

SINOPSIS DEL
BLASON

1

6

R2
R6
90

m

SINOPSIS DEL BLASON

POR

D. Manuel Romero de Terreros

Y VINENT



MEXICO

RES TIPOGRÁFICOS DE "EL TIEMPO"
Primera de Mesones, núm. 18.

1906

SINOPSIS DEL BLASON

POR

D. Manuel Romero de Terreros

Y VINENT



MEXICO

TALLERES TIPOGRÁFICOS DE "EL TIEMPO"

Primera de Mesones, núm. 18.

1906



1020134634

Es propiedad del autor, registrada conforme a la ley.



FONDO
ACERVO GENERAL



FONDO
PEREZ MALDONADO

CR21
R6
1906

981595

NOTA

Hemos procurado reunir en las siguientes páginas las principales reglas y usanzas de la Heráldica Española, sin intentar dar el significado de las diversas piezas, teniendo en cuenta las divergencias de opiniones que hay sobre este punto, y la imposibilidad de determinar el de la mayoría de ellas.

Aparte de estar íntimamente ligado con la Genealogía, se considera el Blasón como una ciencia auxiliar a la de la Historia, y un arte complementaria a la de la Arquitectura y Decorado, y por consiguiente esperamos que este opúsculo sea de alguna utilidad a los aficionados a estos estudios.

31-I-05 J.M.

SINOPSIS DEL BLASON

I

ORIGEN.

Mucho se ha discutido sobre el origen de la Ciencia Heráldica, y el punto nunca podrá quedar aclarado con seguridad. Haciendo á un lado los extravagantes orígenes que se le han atribuido por varios autores, algunos de los cuales la hacen remontar hasta Adán y Eva, puede considerarse que tuvo su principio en el siglo XII, pues si bien es cierto que muchos de los primeros pueblos del mundo tuvieron símbolos heráldicos, esto no puede tenerse por una ciencia en toda forma.

Fomentáronla en alto grado las Cruzadas y los Torneos. Estos ejercicios militares fueron grandemente favorecidos por los reyes y príncipes soberanos, porque adiestraban á los nobles en el

uso de las armas, y despertaban en ellos un valor caballeresco. Como los cascos y celadas cubrían las caras de los combatientes por completo, fué costumbre entre ellos adoptar algún distintivo por el cual podrían ser fácilmente conocidos. Estos distintivos fueron al principio según el capricho de los caballeros, pero con el transcurso del tiempo fueron haciéndose hereditarios.

Cuando Pedro el Ermitaño indujo á la flor de la Nobleza Europea á pelear contra los sarracenos, el inmenso ejército que se formó, en el cual estaban representadas tantas tan distintas nacionalidades, tuvo que adoptar varios diseños para señalar los soldados de cada país. Como es de suponerse, la cruz fué la pieza preferida, cada nación poniéndola de distinto color; pero también fueron muy usadas otras piezas, como bezantes, crecientes, etc., las cuales llegaron á ocupar un lugar muy importante en el blasón.

Antes de que las armerías se considerasen hereditarias, los caballeros solían llevar sus escudos lisos, hasta que se hicieran acreedores á ellas por alguna hazaña, permitiéndoseles muchas veces llevar las del enemigo vencido.

Encima de las armaduras se usaban

muy á menudo unas vestiduras largas y ligeras que servían para resguardarse de la lluvia y del calor; y sobre éstas también se estableció la costumbre de representar los blasones, bordándolos de sedas y metales.

A medida que las armerías fuéronse haciendo hereditarias, se formaron las reglas y usanzas que se han observado más ó menos hasta nuestros días.

II

EL ESCUDO.

La forma del Escudo, netamente española, es la que tiene su parte inferior en forma de semicírculo; pero la más usada es la forma francesa, la que teniendo sus ángulos inferiores redondeados, termina en punta.

La anchura del escudo debe guardar con la altura la proporción de 5 á 6. Su borde superior se llama "frente" y el inferior "barba."

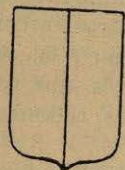
Se supone que en la parte superior del escudo hay tres puntos, equidistantes entre sí, que se llaman: Cantón diestro, centro y cantón siniestro del Je-

fe; en la parte céntrica otros tres: flanco diestro, corazón, centro ó abismo y flanco siniestro; en la parte inferior otros tres: cantón diestro inferior, barba ó punta, y cantón siniestro inferior; otro, llamado punto de honor, entre el centro del Jefe y el Abismo; y otro, llamado omblico, entre el Abismo y la punta del escudo. De esta manera se designan trece puntos en el escudo para precisar la colocación de las piezas.

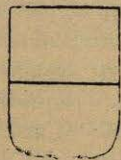
Debe tenerse presente que como los escudos se representan de frente, su diestra queda á nuestra izquierda y su siniestra á nuestra derecha.

Se divide en partes iguales y desiguales.

En partes iguales de la siguiente manera:



(1)



(2)

PARTIDO: Con una línea vertical pasando por su centro. (1)

CORTADO: Con una línea horizontal pasando también por su centro. (2)

TRONCHADO: con una diagonal desde el ángulo diestro de la frente al siniestro de la barba. (3)

TAJADO: Con una diagonal del ángulo si-

niestro de la frente al diestro de la barba.

TERCIADO: Con dos líneas horizontales y paralelas que lo parten en tres. (4)

CUARTELADO: Con dos líneas, una vertical y la otra horizontal, pasando ambas por su centro y dividiéndolo en cuatro. (5)

En partes desiguales, como sigue:

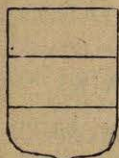
GIRONADO: Dividido en ocho por medio de líneas vertical, horizontal y diagonales, pasando por su centro. (6)

FLANQUEADO: Con dos diagonales pasando por su centro y dividiéndolo en cuatro. (7)

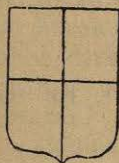
CORTINADO: Cuando dos líneas bajan desde el centro del Jefe, á los ángulos de la barba, cortándolo en tres. (8)



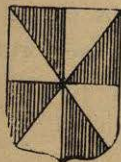
(3)



(4)

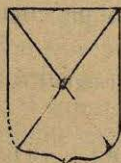


(5)



(6)

MANTILLADO: Como el anterior, pero con la diferencia de que se tira una línea del centro de la frente al centro del escudo y de ahí dos líneas á cada ángulo de la barba. Generalmente se hacen estas últimas ligeramente curvas.



(7)

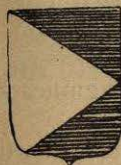
EMBRAZADO: Con el ángulo que hacen las líneas tiradas de los cantones diestros del escudo, cortándose en el flanco siniestro. (9)

CONTRA EMBRAZADO: En sentido opuesto al anterior.



(8)

ENCAJADO: Dividido por ángulos entrantes y salientes que se forman sobre la línea que lo divide en cualquiera de los cuatro cortes. (10)



(9)

ENCLAVADO: Cuando, dividido en cualquier sentido, la parte principal enclava una pieza cua-

drada en la otra. (11)

FLECHADO: Cuando en el escudo, dividido en dos partes, se introduce la una con un ángulo recto en la otra.

ENTADO: Dividido por líneas que forman encajes redondos.

ENTADO EN PUNTA: Cuando en la barba del escudo hay un triángulo formado por líneas que llegan al centro y no terminan en punta.

Las líneas divisorias del escudo no son siempre derechas; las hay "ondeadas," en forma de ondas; "dentelladas" ó "betesadas," en forma de dientes de sierra, y "almenadas," como almenas.

III

LOS ESMALTES.

Los esmaltes consisten en metales, colores y forros.

Los "metales" son el "Oro" y la "Plata," y sus significados son: del primero,

la justicia, la nobleza y el poder, y de la segunda: la humildad, la inocencia y la integridad.

Los colores usados y sus significados, son:

El "Gules" (Rojo), la caridad, el valor y el honor.

El "Azur" (Azul), la justicia, la perseverancia y la lealtad.

El "Sable" (Negro), la prudencia, la aflicción y la obediencia.

El "Sinople" (Verde), la esperanza, la cortesía y la amistad.

La "Púrpura" (Morado), la templanza, la soberanía y la dignidad.

Como no siempre se pueden poner los esmaltes de sus colores naturales, se representan en sellos, grabados, etc., de la siguiente manera, inventada por el Jesuíta Silvestre Petra Sancta:

El Oro, con puntos sembrados en el escudo.

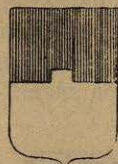
La Plata, dejando el escudo liso.



(10)

El Gules con líneas paralelas verticales. (12)

El Azur, con líneas paralelas horizontales. (12 Parte inferior.)



(11)



(12)



(13)

El Sable, con líneas horizontales y verticales, formando una especie de tejido (13 Parte superior.)

El Sinople, con líneas diagonales de derecha á izquierda. (13 Inferior.)

La Púrpura con líneas diagonales de izquierda á derecha. (14)

Los forros y sus significados son los siguientes:

Los "Armiños:" Campo blanco sembrado de colillas negras. (15)

"Los Contra-Armiños:" Campo de sable con colillas de plata.

Los "Veros:" Especie de campanillas de plata alternadas en secifilas con otras de azur. (16)

Los "Contra-Veros:" Cuando las bases de las campanillas son tangentes, las de color á las de color y las de metal á las de metal.

Los "Veros en Punta:" Cuando están colocadas las campanillas en líneas verticales unas á otras, la punta de una rematando en la base de la otra.



(14)



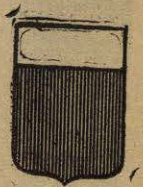
(15)

Los "Veros en Ondas:" Cuando las campanillas son redondeadas.

Los Armiños significan pureza y los Veros dignidad.



(16)



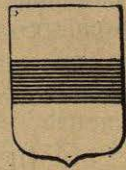
(17)

El uso de los armiños y veros viene de la costumbre que tenían los nobles.

antiguamente, de forrar sus vestiduras de pieles valiosas. Los armiños son unos animalillos blancos, cuya piel es muy suave; los tratantes la mosqueaban de



[18]



[19]

pelillos negros para hacer resaltar su hermosura. Los veros representan la piel de un animal que tiene el vientre blanco y la espalda cenizosa.

No se debe poner metal sobre metal, ni color sobre color. Las armas que contradicen esta regla se tienen por falsas; excepto cuando son "extrañas," es decir, concedidas por privilegio.

 IV

PIEZAS HONORABLES.

Rara vez se encuentran escudos lisos; generalmente, sobre su fondo, llamado

"campo" en heráldica, se colocan una ó más figuras. Estas son muy variadas, dividiéndose en piezas honorables y comunes.

Las honorables están á su vez divididas en tres clases:

HONORABLES

DE PRIMER GRADO



El JEFE (17) ocupa el tercio superior del escudo, significando el casco del caballero. Debe ser de distinto esmalte al campo del escudo; pero muchas veces se encuentra del mismo color, llamándose "cocido;" "jefe palado" es cuando de él sale un palo hasta la barba del escudo, en forma de T; "jefe sostenido," cuando su tercio inferior es de distinto esmalte á él y al campo del escudo; "jefe sa-penado" cuando su tercio superior es de distinto esmalte; "jefe estrecho," cuando sólo tiene dos terceras partes de su anchura; "jefe bajado," cuando otro igual al anterior es tangente á él.

[20]

El PALO ocupa el tercio céntrico del escudo, en su longitud, representando la lanza del caballero. Cuando hay más de uno se proporcio-na igualmente con los lados. Cuando sobre uno hay otro, se denomina "palo palado." (18)



(21)

La FAJA ocupa el tercio céntrico del escudo, en su anchura, representando la coraza del caballero armado. (19)



(22)

La CRUZ se compone de dos piezas: el palo y la faja, y representa la espada del caballero. (20)



(23)

La BANDA es una pieza diagonal que se pone del ángulo diestro de la frente al siniestro de la barba, ocupando su tercera parte. Significa el tahalí del caballero. (21)

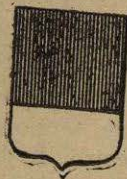
La BARRA ó CONTRABANDA en sentido opuesto á la anterior.



(24)



(25)



(26)

El ASPA (*) ó SOUTIER, también llamada Cruz de San Andrés, se compone de la banda y la barra, y significa el estandarte del caballero. (22)

La CABRIA ó CHEURON (23) es una pieza en forma de compases abiertos, y significa las espuelas del caballero. El "Jefe-cheurón" se forma de estas dos piezas juntas.

La BORDURA rodea la circunferencia del escudo con la décima parte de su anchura. Fué concedida por los Reyes de España á muchas casas, como pieza de distinción. (24)

(*) En la Heráldica Española se encuentran "aspas" muy á menudo, generalmente en borduras, treyéndose por la batalla de Baeza, ganada contra los moros el día de San Andrés, 1227.



(27)



(28)

El PALIO ó PERLA es una pieza en forma de Y. (25)

La BARBA ó CAMPANA, ocupa el tercio interior del escudo. (26)

El ESCUDETE ó ESCUSON, es un escudo pequeño que se coloca en el centro del escudo con la tercera parte de su anchura y largura. (27)

HONORABLES

DE SEGUNDO GRADO

El COMBLE es igual al Jefe, pero con las dos terceras partes de su anchura.

La Orla se diferencia de la bordura en tener la mitad de su anchura, separándose en igual distancia del borde del escudo.

La CINTA es como la faja, pero con sólo la tercera parte de su anchura. También se pone en el tercio inferior del Jefe.

“Cinta levantada” es cuando ocupa el tercio superior de la faja.

La VARA ó VERGETA, es como el palo; pero con sólo la tercera parte de su anchura.

La COTIZA es como la banda; pero con la tercera parte de su anchura. Puesta en el sentido de la barra, significa bastardía.

Las GÉMELAS son dos fajas ó bandas paralelas, ocupando con el espacio que las separa la anchura ordinaria de las primeras.

Las TRINAS son como las gemelas; pero sólo ocupan el espacio por quintas partes, debiendo tener dos espacios iguales á ellas.

EL CEÑIDOR es una pieza en el sentido de la Faja, con la anchura de la Orla.

El LAZO es una pieza igual al Aspa; pero con la mitad de su anchura.

El FILETE acompaña la circunferencia del escudo, con la sexta parte del ancho de la bordura,

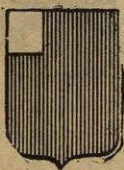
HONORABLES DE TERCER GRADO



(29)

El LAMBEL es una pieza en forma de E con las puntas hacia abajo, que se coloca en el Jefe del Escudo. (28)

El GIRON es uno de los triángulos formados por el corte “Gironado,” y que ocupa la octava parte del escudo; debiendo expresarse la posición en que se halle.



(30)

El CANTON es una pieza en forma de cuartel, que se pone en el ángulo diestro del Jefe, ocupando la novena parte del escudo. (29)

El FRANCO CUARTEL, se coloca en cuadro con un tercio de la latitud del escudo, á cada uno de los cuatro lados. (30)



(31)

La PUNTA ó PIE es una especie de pirámide que, saliendo de la línea inferior del escudo, se eleva á rematar en el centro del Jefe. (31)

La PILA se coloca en sentido inverso á la anterior.

El CONTRAFILETE, TRECHOR ó RESARCELADO, es como la orla; pero con sólo la mitad de su anchura, separándose con igual distancia del borde del escudo.



(32)



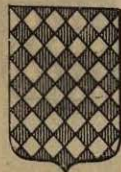
(33)

El BASTON es como la banda ó barra; pero con sólo la cuarta parte de su anchura. Cuando sus extremidades no llegan al borde del escudo, se le dice "RECORTADO."

El ANILLO ó ANULETE, es una pieza en forma de anillo, cuyo diámetro es dos tercios de la latitud del escudo. Es signo del secreto.

La LINEA se puede poner en todos sentidos, con la latitud de la octava parte de la orla.

La BARRETA ó TRAVERSA es igual á la barra; pero con la octava parte de su latitud.



(34)



(35)

La mayoría de las piezas honorables de segundo y tercer grado, no son más que las de primer grado disminuídas.

También son piezas honorables los bezantes, los roeles, los billetes ó cartelas, los losanjes, las mallas y los rustros.

Los BÉZANTES son unas figuras redondas, planas y de metal. Su origen fué la moneda de oro de Bizancio, que fué introducida en las armerías por los Cruzados.

Los ROELES son unos tortillos de color.

Cuando los roeles y bezantes están partidos ó cortados con otros metales ó colores, se llaman "Roeles-Bezantes."

Los BEZANTES son unas figuras rectángulas, paralelógramas, semejantes á naipes.



(36)



(37)

Los LOSANJES son unas figuras cuadriláteras en forma de rombos. Representan la alabanza de hechos memorables.

Las MALLAS son unas piezas en forma de losanjes, que tienen su centro vaciado en igual forma á su perímetro.

Los RUSTROS son como los anteriores; pero están vaciados por medio de un círculo, cuyo diámetro es la mitad de uno de sus lados. Cuando el campo, que

se ve por las aberturas, es de distinto esmalte al del escudo, se les dice "Llenos."

V

SEANCES.

Los seances son combinaciones de figuras regulares, que cubren completamente el campo del escudo, y que se componen de metal y color alternadamente.

El PALADO: Escudo cubierto con seis palos, tres de metal y tres de color.



(38)



(39)

lor. Cuando hay más de seis, se le dice: "Vergeteado."

El BANDADO: Escudo cubierto de igual número de bandas de metal y de color.

El CONTRA-BANDADO: Cuando en el escudo bandado se cortan las ban-

das por medio de una diagonal desde el ángulo siniestro superior al diestro de la barba, ó con una perpendicular por medio del escudo, siendo de un lado metal lo que del otro es color.

El BARRADO: Cubierto de igual número de barras de color y metal.

El CONTRA-BARRADO: Cuando la diagonal es en sentido opuesto al Contra-Bandado.

EL FAJADO ó BURELADO: Cubierto de cinco fajas de color y cinco de metal, siendo el campo la primera. (32)

El CONTRA-FAJADO: Cuando el Burelado está partido, siendo metal de un lado, lo que del otro es color.

El QUINADO ó PUNTOS EQUIPALADOS: Escudo con nueve cuadrados, cinco de un esmalte y cuatro de otro en forma de cuadros de ajedrez.

El AJEDREZADO, CHAQUEADO, JAQUELADO ó DAMADO, se compone de veinte cuadros de esmaltes alternados, teniendo seis hileras á lo largo y cinco á lo ancho del escudo. (33) Cuando sólo hay una hilera de cuadros, se dice "Componado."

El BEZANTEADO: Escudo sembrado de trece bazantes, nueve íntegros y ocho medios.

El ROELADO se diferencia del Bezanteado, en que se compone de roeles en lugar de Bazantes.

El LOSANJEADO se compone de hileras de losanjes. (34)

El MALLADO: Cubierto de mallas. (35)

El RUSTRADO: Cubierto de rustros.

El FUSELADO es como el Losanjeado; pero teniendo los rombos más estirados. (36)

El BILLETEADO: Cuando el escudo lleva doce billetes ó cartelas, siete enteras y diez medias.

El ISOSCELADO ó DANTELADO: Escudo cubierto de fajas de triángulos de color y de metal alternadamente. (37)

El PLUMETEADO ó PAPELONADO: Escudo cubierto de figuras como medios círculos, con las circunferencias hacia abajo. (38)

EL COTIZADO: Escudo cubierto de una especie de enreído formado por medio de cotizas entrelazadas (39)

VI.

VOCABULARIO

DE TERMINOS QUE SE APLICAN

A LAS PIEZAS HONORABLES

ACOMPAÑADA: cuando la pieza principal del escudo está rodeada de otras.

AGUZADA: Cuando la extremidad inferior de una cruz acaba en punta. Las cruces de los peregrinos eran de esta forma, porque podían clavarlas en el suelo mientras oraban.

ANCORADAS: Las cruces que tienen sus extremos como la base de un ánora.

ANGULADA: Cuando salen algunas piezas prolongadas de los ángulos de una cruz.

ANGLESADAS: Cruces circunscritas de pequeños círculos, tangentes por la parte exterior.

CANTONADA: Cuando en los cuatro flancos de una cruz se hallan otras piezas.

ANILLADAS: Piezas cuyos extremos rematan en anillos, por los cuales se ve el campo del escudo.

BORDADAS: Cuando llevan una bordadura.

BRISADA: La Cabría cuya punta está separada.

CARGADA: Una pieza que lleva otra encima.

CASTILLADA: Cargada de castillos.

CELOSIADAS: Cubiertas de bastones, cotizas ó lanzas entrelazadas en aspa.

COMPONADAS: Compuestas de una hilera de cuadros llamados compones, generalmente dieciséis de cada esmalte.

CONTRA--ALMENADAS: Cuando las almenas que tienen por ambos lados no son perpendiculares.

CONTRA--FILETEADAS: Cuando las rodea un contra-filete.

CONTRA-PARTIDA: Una pieza partida en un escudo cuartelado y tangente cada mitad al cuartel de su costado; las dos mitades unidas formando toda la pieza.

DENTEADAS: Las bordaduras que no tienen más campo que unos triángulos tangentes por uno de sus lados al borde del escudo.

ENCOLADAS: Cuando bocas de leones y otros animales tragan los extremos de las piezas.

FLAMULADAS: Cuando terminan en puntas que parecen llamas.

FLORLIZADAS ó FLORENZADAS: Cuando sus extremos terminan en flores de lis nacientes.

FILETEADAS: Cuando sus bordes están guarnecidos de distinto esmalte.

FIJADAS: Cuando sus extremos rematan en puntas como de clavos.

FLORETEADAS: Cuando sus extremos rematan en florones.

DIAPERADAS: Cuando están matizadas de follajes.

GRINGOLADAS: Cuando sus extremos rematan en cabezas de serpientes.

PATE: Se dice de una cruz cuando sus brazos, muy angostos donde se juntan, van anchándose gradualmente.

POTENZADAS: Cuando los extremos de una pieza rematan en forma de T.

RESALTADAS: Cuando se cargan en otras sin encerrarse en ellas.

RETIRADAS: Cuando solamente se ve una porción de ellas tangente por un lado al borde del escudo.

RECRUCETADA: Cuando una cruz

forma otras mismas en sus mismos brazos.

INVERSADAS: Cuando puestas en el escudo partido, tronchado y demás cortes de dos esmaltes, se componen de ellos mutuamente.

TREBOLADAS ó FLORADAS: Cuando sus extremos rematan en hojas de trébol.

VACIAS: Cuando se forman de una especie de filete, descubriendo el campo del escudo por su parte interior en dos terceras partes de su anchura.

VESTIDOS: Los espacios que deja un losanaje inscrito en el escudo, que no llega á la circunferencia.

VII

PIEZAS COMUNES.

Además de las honorables, se encuentran piezas comunes, las principales de las cuales son las siguientes:

AGUA: Se representa de azur con unas líneas ondeadas de plata.

AGUILA: Se pinta de frente con las alas, llamadas "vuelos," levantadas, y la cola esparcida. El águila imperial tie-

ne dos cabezas, y se le dice: "Esplayada."

ANTIGUA: Especie de corona con espigas ó puntas.

ARCO-IRIS: Se pinta de cuatro colores.

BALANZAS: Se pintan colgadas y puestas en fiel.

CADUCEO: Vara adornada con dos alas en una extremidad y con dos serpientes enroscándola.

CALDERA: Se pinta con el asa levantada. Cuando los Reyes creaban "Ricos-hombres," les daban un pendón y una caldera, en señal de que era su deber acaudillar y mantener á sus expensas gente para pelear en defensa del reino.

CAMPANA: Se pinta con tres asas unidas.

CARACOL: Se pinta de frente en su concha, con la cabeza levantada en palo.

CASTILLO: Se representa con almenas, una puerta entre dos ventanas, y con tres torrecillas, llamadas Homenajes, una en cada extremidad y otra en poco más grande en el centro. Cada una de estas torres debe tener una ventana.

COMETA: Se dibuja en forma de estrella, con ocho puntas rectas, excep-

tuando la que mira hacia la barba del escudo, que es ondeada y más larga.

CRECIENTE: Media luna. Se le dice "Montante," cuando sus puntas miran hacia la frente del escudo; "renversado," cuando miran hacia la barba; "bornado," cuando hacia el flanco derecho, y "contornado," cuando hacia el flanco izquierdo.

DEFENSAS: Dientes de los animales.

DELFIN: Se pinta encorvado.

DRAGON: Se pinta con dos alas de murciélago, ondeando la cola.

FENIX: Como un águila; pero con un moño en la cabeza, plumas del cuello doradas, cola blanca y encarnada. Generalmente se representa sobre llamas, y es signo de la inmortalidad.

GRIFO: Animal fantástico, que se representa teniendo su mitad superior como la de un águila y la inferior como la de un león.

GRULLA: Se representa parada sobre un pie, empuñando con el otro una piedra.

LEON: Cuando no se expresa su postura, se entiende "rampante," es decir: levantado sobre un pie, la mano derecha más alta que la otra, la cabeza de

perfil, con la boca abierta y la lengua de fuera, la cola levantada sobre el lomo.

LEOPARDO: León pasante con la cabeza de frente y la cola sobre el lomo.

PAVO REAL: Se pinta de frente con la cola extendida, formando rueda.

PELICANO: Se pinta de frente, picándose el pecho, que deja ensangrentado. Es signo del amor materno.

POZO: Se representa por medio del brocal de piedra y arco para la garrucha.

PUENTE: Se pinta de un lado á otro del escudo. Debe expresarse cuántos arcos tiene, y si pasa agua por ellos.

RAYO: Se pinta de gules, desprendido de unas nubes ó empuñado en una mano.

RENCUENTRO: Testuz de todo animal que tenga astas.

ROSA: Cuando sus hojas son más de cinco, se pinta de frente.

SOL: Se pone de oro ó de gules, con ocho rayos rectos y ocho ondeados.

UNICORNIO: Animal fantástico, cuyo cuerpo es el de un caballo, la cabeza de un ciervo, y con un cuerno recto que le nace en medio de la frente.

Los animales deben representarse mirando á la diestra del escudo, salvo en los casos que se exprese lo contrario.

VIII

VOCABULARIO

DE TERMINOS QUE SE APLICAN

A LAS PIEZAS COMUNES.

ACLARADAS: Cuando las puertas, ventanas y otras aberturas son de esmalte distinto al del campo del escudo.

ACOLLARADA: Una figura con collar.

ACORNADO: Cuando un animal tiene cuernos de distinto esmalte á su cuerpo.

ADIESTRADAS: Las figuras á cuya diestra se ponen otras.

AFRONTADAS: Cuando dos figuras se miran de frente.

APUNTADAS: Piezas que se tocan con sus puntas.

ARMADOS: Animales con uñas de distinto esmalte á su cuerpo. Lanzas, dardos, etc., calzados de otro metal que el acero.

ARRANCADAS: Cabezas ó raíces de árboles, que parecen arrancadas con violencia.

ARREBATANTE: Zorra en la posición del león rampante.

BAJADAS: Piezas puestas más abajo de su posición usual.

BATALLADA: Campana con badajo de distinto esmalte.

BISZADA: Pieza sembrada de serpientes.

BOTONADAS: Flores con el botón de en medio de distinto esmalte. Rosales con botones.

CABELLADA: Cabeza humana con cabellos de otro color que el natural.

CAPITONADAS: Halcones y aves de rapiña con antógenas.

CENTRADO: Globo ceñido de un círculo en faja.

CINCHADOS: Animales fajados por en medio del cuerpo.

CIRCULADO: Barril ó cuba con aros de distinto esmalte.

CLARINADOS: Animales con cerco.

CLAVADA: Herradura con clavos de distinto esmalte.

CONTORNADOS: Animales con las cabezas vueltas sobre las espaldas.

CORDADOS: Instrumentos de música con cuerdas de distinto esmalte.

CUBIERTAS: Casas con tejado de distinto esmalte.

DESBRANCADO: Arbol con sus ramas cortadas.

DESPEÑADAS: Aves en el aire con la cabeza hacia abajo.

DIFAMADOS: Los animales cuando les falta un miembro.

DESMEMBRADAS O DESPUNTADAS: Armas con las puntas rotas.

DRAGONADO: León cuya mitad inferior es la de un dragón.

ENCABADOS: Martillos, etc., con mango de distinto esmalte.

ENCENDIDAS: Antorchas ardiendo. Ojos de animales de otro color que el natural.

ENCERRADA: Una pieza que está rodeada de una vid, un contrafilete, etc.

ENJAEZADO: Caballo con arreos.

ENLAZADAS: Piezas entrelazadas con vides, culebras, etc.

ENSANGRENTADOS: Animales heridos.

ENTRETENIDAS: Dos llaves enlazadas por sus ojos, sosteniéndose mutuamente.

EQUILATERAS O MAL ORDENADAS: Tres piezas en triángulo, dos en la barba y una en la frente.

EQUIPADO: Buque con pertrechos pero con la vela recogida.

FIERO: León erizado.

FIEREZAS: Delfines y ballenas descubriendo los dientes, y con la cola y aletas de gules.

FIGURADOS: El sol y la luna en forma de caras.

FLOTANTES: Navíos con velas tendidas.

FRANJADA: Pieza con franjas.

FRISADAS O BRETEZADAS: Piezas con almenas por ambos lados.

GRITADO: Fieras entre redes ó lazos.

GUARNECIDA: Espada con puño de distinto esmalte.

HORADADAS: Piezas con un agujero por donde se ve un esmalte distinto al del campo del escudo.

LLENAS: Piezas cargadas de otras de distinto esmalte.

MANTILLADOS: Animales con manteletes ó mantilla al cuello.

MONSTRUOSAS: Figuras de dos ó más especies distintas.

MOVIENTES: Piezas que salen de cualquier extremo del escudo.

OPUESTAS: Dos figuras de espaldas.

PALMADA: Una mano abierta.

PASANTE: Animales que marchan hacia la derecha.

PASMADAS: Águilas con las alas

bajadas; delfines con la boca abierta, pero sin lengua.

PICADAS: Aves con picos de distinto esmalte.

PUESTAS en pal, en sautor, etc.: Dirección en que deben ponerse las piezas.

RAMADOS: Ciervos con astas.

TORNEADAS: Trompetas y clarines con boquilla y anillos de distinto esmalte.

FRAZADAS: Figuras que están sólo dibujadas ó en líneas.

VENADAS: Plantas con fibras de distinto esmalte.

VUELTAS: Piezas que en lugar de mirar hacia la diestra, miran hacia la siniestra.

IX

BRISURAS.

Teniendo derecho todos los hijos á llevar las armas del padre, se inventaron las brisuras, que son ciertas adiciones ó piezas por medio de las cuales se distinguen en los escudos las varias ramas de una familia.

El hijo mayor lleva las mismas armas que el padre;

El segundo, un lambel de tres pendientes;

El tercero, un creciente;

El cuarto, una estrella de cinco rayos;

El quinto, una mirleta, ó pájaro sin pico ni patas;

El sexto, un anillo; y

El séptimo, una flor de lis.

Las brisuras se colocan en un franco cuartel al cantón derecho del escudo. Al izquierdo, significan bastardía.

Cuando el campo del escudo es de oro ó plata, el franco cuartel debe ser de:

Gules, para el hijo segundo;

Azur, para el tercero;

Sinople, para el cuarto;

Púrpura, para el quinto, y

Sable, para el sexto;

Contra-armiños para el séptimo, poniéndose la brisura del color del campo.

Cuando el campo es de color, el franco cuartel se pone de:

Oro, para el hijo segundo;

Plata, con la brisura de gules, para el tercero;

Oro, para el cuarto;

Plata, con la brisura de azur, para el quinto;

Oro, para el sexto.

Plata, con la brisura de sinople, para el séptimo.

Las mujeres siempre deben poner el franco cuartel de armiños, y la brisura de oro.

Si el primogénito muere, el hijo segundo debe tomar las armas del padre, pasando el lambel al hijo tercero y así además las demás brisuras.

Para los nietos se forman nuevas brisuras, cargando unas sobre otras.

Como se verá, el uso de las brisuras da lugar á muchas complicaciones, y es debido á esto, sin duda alguna, que ha sido desterrado casi por completo de la Heráldica Española.

X

CUARTELES.

La agrupación de dos ó más armerías en un solo escudo se hace por medio de cuarteles.

Para designar el número de cuarteles en que debe dividirse el escudo, por ejemplo en seis, se dice: "Partido de tres y córtado de dos."

Los cuarteles más usados son los siguientes:

DE ALIANZA, por medio de los cuales se indican las uniones de unas familias con otras:

Cuando se desea poner en un escudo las armas de padre y madre, se parte en dos, poniéndose á la diestra las armas del padre y á la siniestra las de la madre.

Para poner las armas de los cuatro abuelos, se corta y parte el escudo para formar cuatro cuarteles, poniéndose en el primero las del abuelo paterno, en el segundo las del abuelo materno, en el tercero, las de la abuela paterna, y en el cuarto las de la abuela materna.

Para las armas de los bisabuelos se divide el escudo en ocho cuarteles, y para las de los terceros abuelos en dieciséis, y para las de los cuartos abuelos en treinta y dos.

CUARTELES DE SUCESION: Armerías que adoptan los herederos por testamento de sus antecesores y que se colocan en el escudo según la indicación del testador.

CUARTELES DE PRETENSION DE DOMINIO: Armerías propias de los

dominios á que tengan derecho los soberanos, quienes las cuartelan en un escusón.

CUARTELES DE PATRONATO: Armerías usadas por los poseedores de alguna fundación.

CUARTELES DE CONCESION: Armerías que se adicionan á las hereditarias, cuando las concede el Soberano por algún servicio especial á la Corona.

Cuando en un escudo se pone un número crecido de cuarteles, las armas de las ramas principales de la familia ó las que corresponden á los títulos del poseedor, se ponen en un escudete.

XI

ADORNOS DEL ESCUDO.

Las Armerías no consisten solamente en el escudo, sino también en los "Timbres" ó adornos que se ponen por su parte exterior. Los más usuales son los siguientes:

CASCO, YELMO, MORRION O CELADA: Estas son las piezas más antiguas con que se adornaron los escudos.

Su uso proviene de las defensas de la cabeza que antiguamente formaban parte de las armaduras.

EL CASCO de los Soberanos se representa de oro, forrado de gules. Se pone de frente con la celada abierta y levantada la visera, ó bien con once barretas. (40)



(40)

El de Príncipes, Duques y Presidentes de Consejo, se pone de plata, perfilado y clavado de oro, de frente y

con nueve rejillas ó barretas. (41)

El de Marqués, igual al anterior, pero con siete rejillas solamente.

El de Condes y Vizcondes es igual al de Marqueses, pero se representa terciado. (42)



(41)

El de Barones es igual, pero con cinco rejillas solamente.

El de Caballeros é infanzones se pone de perfil á la derecha con tres rejillas. (43)

Los Bastardos deben poner el casco de perfil mirando á la izquierda.



(42)

CORONAS.

Los que tengan derecho á ellas pueden ponerlas solas ó bien encima del casco que les corresponda.

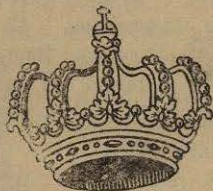
Las coronas de Soberanos varían en los diferentes países. La de España se compone de un círculo de oro guarnecido con pedrería y sobre él ocho flores ú hojas de apio levantadas, cubierta



(43)

de otras tantas diademas cargadas de perlas, sosteniendo un pequeño globo con una cruz lisa. Entre cada florón hay una perla gruesa. (44).

La corona de INFANTES es igual á la real, pero sin diademas. La corona de DUQUES y GRAN-



(44)

DES es de oro con piedras preciosas surmontada de 8 florones ú hojas de apio.

La de DUQUES no grandes es de oro liso con hojas de trébol en lugar de apio. (45)

La de MARQUESES es de oro con piedras preciosas y cuatro hojas de apio interpoladas de perlas, puestas de tres en tres sobre pequeñas puntas. (46)



(45)



(46)

La de CONDES es de oro con piedras preciosas, realzada de diez y ocho perlas gruesas. (47)

La de VIZCONDES consiste en un círculo de oro relevado de cuatro perlas gruesas. (48)



(47)

La de BARONES es un círculo de oro esmaltado y rodeado en banda de un brazalete doble ó filete de perlas. (49)

Las coronas se dibujan de frente, viéndose solamente la mitad de sus florones, perlas, etc.

CIMERAS.

Las cimeras son piezas que se ponen sobre lo alto del casco y provienen de aquellos distintivos que usaron los caballeros antiguamente para que sus gentes los conociesen en



(48)

el tumulto del combate. Se sacan generalmente de las piezas comunes del escudo. Las de los Soberanos deben representarse mirando de frente, las demás hacia la diestra y las de los bastardos hacia la siniestra.



(49)

MORTEROS.

En lugar de cascos, algunas veces se usan gorros ó MORTEROS. Tienen derecho á ellos los Presidentes de Consejos, Cancilleres, y Ministros de la Corona.

El de los Presidentes de Consejos consiste en un bonete de telà de oro, la vuelta levantada y forrada de armiño.

El de Cancilleres es negro, guarnecido de dos galones de oro en sus bordes.

El de Ministros de la Corona es de púrpura, con la vuelta levantada con ocho puntas circulares de armiño.

BURELETE.

El BURELETE representa una especie de cordón torcido con seis vueltas, sobre el cual parece descansar la cimera cuando ésta no se pone sobre coronas ó cascos. Esta pieza proviene de una que se usó antiguamente sobre el casco para minorar la fuerza de los golpes recibidos.

LAMBREQUINES.

Los LAMBREQUINES consisten en unos adornos de hojas ó plumas que caen

del casco á ambos lados del escudo, representando los antiguos adornos de los cascos.

Tanto el BURELETE como los lambrequines se ponen de los principales esmaltes del escudo.

MANTO DUCAL.

El MANTO DUCAL consiste en una capa escarlata, formada de armiños, que se pone como pabellón, colocando en ella sus escudos los Duques y Grandes, representando la capa usada antiguamente sobre las armaduras, y siendo en la Heráldica Española distintivo de la Grandeza.

TENANTES.

Los TENANTES Y SOPORTES, son las figuras que parecen sostener el escudo á ambos lados; siendo los primeros figuras humanas y los segundos animales ó piezas fantásticas é inanimadas. Representan los pajes que antiguamente llevaban los escudos de los caballeros.

Algunas veces se representan los escudos sobre el pecho de un águila; cuando ésta es imperial, de dos cabezas, significa

que el escudo pertenece á un Príncipe ó Conde del Sacro Romano Imperio, ó que se lleva por concesión del Emperador Carlos V; cuando es solamente de una cabeza, significa, según Don Antonio Agustín, que el dueño del escudo tiene una especial devoción á San Juan Evangelista.

ORDENES DE CABALLERIA.

Los caballeros de las órdenes militares acostumbran representar sus encomiendas detrás del escudo, viéndose los extremos de aquellas por el JEFE, los FLANCOS y la PUNTA de éste.

La Cruz de la Orden Militar de Santiago es de gules, en forma de espada, cuya extremidad superior es de la forma de un corazón invertido, y los remates de sus brazos son en forma de una flor-de-lis.

La de Calatrava es FLORDELIZADA de gules.

La de Alcántara es FLORDELIZADA de sinople.

La de Montesa es llana de gules.

Los Collares y otras insignias de órdenes de caballería pueden representarse al rededor del escudo.

BANDERAS.

Muchos abusos ha habido en adornar los escudos con banderas, cañones, etc.

Sólo los Capitanes Generales tienen derecho á timbrar sus escudos con banderas. Los pendones, como las calderas, representan el estado de "ricos-hombres."

Las Dignidades Civiles y Eclesiásticas pueden adornar sus escudos con sus correspondientes insignias.

DIVISAS.

Las Divisas consisten en los Mottos ó Lemas que se ponen fuera de los escudos.

XII

MANERA DE BLASONAR.

BLASONAR significa describir los esmaltes, piezas y figuras de un escudo en términos heráldicos.

Su origen se remonta á los torneos que celebraban los alemanes primero, y después las demás naciones de Europa, en los siglos XI y XII. En estos ejercicios militares, era la costumbre que los directores de ellos examinasen y proclamasen las armas de los competidores que se presentaban por primera vez, antes de permiti-

tirles la entrada al circo. Con tal objeto, se sonaba una trompeta (BLAZEN), para llamar la atención del público y hacerle saber los antecedentes del aspirante.

En estos torneos, los caballeros adornaban la parte superior de sus cascos con figuras extrañas, animales, pájaros, torres, etc., lo que constituyó el origen de las cimeras.

Además, fué costumbre vestir á sus pajes de una manera grotesca, disfrazándolos de leones, osos, perros, etc., quienes tenían los escudos de sus amos, mientras éstos no los necesitaban. A esta costumbre se remonta el origen de los soportes y tenantes.

Para blasonar, debe especificarse primero el esmalte del campo del escudo, siguiendo con las figuras que se hallen en él, su esmalte y la posición que guarden, empezando por la pieza principal que ocupe el centro del escudo, á menos de que, hallándose en este puesto y siendo de menor importancia que las compañeras, se regule al último, diciéndose "EN ABISMO." Cuando hay piezas honorables entre las figuras, deben blasonarse antes que las demás, con excepción de la FRENTE, la BORDURA, la BARBA y el FILETE, que se blasonan después.

Casi siempre, las honorables van cargadas de otras piezas, y en ese caso, al blasonar su esmalte, debe considerarse éste como el campo de las piezas que lleven encima, y cuando no se expresa lo contrario, se entiende que estas últimas están situadas en el sentido de las honorables.

Cuando el escudo está dividido en varias partes ó cuarteles, por medio de los cortes "PARTIDO," "CORTADO," etc., detallados en el capítulo II, se especifica desde el principio, y cada división se blasona por separado, empezando por las superiores y siempre de diestra á siniestra.

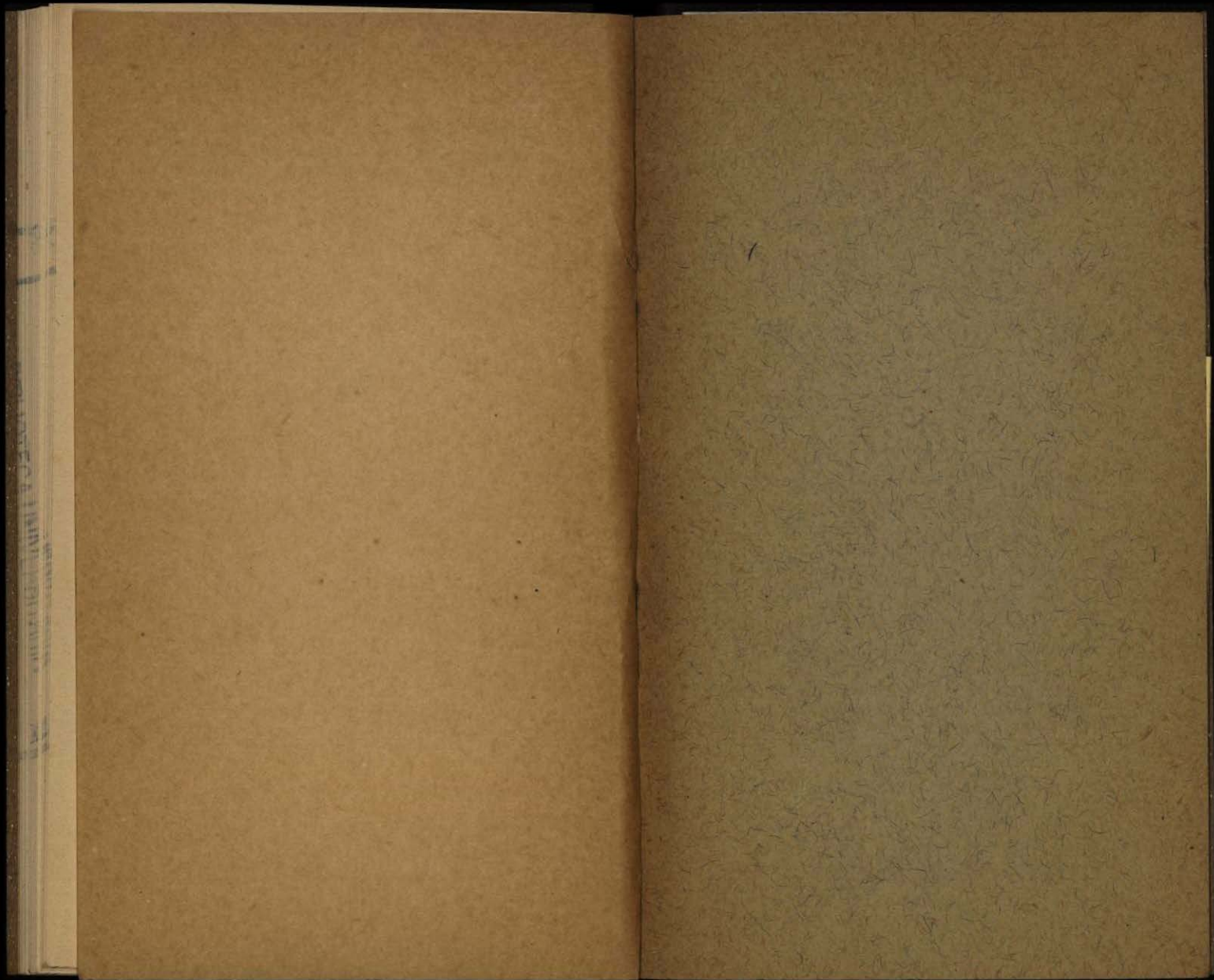
Los "Escudetes" se blasonan después de los cuarteles principales.

Los "Timbres" se blasonan en el orden siguiente: Primero el Casco ó Mortera con el BURELETE y CIMERA, y en seguida los LAMBREQUINES, que emanan de ellos; después la Corona, las encomiendas y collares de las órdenes y demás insignias; luego los TENANTES ó SOPORTES, y por último, el PABELLON ó MANTO DUCAL y el MOTTO ó DIVISA.

Se entiende que los escudos no llevan TODOS los timbres mencionados; muchos no traen cimera y otros la traen en-

cima de la Corona á que tengan derecho.
Los Grandes siempre traen su escudo en
Pabellón, con la Corona y Lazos que les
corresponden.

FIN.



171

CAPILLA ALFONSINA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
U. A. N. L.

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
CAPILLA ALFONSINA
U. A. N. L.

CR21
.R6
1906

ALFONSINA BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

1020134634
FPM

ROMERO DE TERREROS Y VINENT...

Titulo

Sinopsis del blasón

Vencimiento	Nombre del Lector



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
CAPILLA ALFONSINA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

 Educación
POR LA VIDA



C
1