 137.
50. VALVERDE, Nuria. «Discurso, evidencia y desagrado». En: AA.VV. *Monstruos y seres imaginarios en la Biblioteca Nacional* [Catálogo de exposición]. Madrid: Biblioteca Nacional, 2000, p. 161.
51. Los tres héroes que no aparecen identificados como españoles son: El Duque Carlos de Borgoña, Fernando Francisco Dávalos Marqués de Pescara y Alonso de Granada. La última restauración del alfarje puso además de manifiesto que el texto identificativo de Alonso de Granada había sustituido a otro original

que empezaba: “Alfonso, Rey de Castilla, español...” (GONZÁLEZ DE LA OLIVA, Francisco y HERMOSO ROMERO, Ignacio. *Museo Casa de los Tiros...*, p. 81).

52. LAFUENTE, Antonio y VALVERDE, Nuria. «¿Qué se puede hacer con los monstruos?». En: AA.VV. *Monstruos y seres imaginarios...*, p. 19.

53. LÓPEZ GUZMÁN, Rafael J. «El Palacio de los Granada Venegas...», p. 436 y *Tradición y clasicismo...*, p. 448.

54. GONZÁLEZ DE LA OLIVA, Francisco y HERMOSO ROMERO, Ignacio. *Museo Casa de los Tiros...*, p. 88.

55. VALVERDE, Nuria. «Discurso, evidencia y desagrado»..., p. 185.