



BEX 1056

Memorial de la calidad y servicios de la casa de don Alvaro Francisco de Ulloa Golfín y Chaves, caballero del Orden de Alcántara.- Madrid: Francisco Sanz, 1675, Imp. del Reyno. [3], 194, [2] fol.: grabado calcográfico; 31 cm.

Con el tiempo, la ciencia de la heráldica se ha ido complicando: hay una diferencia notable entre los primeros diseños, más o menos sencillos, y los blasones recargados del barroco. A esto hay que añadir una amplia terminología específica que a los oídos no versados en el tema suena como otro idioma.

En principio, los escudos no son una marca de la aristocracia, sino simplemente el emblema de alguien particular o de una familia, aunque también los hay de ciudades, de países o de gremios. En el código Manesse aparecen más de cien poetas alemanes, cada uno con su escudo, y no todos pertenecían a la nobleza. Es el dueño del escudo el que debe "ennoblecerlo". Por tanto, cada uno puede, como hizo don Quijote en el capítulo de los rebaños, inventarse su propio escudo.

Pero para crear un escudo, la heráldica tiene unos elementos que deben respetarse y unas normas que deben cumplirse. Pasamos a detallar lo más elemental, porque un estudio pormenorizado sería demasiado extenso.

Campo: En general, con forma de escudo. Sobre él se colocarán las **señales** (también denominadas **muebles**) que pueden ser figuras geométricas, objetos o animales. El campo puede estar dividido en **particiones**, que delimitarán zonas de su interior. Por último, los **esmaltes**, que son los colores heráldicos. Estos se dividen en **metales** y **colores**.

COLORES:

Azur: Es el azul oscuro. (Cuando la representación es en blanco y negro se figura con líneas paralelas horizontales).

Gules: Rojo vivo. (En blanco y negro, líneas paralelas verticales).

Sinople: Verde. (Líneas paralelas oblicuas descendentes).

Púrpura: Morado o violeta. (Líneas paralelas oblicuas ascendentes).

Sable: Negro. (Líneas paralelas verticales y horizontales cruzándose).

Hay también colores secundarios, pero se usan menos.

METALES:

Oro: Dorado o amarillo. Para la representación en blanco y negro se usa un patrón de puntos equidistantes que van alternando en relación a los de la línea siguiente.

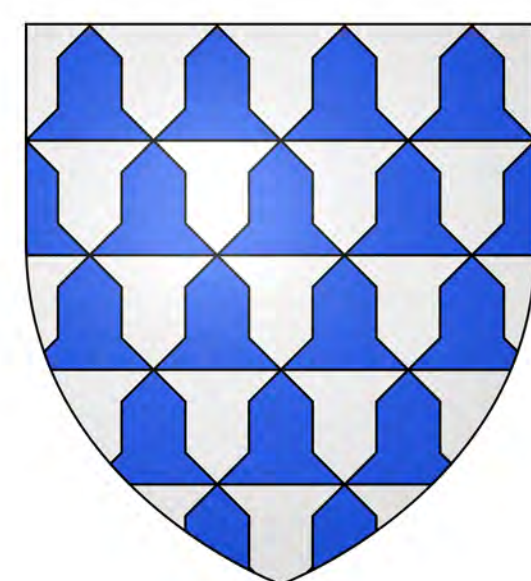
Plata: Plateado o blanco. Su representación en blanco y negro consiste en dejar en blanco el fondo.

La combinación de color y metal ofrece una nueva división, denominada **forro**:

Armiño: Sobre fondo de plata, se representan colas de armiño negras estilizadas. Si se invierte esta representación se llama "contraarmiño".

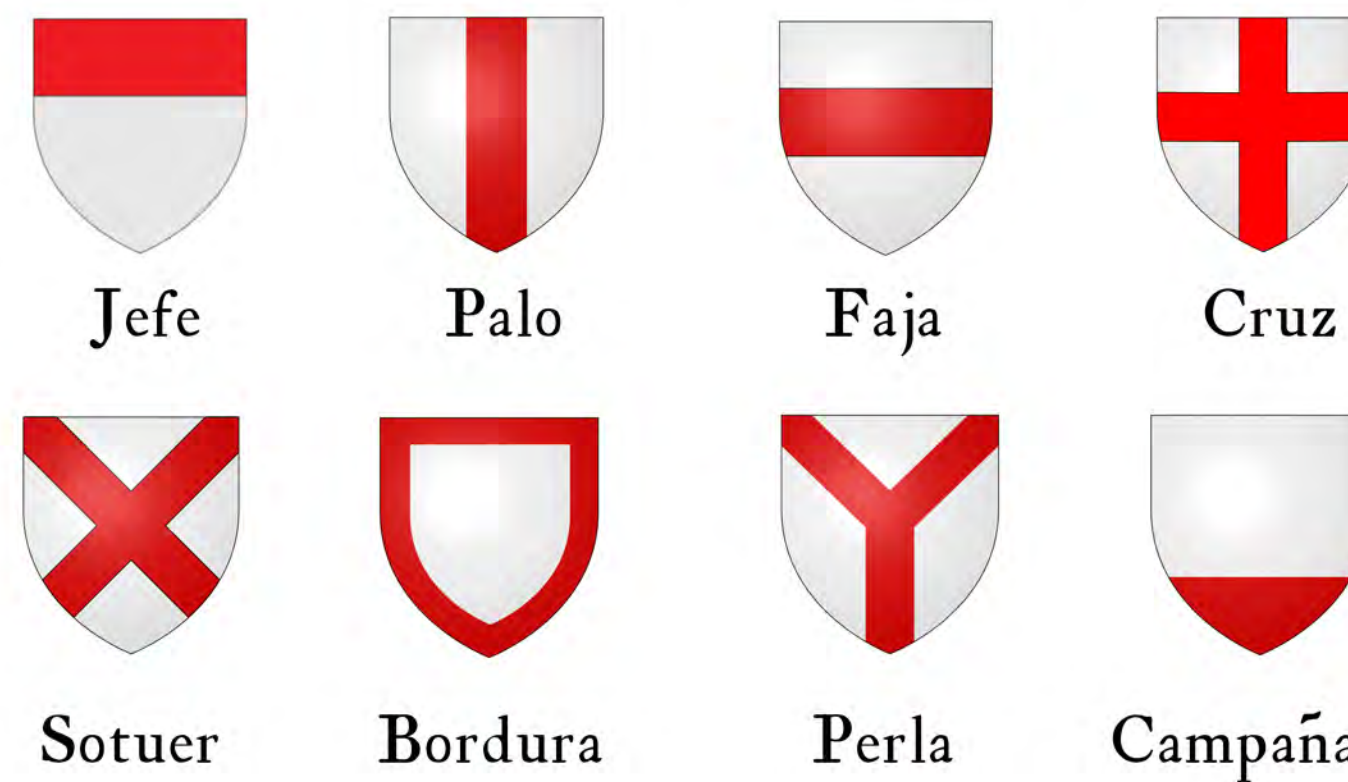
Vero: Se compone de campanas pequeñas, colocadas en faja y opuestas unas a otras, de manera que la base de las de metal esté siempre junto a la base de las de color.

Hay que tener en cuenta que nunca se pondrá metal sobre metal, ni esmalte sobre esmalte.



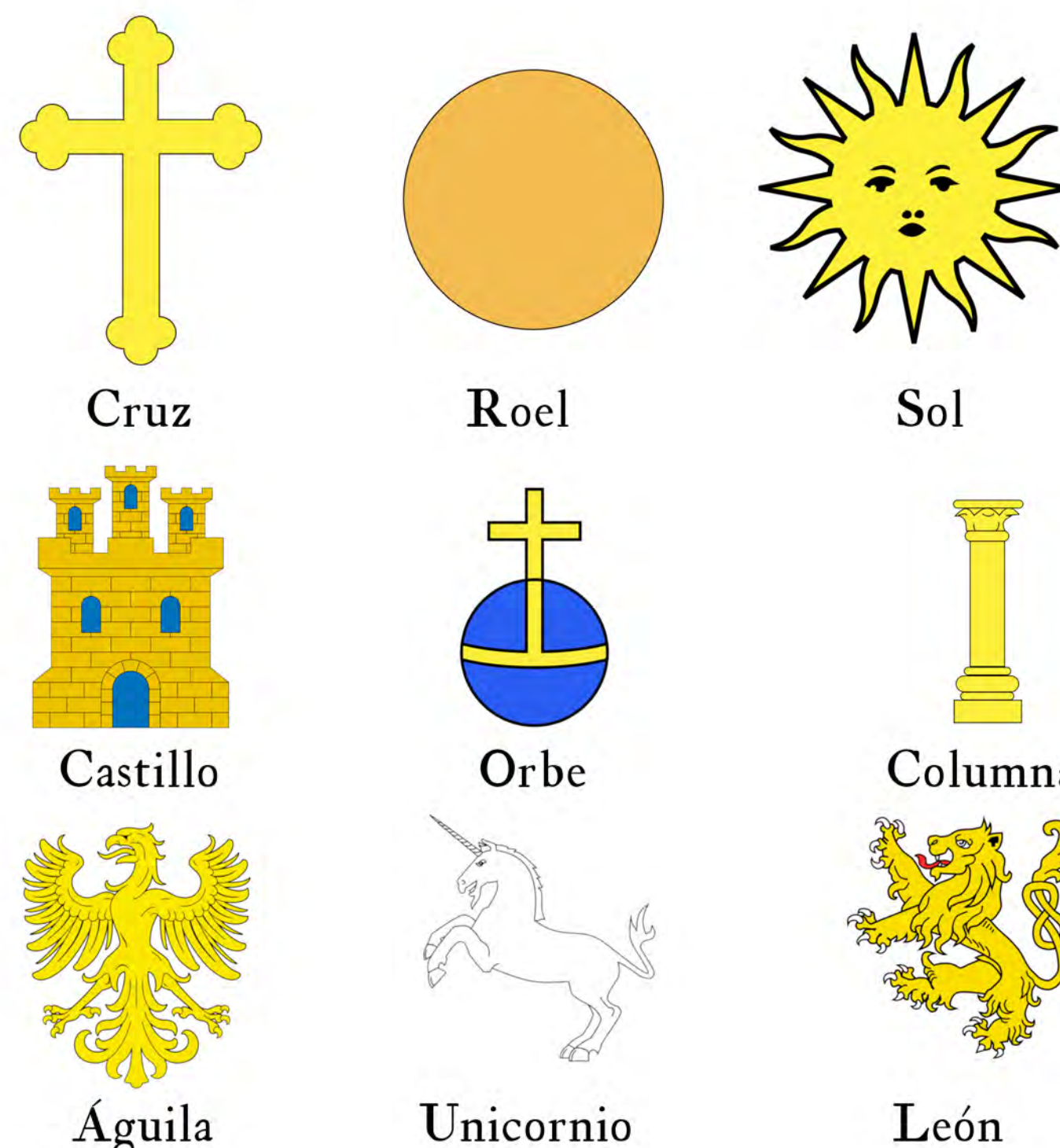
Escudo con veros en plata y azur.

El **escudo** es el soporte sobre el que se pintarán las **armas**. Si hay elementos exteriores, el escudo siempre ocupará el centro. Aunque lo aconsejable es la sencillez y la claridad (es decir, un escudo con un arma pintada), por matrimonios o por otro tipo de adiciones, pueden aparecer muy recargados. En un principio, cuando un matrimonio aportaba a la familia dos escudos, se solían poner juntos, pero con el tiempo se acabó usando el mismo escudo para las distintas armas, dividido en cuarteles, uno para cada una de ellas.



Las armas son, en realidad, las que personifican el escudo; son el emblema elegido por el titular para definirse a sí mismo (ahora diríamos su "marca" o su "logotipo").

El **mueble** es un **cargo** o **figura**. Se le llama mueble a todo aquello que se pone sobre el escudo y que no es una pieza o parte del mismo, sino lo que adorna, carga o acompaña el campo o la división de un escudo: animales, flores, objetos, etc. Un mueble heráldico es una figura que, en el arte heráldico, no se considera ni en la categoría de piezas, ni en la de particiones, las cuales, por definición, son inmuebles.



ES.10037.ADPCC/04.01.DIV.49.03.1108973

Ejecutoria obtenida por Fernando Aponte Ulloa Carvajal Guzmán y Paredes, marqués y señor de la villa de Torreorgaz del pleito seguido en el Consejo entre dicho señor marqués y la referida villa sobre la observancia del privilegio de jurisdicción, señorío y vasallaje de ella concedido al señor Gonzalo de Ulloa y el de tolerancia obtenido por la misma villa sobre la forma de hacer las elecciones de oficios de justicia de ellas y otras cosas (1722).

Algunos ornamentos exteriores (cimera, tenantes) forman parte de las armas (y están asociadas sistemáticamente); otros son arbitrarios o fantásticos (lambrequines, símbolos alegóricos o votivos), pero la mayor parte son la representación heráldica de títulos, de cargos o de dignidades: son atribuidos oficialmente y pueden variar según el estado del titular en un momento dado.

Cimera: Adorno que se pone sobre la cima del yelmo.
Tenante: Cada una de las figuras que sujetan o acompañan los emblemas o escudos; suelen ser dos y estar situadas una a cada lado.
Lambrequín: Adorno de hojas, plumas o cintas que nacen en el yelmo y caen por los lados de un escudo de armas.