

# El gigante en la cultura visual. Mensajes de una iconografía clásica

*Reyes Escalera Pérez y Sonia Ríos Moyano*

*Universidad de Málaga-España  
drescalera@uma.es - srios@uma.es*

## Resumen

Este texto sirve para demostrar que los estudios tradicionales de historia del arte, tienen plena vigencia y actualidad. El tema escogido es el gigante, legendario personaje dotado de una gran fuerza que cobra protagonismo en numerosas mitologías. Los objetivos principales del estudio se centran en el análisis del tipo iconográfico del gigante, exponiendo los principales relatos que protagonizan, interpretando su simbología y haciendo un recorrido por las más relevantes representaciones de la edad moderna, contemporánea y del arte actual, demostrando que a pesar del paso del tiempo los mensajes vinculados a su imagen siguen siendo válidos.

**Palabras clave:** Iconografía; Mitología; Arte contemporáneo; Cultura visual; Emblemática.

## The Giant in the Visual Culture. Messages of a Classic Iconography

### Abstract

This text explains that the traditional art history studies have full validity and actuality. The select topic is the giant, legendary character endowed with a great force that becomes the protagonist in many mythologies. The main objectives of the study will focus on the analysis of the type iconographic of the giant, setting out the main stories starring,

interpreting its symbology and study the most relevant representations of the contemporary and modern art, showing that despite the passage of time the messages linked to its image keep on being valid.

**Keywords:** Iconography; Mythology; Contemporary Art; Visual Culture; Emblematic.

## INTRODUCCIÓN

En la sociedad digital en la que vivimos y de la que somos partícipes, no hay nada más interesante para un profesional dedicado al estudio de la imagen en sus múltiples mensajes y representaciones que poder reconocer en nuestra rutina cómo los mensajes y las historias divinas con siglos de antigüedad pueden tener plena vigencia en el mundo actual, bien por representación de la imagen tal cual por los medios modernos, bien por la apropiación y adaptación del mito a los problemas actuales, o simplemente por entretenimiento de las masas. Esta última idea es la más habitual desde la segunda mitad del siglo XX, ya que con la proliferación de filmes y la publicidad, esas imágenes “gigantescas” y su variedad de mensajes se han hecho de lo más familiar para nuestra sociedad occidental y globalizada.

Desde el ámbito concreto de la docencia a veces es complicado explicar a un alumno que las materias están en continua influencia, y que nuestras asignaturas de Historia del Arte no son estancas, con un principio, fin y paso página, sino que el conocimiento y el aprendizaje es acumulativo (Zabalza, 2002; López Noguero, 2005; Benito y Cruz, 2005), es decir, que deben vehicularse y vincularse a lo largo de sus años formativos, donde deben aprenderlas y practicar la creación de textos académicos con ese fin. La asimilación del conocimiento, unido a la adquisición de competencias así como las habilidades y destrezas propias de la disciplina, son suficientes para ir más allá de la imagen y ser “creativos” para poder ver y encontrar temas que sean de interés para iniciar nuevos trabajos de investigación que le lleven a la unión de los contenidos de varias asignaturas<sup>1</sup>. En esta ocasión, y como muestra, se ofrece un ejemplo de uno de esos posibles acercamientos entre materias, es decir, se propone la elección de un tema formativo esencial para un historiador del arte, como es la mitología, y se invita al lector a comprobar la presencia de esos personajes, sus historias o la apropiación de sus símbolos o mensajes por la sociedad actual, dotando a esas nuevas imágenes de un sentido y poder de gran impacto visual (Ríos Moyano, 2014).

Esa presencia de personajes de gran escala llega incluso hasta el siglo XXI, siendo también numerosas las alusiones a los gigantes a lo largo del siglo pasado, como veremos en epígrafes sucesivos. Esta presencia es reiterativa desde la aparición de otros medios de difusión de la cultura o entretenimiento, que ya por su propia idiosincrasia son colosales; nos referimos con ello a otro gran gigante, la pantalla cinematográfica, que es capaz de mostrarnos una realidad a un tamaño colosal que no deja impasible al espectador. Muchas de esas referencias son manejadas por los *mass-media*, por el cine y la publicidad (García Ochoa, 2005; Ríos Moyano y Escalera Pérez, 2014), teniendo en la antigüedad una fuente inagotable de información para crear personajes y escenas fantásticas que ahora, gracias a la imagen y su poder, son extremadamente creíbles e impactantes.

En epígrafes sucesivos comenzaremos por la explicación del término “gigante”, para proseguir con algunas de sus representaciones más destacadas desde la antigüedad, aunque nos centraremos, sobre todo, en las manifestaciones artísticas a partir de la Edad Media, época en la que el mito adquiere un sentido alegórico que ya estaba esbozado en el helenuismo. Se hará hincapié en la construcción de cada uno de esos personajes de proporciones colosales y su historia paralela, de modo que será más fácil entender la prevalencia del mito a lo largo de los periodos históricos o viceversa, el uso alterado del mensaje y símbolo clásico del mito para así crear y lanzar nuevos mensajes a la sociedad.

## 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

“Ser fabuloso de enorme estatura, que aparece en cuentos y fábulas mitológicas”. Esta es una de las acepciones que el *Diccionario de la RAE* otorga a la palabra “gigante”.

Desde la más remota antigüedad, en las mitologías de numerosas culturas aparecen seres divinos u hombres que dotados de extraordinaria fuerza y grandes proporciones compiten con los dioses para apoderarse de su poder, ayudan en su defensa contra otras criaturas malignas o luchan denodadamente por lo que consideran suyo. No obstante, podemos preguntarnos ¿fuerza física significa poder?, ¿la talla sobrehumana les hace invulnerables? ¿o pueden ser superados por otras criaturas de menor envergadura? Asimismo, también era común en culturas ancestrales la creencia de un pueblo o una raza cuyos individuos eran de una gran corpulencia como los patagones (Garnier, 2006:189-195).

Los mitos encarnan ideas universales, por lo que su simbología perdura a lo largo del tiempo, convirtiéndose en *exempla* para tratadistas, teólogos, escritores y artistas que se sirvieron de ellos con fines didácticos. Recordemos cómo los dioses y héroes helenos ya desde el siglo VI a. C. fueron aceptados como alegorías, de las que se sirvió el cristianismo (Seznec, 1987) y cuyo sentido didáctico-moral se manifiesta en obras artísticas medievales y de la Edad Moderna. Prueba de ello es el gran número de ediciones de *Ovide Moralisé* (princ. siglo VI) texto que incluye comentarios alegóricos, con contenido moral, de cada una de las historias mitológicas que se insertan en las *Metamorfosis* de Ovidio (Álvarez Morán, 1977).

En occidente, la más antigua fábula que presenta al héroe protagonista de gran estatura es la *Epopéya de Gilgamesh*, en la que se especifica que el rey “[alcanzaba] los siete metros de altura / su pecho... dos metros” (Bottéro, 1998:327)<sup>2</sup>. También su amigo Enkidu, ser salvaje que desconoce la civilización y vive entre los animales, fue descrito como un gigante (Bottéro, 1998:274)<sup>3</sup>. Ambos, enfrentados en un primer momento, se hacen inseparables y juntos recorren el mundo en busca de aventuras. Cuando Enkidu muere, la desesperación de su amigo le lleva a buscar la inmortalidad, sin encontrarla.

También en la cultura hebrea son conocidos hombres de fuerza invencible y enorme estatura como el filisteo Goliat –“de seis codos y un palmo de estatura” (1 S 17,4)<sup>4</sup> -, que fue derrotado por el joven pastor David con una sencilla honda, cortándole finalmente la cabeza (1 S 17,48-51). En esta ocasión el débil vence al gigante fortalecido por su fe y el deseo de salvar a su pueblo del enemigo.

### **1.1. Metodología de estudio de un clásico en la cultura contemporánea**

Para el estudio de la mitología en el arte es necesario relacionarse con las fuentes clásicas -mitografía- cuyo principal objetivo era reunir y narrar los mitos. Aunque son muchos los mitógrafos que transmiten en sus libros leyendas protagonizadas por dioses, héroes o semidioses y humanos, nos vamos a centrar en los que, posiblemente, más influyeron en los artistas que plasmaron en sus obras dichas historias, que en un primer momento eran propagadas por vía oral (González de Zárate, 1997). Los primeros textos conocidos son la *Iliada* y la *Odisea* (siglo VIII a. C.), poemas atribuidos a Homero y considerados pilares de la tradición posterior. De la misma época es Hesíodo, que en su obra *Teogonía* trata de

explicar el nacimiento y la genealogía de los dioses y héroes. En el siglo II a. C. es Apolodoro con *Biblioteca* el que sigue los postulados del autor anterior, pero ya no se nutre, como era habitual, de relatos orales, sino que utiliza un amplio repertorio bibliográfico. Entre los mitógrafos latinos destacan Virgilio (s. I a. C.) con su conocida obra la *Eneida* y, sobre todo, Publio Ovidio Nasón (43 a. C.-17. d.C.), autor de la *Metamorfosis*, el libro que, sin duda, ha tenido mayor trascendencia en todas las épocas. *El Asno de Oro* (siglo II) de Apuleyo y la *Gigantomaquia* (siglo IV) de Claudiano son las últimas epopeyas de la antigüedad, que evidencian la pervivencia del mito en la época.

El humanismo rescata con gran entusiasmo los mitos –aunque nunca desaparecieron en épocas anteriores- (Seznec, 1987) y fueron muchos los autores que realizaron tratados mitológicos en los que se moralizaba a través de la fábula antigua. Entre ellos destacan los italianos Giovanni Boccaccio con *Genealogia Deorum gentilium* (siglo XIV) y Cartari, que escribió una obra muy consultada por los escritores y artistas titulada *Le Imagini degli Dei degli antichi* (1556) que fue muy pronto ilustrada. En España también se editaron libros con estas características entre los se encuentran las obras de Alonso de Madrigal, el Tostado (mediados del siglo XV, aunque publicado a principios del XVI), Enrique de Villena (1483), Juan Pérez de Moya (1585) y Baltasar de Vitoria (1620 y 1623).

En la actualidad la consulta de estos textos se ha hecho mucho más asequible ya que muchos de ellos se encuentran disponibles en edición digital en numerosas bibliotecas, pudiendo consultarse online. También es de gran ayuda el manejo de los Diccionarios de mitología que compendian, algunos de forma muy exhaustiva, temas y personajes legendarios.

## **2. SERES DE TALLA SOBREHUMANA EN LA MITOLOGÍA CLÁSICA**

En la mitología griega son muchos los seres de gran estatura, algunos divinos, otros humanos, que protagonizan historias en los que vencen con su fuerza o son derrotados por la astucia del oponente. Los más primitivos son los Hecatonquiros (o centimanos), que según Apolodoro “eran invencibles en tamaño y fuerza”<sup>5</sup> (Apolodoro: I, 1<sup>6</sup>). Eran hijos de Urano y Gea, y se llaman Briareo, Gíes y Coto. Posteriormente nacieron los Cíclopes -Arges, Estéropes y Brontes-, que además de poseer una talla sobrehumana, se caracterizaban por tener un solo ojo en la frente (Apolodoro: I, 1-2). Todos ellos fueron arrojados por su padre al Tártaro.

Los siguientes en nacer fueron los Titanes, que, como los anteriores, tenían una gran corpulencia. Eran seis varones y seis mujeres, y entre ellos el que más destacó fue Crono, el más pequeño, que convencido por Gea para que luchara contra su padre, que había arrojado a sus primeros hijos al Tártaro, lo castra con una hoz y le arrebató el poder. Crono se casó con su hermana Rea, y temiendo a lo que le habían profetizado sus padres -uno de sus hijos le derrocaría- cada vez que su mujer daba a luz él se comía a sus hijos. Fueron engullidos Hestia, Deméter, Hera, Hades y Poseidón. Rea, enfadada, utilizó una estratagema cuando nació Zeus, su sexto hijo, entregándole a su esposo una piedra envuelta en un pañal. El niño fue criado por ninfas que lo alimentaban con la leche de Amaltea, mientras que los Curetes hacían ruido con sus armas para que el padre no oyese los llantos del infante.

Cuando Zeus creció se casó con Metis, quien le ofreció una bebida a Crono con la que vomitó a sus cinco hijos. Una vez liberados, comenzaron una guerra contra él y sus hermanos los Titanes. La lucha, denominada Titanomaquia, duró diez años, venciendo los dioses ayudados por los Cíclopes y Hecatonquiros, que fueron liberados por Zeus. Los Cíclopes forjaron para Zeus el trueno, el relámpago y el rayo, un yelmo para Hades y el tridente para Poseidón. Finalmente, como castigo, los Titanes fueron arrojados al Tártaro y los tres principales dioses se echaron a suertes el poder; desde entonces Zeus dominó el cielo y la tierra, Poseidón el mar y Hades el mundo subterráneo (Apolodoro: I, 7-8).

Vencidos los Titanes, e indignada por su suerte, Gea engendra a los Gigantes “invencibles por su corpulencia e indomables por su fuerza” (Apolodoro: I, 34) para vengarse de los dioses. Sus características físicas les hacen parecer terroríficos: espesa barba y largas melenas, y por piernas dos serpientes. Según *La Teogonía* de Hesíodo (185-186) nacieron de la sangre que Urano derramó sobre la tierra -su madre Gea- tras ser castrado por Crono. Homero, en la *Odisea*, los presenta como hombres salvajes (Homero: VII, 206) gobernados por Eurimedonte (Homero: VII, 58).

Instigados por su madre aspiraron a ostentar el poder de los dioses, para lo que intentaron llegar hasta el Olimpo. Según Apolodoro arrojaban al cielo piedras y árboles ardiendo (Apolodoro: I, 35), aunque otros mitógrafos como Ovidio les hacen amontonar rocas y montes para intentar alcanzar el cielo (Ovidio: I, 152-154). A pesar de ser hijos de dioses no eran inmortales, pero no podían fallecer en manos de sus iguales si no les ayudaba un mortal y Zeus, por mediación de Atenea, le pidió ayuda a

Heraclés. La batalla que se entabló, la denominada Gigantomaquia, conllevó la derrota de estos seres de talla descomunal. Fueron muchas las divinidades que lucharon contra ellos, entre los que destacan Zeus, Atenea, Ares, Afrodita, Hefesto o Poseidón (Grimal, 1997:214). Esta contienda fue representada en frontones de templos aunque la más obra más magistral se encuentra en el altar que se consagró a Zeus en la Acrópolis de Pérgamo (siglo II a. C.)<sup>7</sup>.

Encolarizada una vez más, Gea se unió con Tártaro y de dicha unión nació otro ser de gran envergadura, Tifón, que luchó contra Zeus quien lo castigó cubriéndolo con el monte Etna.

Nuevos personajes de extraordinaria estatura y considerable fuerza pueblan los relatos mitológicos griegos y romanos como Áyax, Orión o los Lestrígones, pero ninguno tan poderoso como Heraclés, el héroe más conocido y popular de la mitología clásica. Según Heraclides del Ponto (Conti, 1988:482-483) medía “cuatro codos y un pie”, y su gran fuerza fue comparable a su inteligencia y nobleza, de ahí que fuera convertido en modelo de virtud desde la antigüedad. Fue capaz de dominar y destruir animales, monstruos y hombres, venció a enemigos invulnerables, pudo sobreponerse a castigos y penas, venganzas e infidelidades, y cuando luchaba, no sólo era él el vencedor, sino el garante del triunfo de la virtud sobre el vicio.

### **2.1. Gigantes en el arte de la Edad Moderna y Contemporánea ¿héroes o villanos?**

Como más arriba hemos comentado, dioses y héroes se presentan como protagonistas en multitud de obras artísticas que los muestran en numerosas facetas.

Mientras que los Hecatonquiros apenas han sido representados, seguramente por la dificultad que entraña describir plásticamente sus características físicas, los Cíclopes han corrido mejor suerte, aunque son escasas las obras en las que presentan protagonismo. Una de las excepciones es la pintura de Odilon Redon titulada “El Cíclope” (ca. 1898, Museo Kröller-Müller, Otterlo) en la que vemos al gigante, que se caracteriza por su gran ojo en el rostro, que mira arrobado a una mujer desnuda tumbada en la hierba, posiblemente Galatea. Generalmente, se les suele incluir en las obras como ayudantes del esposo de Afrodita, Hefesto, trabajando junto a él en su fragua. En estas composiciones se suelen caracterizar, en contra de la tradición, con dos y se muestran como seres mus-

culosos de gran fuerza y corpulencia. Así los encarna Tintoretto y Luca Giordano en sendas obras tituladas “La fragua de Vulcano” (ca. 1578 y ca. 1660 respectivamente)<sup>8</sup> y Georg Raphael Donner en el relieve “Venus y Vulcano” (ca. 1730, Szépművészeti Múzeum, Budapest). Recordemos, no obstante, que Velázquez los dota de unas características totalmente humanas en su conocida obra “La fragua de Vulcano” (1630, Museo del Prado, Madrid).

Además de los tres citados, llamados “uranios”, se conocen otros cíclopes que cobran protagonismo en los repertorios artísticos. Entre ellos el más conocido es Polifemo, que adquiere un importante papel en la *Odisea*, que lo describe como “Hombre dotado de tremenda fuerza, salvaje e ignorante de las normas y los preceptos de la justicia” (Homero: IX, 216-218). Hijo de Poseidón y la ninfa Toosa, vivía en una cueva en la que entraron furtivamente Odiseo -denominado Ulises en Roma- y sus compañeros, que fueron encerrados por el gigante. Tras devorar a algunos de ellos, el héroe le ofreció vino y al quedarse dormido, vencido por la borrachera, Odiseo y sus acompañantes lo cegaron con una estaca incandescente. Tras urdir un engaño, los griegos pudieron salir ilesos de la gruta y allí quedó Polifemo, engañado y vituperado, aunque con la satisfacción de haber pedido a su padre Poseidón que se ensañara con Odiseo y le hiciera difícil el viaje de vuelta a su hogar.

Ese gran tamaño que lo caracterizaba es puesto en evidencia por Giulio Romano en el Palacio de Te de Mantua (1526-1528) donde lo pinta desnudo, con un vigoroso cuerpo y sosteniendo una siringa y una maza, como lo describe Ovidio en *Metamorfosis* (IX, 782-783). Por su parte Jacob Jordaens en su obra “Ulises en la gruta de Polifemo” (1630, Museo Pushkin, Moscú) subraya su gran estatura frente a Odiseo y sus compañeros. También imponente lo retrata Annibale Carracci en el Palazzo Farnese de Roma (1595-1605), sosteniendo una gran piedra que va a arrojar a Acis que corre junto a Galatea. Este pasaje representa el relato ovidiano en el que la nereida rechaza el amor del cíclope y elige al pastor Acis que es sepultado por las rocas que le arrojó Polifemo tras ser rechazado por su amada (Ovidio: XIII).

Entre los Titanes, el más representado, sin duda, es Crono. Su maléfica figura en Grecia se identificó en Roma con Saturno, dios de los cultivos y la siembra, por lo que se transformó en un personaje benefactor. Ya en el arte romano aparece el titán representado con una hoz, atributo que alude tanto a la castración de su padre como a la agricultura,

siendo éste el símbolo que lo ha acompañado en sus numerosas representaciones en la Edad Moderna, aunque en ocasiones ha sido transformado en guadaña -que se convirtió en símbolo de la muerte-. También se convirtió en alegoría del tiempo, representándose con alas y sosteniendo un reloj de arena -que alude al paso del tiempo- o el ururóboros, serpiente que se muerde la cola, símbolo de la eternidad. Alado y con un reloj aparece en “Alegoría de Venus y Cupido”<sup>9</sup> de Agnolo Bronzino (1540-1550), tapando con una cortina el amor incestuoso entre madre e hijo. También el Titán protagoniza ciclos, como el compuesto por Giorgio Vasari para el Palazzo Vecchio de Florencia (1560-1566).

No obstante, el tipo iconográfico más conocido de Crono es el momento en el que engulle a alguno de sus hijos, hecho representado en la magistral obra de Rubens realizada para la Torre de la Parada de Madrid en 1636, en la que se manifiesta el horror de ver al tierno infante con la carne desgarrada, y en la pintura negra de Goya (1823), en la que un monstruoso y enorme ser sostiene un cuerpo ensangrentado al que ha mutilado (Koch, 2015).

Entre los Gigantes, Encélado cobra protagonismo en una de las fuentes del Palacio de Versalles. Este ser de enorme estatura había sido aplastado por Atenea que le lanzó la isla de Sicilia en la lucha que mantuvieron sus hermanos contra los olímpicos. Gaspar Marsy es el autor de la imagen del coloso (1675-1676) que muestra el rostro desencajado por el dolor al verse vencido por las rocas que le están cubriendo. En esta ocasión, esta obra simboliza a los enemigos del rey sol vencidos por su poder. Debemos recordar que desde la antigüedad, la batalla entre los gigantes y los dioses ha tenido una lectura política, simbolizando la lucha entre el caos y el orden, o el enfrentamiento de los enemigos con el poder establecido.

Una nueva interpretación política de la imagen de otro ser mitológico de gran envergadura la incluye Juan de Solórzano en su obra *Emblemata centum, regio politica* (1651)<sup>10</sup> (González de Zárate, 1987; Antón, 2008). En el emblema VII cuyo mote es “Qui eminent, cadunt” (Los que suben, caen), se representa a Efilte, uno de los llamados “alóadas”. Era hijo de Poseidón y Ifimedea, y tenía una particularidad que la compartía con su hermano Oto: crecían “un codo en anchura y una braza de altura” cada año. Cuando cumplieron nueve ya medían, de anchura, nueve codos y “una talla de nueve brazas” (Apolodoro: I, 3). Creyéndose invencibles, acordaron luchar contra los dioses y para ello pusieron unas montañas sobre el Olimpo para llegar al cielo. Asimismo pretendieron a dos

diosas y ataron a Ares. Como venganza, fueron muertos por Artemis, según Apolodoro o por unas flechas de Apolo, según Homero. En el cuerpo del emblema se representa al gigante que llega hasta unas nubes que cubren su cabeza, sobre la que caen tres rayos. El epigrama advierte a los ministros y validos que no deben ser soberbios ya que, al igual que Efilte murió a manos de los dioses, ellos pueden ser destruidos por el poder (González de Zárate, 2007:362; López Poza, 2012: 60). Recordemos cómo la literatura emblemática, género que se desarrolló desde los siglos XVI al XVIII, aún a imagen -la *pictura*- y palabra -mote y epigrama- para proponer un mensaje.

Otro ser de gran estatura es Ticio, que echado en el suelo “cubrían nueve pletros su cuerpo” (Homero: XI, 570). Por intentar violar a Leto, la madre Apolo y Artemisa, fue condenado eternamente al Tártaro, el lugar más profundo del Hades, donde dos buitres devoraban eternamente su hígado<sup>11</sup>. Muestra de ello es el cuadro de Tiziano (1548-1549) que formó parte de una serie -junto a Sísifo, Ixión y Tántalo- que le fue encargada por María de Hungría, hermana de Carlos V en 1548 para su palacio en Binche, a las afueras de Bruselas y que posteriormente fue trasladada al antiguo Alcázar de Madrid por Felipe II (Falomir, 2014:65)<sup>12</sup>. Estos eternos condenados, que sufrieron su castigo por desafiar a los dioses, también fueron considerados una alegoría política que exponía la victoria del emperador sobre sus enemigos, concretamente su victoria sobre la Liga de Esmalcalda (Falomir, 2014:26). Unos años antes (1532) Miguel Ángel Buonarroti realizó un dibujo de Ticio (The Royal Collection, Londres) para regalárselo a Tommaso de Cavalieri que Panofsky interpretó como el fatal destino del hombre dominado por la pasión (Panofsky, 1976:282). Dicha obra inspiró un grabado realizado por Nicolás Beatrizet (ca. 1540), estampa que sirvió de inspiración para uno de los emblemas de Sebastián de Covarrubias (XIX, III Cent.) en el que compara a los pecadores que irán al infierno con Ticio.

La gran corpulencia de estos personajes, como hemos podido comprobar, en muchos casos no comporta ninguna victoria ni la más mínima superioridad con respecto a sus oponentes o compañeros. Son derrocados por dioses, que detentan un mayor poder o se presentan como garantes de la inteligencia frente a la brutalidad. Ese es el mensaje que se desprende de uno de los relieves -denominados popularmente enigmas- del patio de la antigua Universidad de Salamanca dispuesto en uno de los antepechos. Éstos, acompañados de inscripciones, fueron realizados a

principios del siglo XVI y tienen como fuente de inspiración los grabados que ilustran la obra de Francesco Colonna *Hypnerotomachia Poliphili* (*El sueño de Polifilo*), editada por Alzo Manuzio en 1499. En el denominado tercer enigma, formado por dos relieves, se representa un águila con las alas abiertas sobre una montaña que aplasta a un personaje diminuto y a sus flancos dos guerreros con cascos que amenazan con flechas al ave. En las inscripciones aparecen los nombres de dos seres que según los relatos mitológicos eran de talla descomunal: “Tipheo” (Tifón) y el hecatonquiro “Briareo”. La composición va acompañada del siguiente texto: “Tu nihil invicta dices faciesve Minerva” (No hagas ni digas nada contra Minerva). Así, podemos deducir que la inteligencia -simbolizadas por el águila/Zeus, invulnerable a las armas y la diosa Atenea/Minerva- triunfa sobre la fuerza, la brutalidad y las pasiones personificadas en los gigantes (Pedraza, 1983).

La superioridad de la inteligencia y la virtud, de la sabiduría y la prudencia sobre la fuerza bruta es magníficamente encarnada por el más célebre de los héroes: Heracles/Hércules. En España el semidiós -hijo de Alcmena, una mortal y Zeus- y sus hazañas están presentes en iglesias, catedrales, palacios y un sinfín de monumentos, además de esculturas, lienzos y escudos. Su popularidad en nuestro país se debe a varias circunstancias narradas desde antiguo por numerosos escritores. En primer lugar uno de sus doce trabajos -el robo de los toros de Gerión- tuvo lugar en “Eritía, ahora llamada Gadir... una isla situada cerca del Océano” (Apolodoro: II, 10). Para ello erigió dos columnas a cada lado del Estrecho. Tras dicha prueba mandada por su primo Euristeo cuenta la tradición que fundó algunas ciudades entre las que se cuentan Sevilla, Jerez, Tarazona, Barcelona, Salamanca o Cádiz, e, incluso, fue considerado el primer rey de España por lo que los monarcas de la casa de Austria lo honran como su antepasado más glorioso. Asimismo, da buena prueba de su fama en nuestro país la obra del Marqués de Villena titulada *Doce trabajos de Hércules* (1483).

Como hemos comentado más arriba, Heracles se caracterizaba por su gran corpulencia y su fuerza invencible, aunque a lo largo de su vida tuvo que luchar con enemigos que le superaban en envergadura. Algunas de estas batallas están presentes en programas iconográficos españoles que tienen como protagonista al semidiós. Como ya se ha dicho, Heracles ayudó a los olímpicos en su guerra contra los gigantes. Una de estas luchas es la que mantuvo con Anteo, que era imbatible mientras tocara la tierra -su madre-. Nuestro héroe fue obligado a combatir con él, y cuando

se dio cuenta de lo que le hacía invulnerable lo elevó durante horas hasta que se debilitó y murió. Este episodio se representa en el patio de la Infanta del Palacio Zaporta de Zaragoza (siglo XVI) en el que se disponen cinco relieves relacionados con Heracles, decoración que el banquero Zaporta destinó a exaltar al emperador Carlos V, conectando las hazañas del héroe con las empresas del rey (Esteban Lorente, 1995). También aparece esta escena en el palacio que el marino don Álvaro de Bazán, marqués de Santa Cruz hizo construir en Viso del Marqués (Ciudad Real). Este edificio está ilustrado con interesantes pinturas de variadas temáticas, entre ellas la mitológica, y en el techo del rellano de la escalera principal se insertan cinco episodios relacionados con Heracles, simbolizando el triunfo de la pasión sobre el vicio y sobre los cuatro elementos, considerándose este episodio como el que simboliza al elemento Aire (Campo Muñoz, 1994).

Otro ser de gran tamaño con el que tuvo que pelear fue Gerión, el propietario de unos toros que su primo Euristeo encargó llevar a Eritía. Se decía de Gerión que era el hombre más alto del mundo (Graves, 1988:165, II), y según Apolodoro “tenía el cuerpo de tres hombres, fundidos en el vientre, y se escindía en tres desde las caderas y los muslos” (II, 10). Su ganado era custodiado por Euritión y Orto que fueron asae-teados por Heracles. Cuando Gerión intentó socorrerlos, fue muerto por el héroe, atravesándolo con una de sus flechas o golpeándolo con su maza, según las fuentes (Grimal, 1997: 213). Este episodio también aparece en la decoración del Palacio Zaporta, aunque en la composición sólo se representa a Heracles que agarra de los cuernos a dos toros, relieve que se inspira en una placa del bronzista italiano Moderno (Angulo Íñiguez: 1952). Esta misma composición es repetida en dos nuevas obras renacentistas: la fachada de la iglesia de El Salvador de Úbeda, en la que se insertan dos relieves protagonizados por nuestro héroe y la tabla central del retablo de Santa Librada, dispuesto en su capilla funeraria sita en la catedral de Sigüenza (Ávila, 1993:179-199). Estos dos últimos ejemplos dan a entender cómo Heracles desde los primeros momentos del cristianismo fue asociado con Cristo ya que ambos combatieron y triunfaron sobre el mal y alcanzaron la inmortalidad (Senra, 2002:276).

## **2.2. Gigantes en el mundo actual**

En este apartado nos centraremos en la presencia de las figuras gigantes y de gran escala que están presentes en la cultura actual. Sin lugar

a dudas, los ámbitos en los que encontramos una mayor repercusión es en la escultura pública, una escultura de gran tamaño que ha transmitido diferentes mensajes a lo largo de los siglos, sin olvidar la presencia del gigante en el cine y la literatura donde encontramos claros ejemplos que reiteran el impacto que produce en la sociedad la imagen de un ser de dimensiones colosales. A veces el gigante es un ser bondadoso que no exhibe su fuerza y que se encuentra atrapado en un cuerpo que no le corresponde. Un ejemplo de ello es la película protagonizada por Tom Hanks *Big* (1998) en la que sin llegar a ser un gigante en cuanto a proporciones, la conversión de un niño en un adulto gracias a la máquina que es capaz de concederle un deseo, nos hace ver a un infante atrapado en un cuerpo de maduro, fácilmente reconocible por su comportamiento. Otros ejemplos nos llegan de la tradición literaria. Célebres son *Los viajes de Gulliver* (1726), novela de Jonathan Swift, o la singular *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) -Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas- de Lewis Carroll que hizo célebres a una tropa de personajes, donde pudimos ver a una joven que crecía o disminuía en función de la porción de alimento que se tomara o un Gulliver que debe mostrar su fuerza para liberarse de las ataduras de los pequeños individuos de ese país imaginario.

El cine nos ha dado numerosos ejemplos en las últimas décadas, siendo memorable la imagen del célebre King-Kong llevado a la gran pantalla por Carl Dehnam (1933), ese gran gorila que habitaba en la Isla Calavera y que conmocionó al mundo cuando lo contempló fuera de su hábitat, subido a uno de los edificios más célebres de Nueva York con mujer en mano y espantando a un diminuto aeroplano. Otros colosos guardan relación con este gorila; uno de ellos es el singular Godzilla, llevado por primera vez al cine en 1954, célebre personaje japonés, dinosaurio mutado y antihéroe de la sociedad japonesa. En 1997, en *El Mundo perdido. Jurassic Park* dirigida por Steven Spielberg, pudimos ver como Ian Malcolm (Jeff Goldblum) y Sarah Harding (Julianne Moore) controlan a un gran Tiranosaurio Rex que sembró el pánico en San Diego donde iba a abrirse el "Parque Jurásico San Diego". Y sin ir muy lejos en el tiempo, recordemos un final histórico y colosal de Kevin en la película *Los Minions* (2015), donde gracias a una máquina del laboratorio de Herb Overkill, se convierte en un gigante que destruye al mal y salva a sus compañeros de la ejecución; tras ser atacado por misiles y después del intento de huida de Scarlet, Kevin la agarra para que no escape hasta que una vez explotado su vestido, retoma su tamaño natural.

En el ámbito de la escultura posmoderna, podemos asegurar que gracias a las distintas técnicas, procedimientos y la incursión de materiales industriales, se puede lograr la creación de nuevas sensaciones y lenguajes expresivos. El impacto visual y las emociones que el objeto artístico puede llegar a producir ha sido una de las grandes aportaciones, por ejemplo de la escultura hiperrealista desde las últimas décadas del siglo XX.

Entre los escultores que emplean la escala alterada, es decir, sus obras se nos presentan como personas gigantes a nuestros ojos, destacamos a Charles Ray, Damien Hirst, Ron Mueck, D\*Face o Antonio López. Entre ellos, los tres primeros utilizan materiales plásticos y entre sus temáticas tiene un peso especial la figura humana. Damien Hirst y Antonio López crean esculturas colosales en hierro, siendo conocida la escultura “Verity” (2003-2012) del primero, en la que se representa a una mujer embarazada, con una altura colosal, unos veinte metros de altura y con un brazo alzado, que muestra dos realidades según se contemple: una mitad presenta una apariencia real y la otra muestra sus órganos internos con el feto encajado en su vientre. Se encuentra en Ilfracombe, en el distrito de North Devon, Inglaterra. De otra parte, son muy impactantes algunas obras de López, como las grandes cabezas de un bebé, representadas con los ojos abiertos “Día” (2008), o cerrados “Noche” (2008) ubicadas en el entorno de la Estación de Atocha de Madrid.

En cuanto Charles Ray, quien ya a principios de los años noventa comienza a utilizar la figura humana de proporciones colosales, sus obras nos hacen reflexionar sobre una de las características de la sociedad de consumo -que allá a comienzos del siglo XX ya se había puesto de manifiesto en relación al arte-: la estandarización y la reproducción masiva de la obra de arte, la pérdida del aura y del carácter único de la obra artística, que desde ese momento hasta la actualidad se convirtió y continúa siendo una de las señas de identidad de nuestra cultura y del mundo globalizado en el que vivimos (Dorfles, 1973; Kulka, 2011). Volviendo a Ray, destacamos las obras “Fall ‘91”<sup>13</sup> (1991) donde por primera vez mostró un objeto industrial procedente del mundo de la moda, como es un maniquí, con unas dimensiones colosales y, a pesar de mantener la función para la que fue creado, es decir, un maniquí a una escala colosal y con una indumentaria igualmente ampliada, pierde todo sentido práctico y se convierte ante nuestra mirada en un ser que abandona toda función y carácter de realidad dentro de nuestro mundo. De otra parte, otra de las grandes obras de Ray que tuvo un impacto inmediato fue “Family Ro-

mance”<sup>15</sup> (1993); a pesar de que el tamaño de las obras no es colosal, la forma de presentarnos las distintas imágenes sí nos ofrece esa sensación. Esta obra está compuesta por cuatro esculturas que conforman el sueño de una familia americana, con dos hijos, -hijo e hija-. Lo sorprendente de la escultura es que se nos presentan ante nuestra mirada completamente desnudos, realizados en materiales plásticos, con una hechura muy tosca, huyendo del hiperrealismo y acercándonos a los acabados industriales de los maniqués. Para hacernos más incómoda su presencia, “Family Romance” es una familia normalizada, es decir, lo más llamativo es que el tamaño de los cuatro personajes es el mismo, por lo que los hijos y los padres tienen la misma altura, lo que hace que la percepción de los hijos sea desproporcionada, adoptando un tamaño monumental, colosal, que nos aleja de la visión familiar que tenemos (Guasch, 2000:500-515).

Otro de los grandes escultores actuales que se encuadra en esta tendencia es Ron Mueck, puesto que desde sus primeras obras, expuestas a comienzos de los noventa, juega con el cambio de escala para producir sensaciones en el espectador. Es uno de los escultores hiperrealistas más populares de las últimas décadas. Sus obras giran en torno a la figura humana. Su intención va más allá de la reproducción de la realidad, no se queda en la maestría del dominio de las técnicas actuales con los usos de látex, gomas de silicona, pinturas acrílicas, otros sintéticos, resinas, fibra de vidrio, etc., sino que su discurso pretende llegar a un tema, un concepto, un estado de ánimo que haga reflexionar al espectador a través de lo que ve, tambaleando las ideas preconcebidas y los modos heredados de nuestra cultura. Una de las proezas de Mueck es dar vida interior a esos personajes, de modo que nos hace dudar si estamos ante una imagen real o una obra artística (Stremmel, 2005: 68). Una de las claves que nos hacen reconocer que estamos ante una imagen escultórica es el uso de la escala alterada, es decir, a Mueck no le interesa la realidad, para él no es atrayente, es común, sin embargo, la realidad mostrada a una escala inferior o superior cobra un sentido nuevo ante nuestros sentidos, mostrándonos aspectos que normalmente pasan desapercibidos a nuestra percepción. Los surrealistas ya jugaron con la escala, con el fragmento (Dalí, 1929:6-7), y son numerosos los artistas que durante el siglo XX han utilizado este recurso visual; cabe recordar la estética del *Por Art*, movimiento basado en la imagen y la sociedad de consumo en el que vuelve a cobrar gran protagonismo la importancia de la escala sobredimensionada para mostrar una realidad verosímil pero inusual ante nuestros sentidos.

Serán sobre todo las esculturas de Roy Lichtenstein<sup>17</sup> (Hendrinckson, 2000) las que más impacto tengan en la sociedad actual, de grandes dimensiones, divertidas y con continuas referencias a nuestros objetos cotidianos.

Mueck huye de lo superficial, sus obras son el resultado de reflexiones tan profundas como los estados del hombre, la difícil representación de las emociones, además de otras tradiciones culturales, sobre todo religiosas que están presentes en nuestra tradición cultural occidental y que pudo observar y analizar cuando fue becado en la National Gallery de Londres. Fruto de esa estancia realiza una primera serie basada en la infancia, mostrándonos unos niños de escala alterada, bebés colosales, que expuso con los títulos “Big Baby” (1996), “Big Baby I” (1997) y “Big Baby II” (1997). Después vendría “Boy” (1999), un niño que observa el mundo a través de sus brazos en una posición poco ortodoxa, en cuclillas y con los brazos en alto. Su mirada, sincera e intimidatoria, no deja impasible al espectador. En los años siguientes trabaja con escala alterada, bien mayor o inferior a la realidad, a la vez que elabora distintos temas, aunque siempre figura humana y de distintas edades. En torno al año 2000 realiza “Big Man” -Hombre Grande-, donde representa la locura y otros estados del alma que puede expresarse a través de la mirada y el gesto. “Big Man” posa su cabeza sobre su brazo y se muestra sentado. De grandes proporciones y tamaño colosal, su ceño fruncido es el compendio de uno de los grandes males que acechan a nuestra sociedad, la soledad, el aislamiento, la falta de comunicación que puede llegar a hacernos caer en una depresión profunda. Estamos pues ante un enfermo mental que nos mira desde su hospital psiquiátrico, mostrando su cuerpo, su propia cárcel, a través de una mirada que es espejo del alma. Otras grandes esculturas de Mueck son “In bed” (2005), en la que muestra una mujer de edad media tumbada en una cama y con la mirada perdida, o algunas de las últimas realizadas, como “Couple Under An Umbrella”<sup>18</sup> (2013) que representa a dos ancianos bajo una sombrilla veraniega. Sus tamaños colosales los convierte en gigantes, en héroes valedores de un amor consolidado a lo largo de los años, crítica a una sociedad donde los sentimientos y las parejas son tan volátiles.

A partir del año 2000 Mueck trabajó en otro de los grandes temas de la tradición iconográfica occidental, el tema de la maternidad y los recién nacidos. En la tradición cristiana este tema lo protagoniza la Virgen María y las numerosas representaciones de ésta con su Hijo en sus primeros

meses de vida. En cuanto a mujeres embarazadas, colosales en su gestación, monumentales en sus formas, destaca “Pregnant Woman” (Greaves, 2003:26-41) donde se representa a una mujer embarazada completamente desnuda, concentrada en su respiración antes de enfrentarse al momento final previo al nacimiento de su bebé. “A girl” (2006) es otra obra colosal de Mueck, donde el bebé se muestra sobredimensionado; es una escultura que nos presenta a un recién nacido de cinco metros de longitud. Lejos de cualquier mensaje de poder o propagandístico de una escultura de tamaño colosal, “A girl” nos muestra una realidad casi desconocida ante nuestra sociedad, una sociedad que oculta la verdadera estética de uno de los momentos más cotidianos del ser humano, el nacimiento en pleno esplendor, con sus líquidos, texturas y formas. Una realidad que se oculta tras la popularidad social del bebé limpio y entrañable al que estamos acostumbrados. Ese mismo efecto se pudo comprobar en la publicidad de Oliviero Toscani para Benetton en 1991, cuando la imagen publicitaria, gigante y colosal de un bebé recién nacido daba la vuelta al mundo creando en muchos países un gran impacto visual y social, teniendo incluso que ser retirada, puesto que como argumentó Toscani en una entrevista, “a la gente no le gusta ver cómo ha nacido y hería su sensibilidad” (Eguizábal, 1988; Eguizábal, 2001a; Eguizábal, 2001b).

Otro artista que utiliza la imagen colosal, muchas de ellas esculturas públicas, es el chino Diao Yong<sup>19</sup>, que realiza grandes esculturas en metal a base de elementos propios de la construcción. Sus figuras son fruto de la era postindustrial, con apariencia mecánica, colosal, pero de gran sentido estético y naturalidad que pueden integrarse plenamente en un entorno urbano. De otra parte, el artista estadounidense Kaws, trabaja con materiales plásticos para hacer sus particulares esculturas en las que mezcla distintos referentes de la cultura actual, generalmente personajes del mundo del cómic y de los juguetes, influencia del movimiento *Arts & Toys* que fue tan popular en Japón desde los noventa. Entre los iconos más populares encontramos referencias a Mickey Mouse, Bibendum (el Hombre hinchable de Michelin), los Simpson, Pinocho, etc.; son esculturas de distinto tamaño, aunque en muchas de ellas usa el gran formato, la escala sobredimensionada para mostrar una imagen colosal que procede del inocente mundo infantil. Sus *Companion* se han hecho extremadamente conocidos, de ahí que se comercialicen gracias al convenio con la empresa Medicon Toy.

En “We’ve All Got Them” (2015) D\*Face muestra a un esqueleto de grandes proporciones saliendo de una caja de madera. Esa impactante

imagen de la muerte, que simboliza la fugacidad de la vida y que detrás de la celebridad está la parva acechando, es una *vanitas* moderna en sentido irónico. Esta obra reciente se ha mostrado en la primera exposición individual del artista en España, celebrada recientemente en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga<sup>20</sup> titulada *Wasted Youth* (Juventud Desperdiciada) en la que el artista británico nos muestra imágenes sacadas de los iconos más populares de la publicidad, el cómic y otros medios de entretenimiento y difusión de la cultura. En su exposición ironiza sobre temas tan triviales como el amor, la muerte, la inmortalidad o la fama a través de rostros tan conocidos como el de la Reina Isabel II, Marilyn Monroe, el Che Guevara o Kurt Cobain, interpretando y desfigurando (*deface*) los grandes iconos de nuestro imaginario.

Además de la figura humana, los animales también pueden cobrar un tamaño colosal y gigante, de modo que su lectura en la sociedad actual pueda estar emparejada con los múltiples mensajes, ya sean de poder, miedo, protección, exhibición estética o simplemente para crear una nueva lectura sobre una imagen ya preconcebida. Entre los artistas que emplean el tema animalístico en sus obras, pero que cambian la escala para transmitir un mensaje nuevo, citamos, como no, la conocida obra “Maman” de Louise Bourgeois, escultura de más de nueve metros de alto, original en acero y mármol, que cuenta con seis réplicas en bronce repartidas por varias ciudades. Una de ellas se encuentra en el entorno del Museo Guggenheim de Bilbao. “Maman” es un homenaje a su madre, tejedora de profesión y astuta, igual que la araña, que teje y protege, además de tener gran astucia para cazar.

Otro de los artistas ya citados que también usa el animal a escala mayor de su tamaño real es el citado Ron Mueck, quien en “Still Life” representa a un pollo desollado con la cabeza hacia abajo, en posición invertida y cogido por unas expresivas patas que lo aproximan a cualidades y sentimientos de dolor del ser humano, es más, esa alusión al sufrimiento y a la muerte en la que se queda el animal recuerda simbólicamente uno de los tipos iconográficos más relevantes en la tradición occidental, Cristo crucificado.

### **3. CONSIDERACIONES FINALES**

Como hemos podido comprobar a lo largo de estas páginas, el enfoque tradicional de los temas de Historia del Arte puede vehicularse hacia contenidos y saberes del mundo actual, que mantiene vivos concep-

tos y temáticas de épocas pasadas aunque cambien los medios de expresión. El gigante, ser brutal y monstruoso y alejado de la civilización en la mitología clásica, permanece en el arte y la literatura de todos los tiempos, unas veces para mostrar su fuerza, otras para enfrentarse a dioses o a héroes. Muchos son derrocados por otras fuerzas mayores como la virtud o la inteligencia, aunque los que pueblan calles, cines, cómics o exposiciones muestran un mundo irreal, subvertido, molesto a veces e intimidatorio otras.

### Notas

1. En este texto se propone un acercamiento entre los contenidos de dos asignaturas, *Iconografía e Iconología*, (Profa.: Reyes Escalera Pérez) y *Poéticas de los siglos XX y XXI* (Profesores: Eugenio Carmona Mato y Sonia Ríos Moyano) del Grado de Historia del Arte de la Universidad de Málaga. Este trabajo es una aportación del proyecto de Innovación Educativa de la Universidad de Málaga titulado: “Adecuación de contenidos y actividades formativas para la adquisición de competencias en asignaturas del área de Historia del Arte. Realización de un catálogo de actividades que fomenten la adquisición de competencias y su evaluación” (PIE13-145. Coord. Sonia Ríos Moyano).
2. En el texto original las medidas están expresadas en codos y palmos.
3. Bottéro interpreta algunos de los pasajes de la *Epopéya* como demostrativo de las dimensiones de ambos personajes.
4. Correspondencia en metros: 2,90 aprox.
5. También se caracterizaban por tener cien manos y cincuenta cabezas.
6. En las citas parentéticas que aluden a los mitógrafos clásicos se ha aludido el año. En las Referencias documentales se incluye el de la edición que se ha consultado.
7. Actualmente se conserva en el Pergamonmuseum de Berlín.
8. Se conservan en el Palazzo Ducale de Venecia y The Hermitage de San Petetersburgo.
9. Esta obra es conocida por numerosos títulos, aunque el museo en el que se encuentra, la National Gallery de Londres, aparece titulada de esta forma.

10. En el año Lorenzo Matheu y Sanz publicó tradujo al español esta obra con el título *Emblemas Regio-Políticos...* 1658-1660.
11. De forma similar fue condenado Prometeo por haber intentado engañar a Zeus y haber entregado el fuego de los dioses a los hombres.
12. Allí se encontraban en la llamada “Sala de las Furias”, nomenclatura que desde entonces acompaña.
13. *Rubell Family Collection* (RFC), iniciada en 1964, es una de las más importantes colecciones que existen para conocer el arte desde los años sesenta.
14. Se puede visualizar la obra en la web del MOMA <http://www.moma.org/collection/works/81284>. Consultado el 23.08.2015.
15. Puede verse su producción en la siguiente web oficial <http://lichtensteinfoundation.org/>. Consultado el 23.08.2015.
16. Obra expuesta en la Exposición monográfica sobre Ron Mueck en la Fundación Cartier por el arte contemporáneo, abril a septiembre de 2013.
17. [Http://fondation.cartier.com/#!/en/art-contemporain/26/exhibitions/294/all-the-exhibitions/2396/ron-mueck/](http://fondation.cartier.com/#!/en/art-contemporain/26/exhibitions/294/all-the-exhibitions/2396/ron-mueck/)
18. [Http://fondation.cartier.com/#!/en/art-contemporain/55/publications/289/publications/918/ron-mueck/](http://fondation.cartier.com/#!/en/art-contemporain/55/publications/289/publications/918/ron-mueck/) Consultado el 23.08.2015.
19. Puede verse alguna obra que alude al tema del texto en el siguiente enlace <https://www.saatchiart.com/diaoyong>. Consultado el 23.08.2015.
20. Primera exposición individual en España de D\*Face. <http://cacmalaga.eu/2015/06/26/dface-4/> . Consultado el 13.09.2015.

## Referencias Bibliográficas

- ÁLVAREZ MORÁN, M<sup>a</sup> Consuelo. 1977. “El *Ovide Moralisé*, moralización medieval de las *Metamorfosis*”. **Cuadernos de Filología Clásica**. Nº 13: 9-32.
- ANGULO ÍÑIGUEZ, Diego. 1952. **La mitología y el arte español del Renacimiento**. Madrid (España).
- ANTÓN, Beatriz. 2008. “Los *Emblemata Centum Regio Politica* (Madrid, 1653) de Juan de Solórzano, en GARCÍA MAHÍQUES, R. y ZURIAGA SENENT, V. F. (eds). **Imagen y Cultura. La interpretación de las imágenes como historia cultural**. pp 249-267, vol. I. Biblioteca Valenciana. Valencia (España).

- APOLODORO. 1985. **Biblioteca**. Gredos. Madrid (España).
- ÁVILA, Ana. 1993. **Imágenes y símbolos en la arquitectura pintada española (1470-1560)**. Anthropos. Barcelona (España).
- BASTIAN, Heiner. 2003. **Ron Mueck**. Hatje Cantz. Berlín (Alemania).
- BENITO, Águeda y CRUZ, Ana. **Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior**. Narcea. Madrid (España).
- BERNALES BALLESTEROS, Jorge. 1986 **Imagineros andaluces de los Siglos de Oro**. Editoriales Andaluzas Unidas. Sevilla (España).
- BOTTÉRO, Jean (ed.). 2007. **La epopeya de Gilgamesh. El gran hombre que no quería morir**. Editorial Akal. Madrid (España).
- CAMPO MUÑOZ, Juan del. 1994. **Breve historia del Palacio de Viso del Marqués**. Museo Naval. Madrid (España).
- COLONNA, Francesco. 1981. **Sueño de Polifilo**. Ed. de Pilar Pedraza. Librería Yerba, Colegio de Aparejadores y Arquitectos Técnicos y Consejería de Cultura. Murcia (España).
- COMBALÍA, Victoria. 2003. **Comprender el Arte Moderno**. Debolsillo. Barcelona (España).
- CONTI, Natale. 1988. **Mitología**. Universidad de Murcia. Murcia (España).
- CORTÉS, José Miguel. 2000. **Héroes Caídos: Masculinidad y representación**. Generalitat Valenciana. Valencia (España).
- CROW, Thomas. 2002. **El arte moderno en la cultura de lo cotidiano**. Akal. Madrid (España).
- DALÍ, Salvador. 1929. "...L'alliberaments dels dits...". **L'Amic de les Arts**. N° 31: 6-7.
- DIEGO, Estrella de. 1996. **Arte contemporáneo II**. Historia 16. Madrid (España).
- DORFLES, Gillo, 1973. **El Kitsch. Antología del mal gusto**. Lumen. Barcelona (España).
- EGUIZÁBAL MAZA, Raúl. 2001a. **Incidencia de la imagen fotográfica en el universo publicitario**. Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Segovia. Segovia (España).
- EGUIZÁBAL MAZA, Raúl. 2001b. **Fotografía publicitaria**. Cátedra. Madrid (España).
- EGUIZÁBAL MAZA, Raúl. 1988. **Historia de la publicidad**. Ed. Eresma & Celeste. Madrid (España).
- ESTEBAN LORENTE, Juan Francisco. 1995. **El palacio de Zaporta y Patio de la Infanta**. IberCaja. Zaragoza (España).

- ETXEBARRÍA, Lucía y NÚÑEZ PUENTE, Sonia. 2003. **En brazos de la mujer fetiche**. Planeta. Barcelona (España).
- FALOMIR, Miguel. 2014. **Las Furias. Alegoría política y desafío artístico**. Museo del Prado. Madrid (España).
- FOSTER, Hal (et al.). 2006. **Arte desde 1900: modernidad, antimodernidad, posmodernidad**. Akal. Madrid (España).
- GARCÍA OCHOA, Santiago. 2005. "Cine e iconología: análisis del film desde la historia del arte". **Quintana**. Nº 4: 153-163
- GARNIER, Eduardo. 2006. **Fenómenos. Enanos y gigantes que hicieron historia**. Círculo Latino. Barcelona (España).
- GONZÁLEZ DE ZÁRATE, Jesús M. 1987. **Emblemas regio-políticos de Juan de Solórzano**. Ed. Tuero. Madrid (España).
- GONZÁLEZ DE ZÁRATE, Jesús M<sup>a</sup>. 1997. **Mitología e Historia del arte**. Ephialte. Vitoria Gasteiz (España).
- GONZÁLEZ DE ZÁRATE, Jesús M<sup>a</sup>. 2007. "Juan de Solórzano Pereira" en CAMACHO MARTÍNEZ, R. y ESCALERA PÉREZ, R. (coords.). **Fiesta y simulacro. Catálogo de la exposición**. pp 362-363. Consejería de Cultura, Junta de Andalucía. Madrid (España).
- GRAVES, Robert. 1988. **Los mitos griegos**. Alianza. Madrid (España).
- GREAVES, Suzanne, 2003. "Ron Mueck. A redefinition of Realism" en **Ron Mueck**. pp 26-41. Hatje Cantz (Alemania).
- GREAVES, Suzanne y RAINE, Craig. 2007. **Ron Mueck. A Girl**. Cacma. Málaga (España).
- GREGO, Charo. 2007. **Perversa y utópica. La muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX**. Abada. Madrid (España).
- GRIMAL, Pierre. 1997. **Diccionario de mitología griega y romana**. Paidós. Barcelona (España).
- GUASCH, Ana María. 2000. **El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural**. Alianza. Madrid (España).
- HENDRICKSON, Janis. 2000. **Roy Lichtenstein**. Taschen. Madrid. (España).
- HERNÁNDEZ DÍAZ, José. 1987. **Juan Martínez Montañés: (1568-1649)**. Guadalquivir. Sevilla (España).
- HOMERO. 2013. **Odisea**. Alianza. Madrid (España).
- KOCH, Franziska. 2015. "La antropogafía en los mitos clásicos y su visualización en las artes plásticas" en ESCALERA PÉREZ, R. y RÍOS MOYANO, S. (coords.). **Cultura simbólica. Estudios**. pp 23-43. Grupo de investigación Eumed.net y Universidad de Málaga. Málaga (España).
- KULKA, Thomas. 2011. **El kitsch**. Casimiro. Madrid (España).

- LÓPEZ NOGUERO, Fernando. 2005. **Metodología participativa en la enseñanza universitaria**. Narcea. Madrid (España).
- LÓPEZ POZA, Sagrario. 2012. “Empresas, emblemas, jeroglíficos: agudezas simbólicas y comunicación conceptual” en CHARTIER, R. y ESPEJO, C. (eds.). **La aparición del periodismo en Europa. Comunicación y propaganda en el barroco**. pp 37-85. Marcial Pons. Madrid (España).
- LYOTARD, Jean-François. 1979. **La condición posmoderna. Informe sobre el saber**. Cátedra. Madrid. (España).
- MARCHÁN FIZ, Simón. 1992. **Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad “posmoderna”**. Akal. Madrid (España).
- NAVARRO, Francesc (coord.). 2006. **El realismo. El impresionismo**. Salvat. Madrid (España)
- OVIDIO. 2007. **Metamorfosis**. Cátedra. Madrid (España).
- PANOFSKY, Erwin. 1976. **Estudios sobre iconología**. Alianza. Madrid (España).
- PARMIGGIANI, Sandro y SOLANA, Guillermo. 2007. **Richard Estes**. Skira. Milano (Italia).
- PEDRAZA, Pilar. 1983. “La introducción del jeroglífico renacentista en España: Los “enigmas” de la Universidad de Salamanca”, **Cuadernos Hispanoamericanos**. N° 394: 5-42
- RAINE, Craig. 2007. “Mueck en Málaga” en **Ron Mueck. A Girl**. Cacma. Málaga (España).
- RÍOS MOYANO, Sonia. 2014. “El Greco y su impacto en la cultura visual. Apropiaciones e interpretaciones” en RODRÍGUEZ TERCEÑO, J. y FERNÁNDEZ PARADAS, A. (coords.). **Nuevas culturas y sus nuevas lecturas**. pp 517-530. McGrawHill-Education. Madrid (España).
- RÍOS MOYANO, Sonia y ESCALERA PÉREZ, Reyes. 2015. “Propuestas y reflexiones sobre los modelos de aprendizaje en historia del arte” en PÉREZ ACUÑA, B. (coord.) **Vectores de la Pedagogía docente actual**. pp 379-407. Visión Libros. Madrid (España).
- RODRÍGUEZ RUIZ, Delfín. 1996. **Del neoclasicismo al realismo: la construcción de la modernidad**. Historia 16. Madrid (España).
- ROSENBLUM, Robert. 2005. **Ron Mueck**. Fondation Cartier pour l’art contemporain. Paris (Francia).
- ROSENTHAL, Norman y STONE, Richard. 1997. **Sensation: Young British Artist from the Saatchi Collection**. Thames & Hudson. London (Gran Bretaña).

- SEZNEC, Jean. 1987. **Los dioses de la Antigüedad en la Edad Media y el Renacimiento.** Editorial Taurus. Madrid (España).
- SENRA, José L. 2002. “¿Hércules *versus* Cristo? Una posible simbiosis iconográfica en el románico hispánico”. **Quintana.** N° 1: 275-283.
- STREMMEL, Kerstin. 2006. **Realismo.** Taschen. Köln (Alemania).
- ZABALZA, Miguel Ángel. 2002. **La enseñanza universitaria. El escenario y sus protagonistas.** Narcea Eds. Madrid (España).