

Imaginarios y viñetas como recurso para la recreación de la Historia de Canarias en Historia Moderna. Entre la realidad y el deseo

Imaginaries and Vignettes as a Resource for Reconstructing the History of the Canary Islands in Early Modern History: Between Reality and Desire

Daniel Becerra Romero

<https://orcid.org/0000-0001-5227-9697>
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
ESPAÑA
daniel.becerra@ulpgc.es

[*Hipogrifo*, (issn: 2328-1308), 13.2, 2025, pp. 307-323]
Recibido: 17-10-2024 / Aceptado: 15-01-2025
DOI: <http://dx.doi.org/10.13035/H.2025.13.02.21>

Resumen. Este estudio analiza el uso de la imagen en la recreación de la Historia de Canarias durante su Historia Moderna, destacando cómo estos medios visuales combinan realidad y ficción para reflejar tanto la Historia como los deseos narrativos de sus creadores. La investigación, basada en un análisis iconográfico y de contenido, pone de manifiesto que estas representaciones, como sus herederas en las historietas, en ocasiones distorsionadas, actúan como herramientas poderosas en la creación de imaginarios colectivos, esenciales para la cohesión social y cultural. Las viñetas contemporáneas muestran la adaptación y transformación de estos imaginarios históricos, reflejando la continua negociación del significado dentro de las comunidades.

Este monográfico se enmarca en el proyecto de investigación *Cultura y representaciones de la Edad Moderna española en el Cómics (CREMEC)*, financiado mediante una Ayuda para proyectos dirigidos por jóvenes investigadores del II Plan Propio de la Universidad de Málaga (PPRO-B1-2023-040).

Palabras clave. Antropología visual; cómic; imaginarios; viñetas; didáctica.

Abstract. This study examines the use of imagery in portraying the History of the Canary Islands during the Modern Era period. This study highlights how these visual media merge reality and fiction to reflect both historical events and the narrative intentions of their creators. Through an iconographic and content analysis, the research demonstrates that these representations and their successors in comic strips, sometimes distorted-functions as powerful tools for shaping collective imaginaries, which are essential for social and cultural cohesion. Contemporary comic panels reveal the adaptation and transformation of these historical imaginaries, reflecting the continuous negotiation of meaning within communities.

Keywords. Visual anthropology, Comic; Imaginaries; Vignettes; Didactics.

La representación visual de la Historia ha sido una herramienta poderosa para la educación y la transmisión cultural documentada ya en el siglo IV por Gregorio de Nisa y Nilo del Sinaí¹. Nos referimos a las imágenes como significaciones, figuras y personificaciones, que en numerosas ocasiones —desde un punto de vista social— se aceptan sin mayor aparato crítico al tiempo que se interiorizan. Retratos, pinturas, grabados, estampas, láminas, ilustraciones, xilografías... han jugado y siguen jugando un papel manifiesto en la creación de imaginarios históricos, combinando elementos de realidad y ficción. En esta línea, en su proceso evolutivo, el universo del cómic como producto final de un constructo muy lejano en el tiempo, no es ajeno a ello. De ahí la importancia de conocer los referentes, en ocasiones interiorizados y "normalizados", olvidando que no estamos más que ante un hecho cultural².

Por dicho motivo, este estudio se centra en el uso de la viñeta, entendida en un sentido amplio como fuente histórica y desde una óptica multidisciplinar, con el objetivo de analizar cómo estos medios visuales reflejan tanto la realidad histórica como los deseos narrativos de sus creadores y consumidores, ya que la dinámica social con sus cambios, conexiones, interconexiones y mutaciones ha hecho que debamos revisar aquello que se creía plenamente establecido, por lo general marcado por el momento cronológico en el que se concibe. Desde este punto de vista, es necesario recurrir a una metodología de corte cualitativo, orientada al estudio de imágenes y narrativas visuales, acorde a los paradigmas de la Antropología visual³.

A partir de estos parámetros, cabe tener presente que nuestros primeros sistemas de referencias y categorías culturales están definidos por las imágenes que, a su vez, dependen de la memoria visual⁴. En nuestros procesos de vida, dicha me-

1. Blanchard, 1974, p. 16; Fernández Vallina, 2008, p. 147.

2. Bourdieu, 2007.

3. En este sentido véase por ejemplo Durand, 2000; Belting, 2010; Kolodii et al., 2016; Hamdy y Moll, 2024. Más recientemente ha surgido un nuevo concepto, *Graphic Anthropology*, que pone su énfasis en otro tipo de producciones. Medicina gráfica, que arrancó hace casi veinte años en EEUU, se ajusta a esta perspectiva que también se incluye dentro de los denominados, en inglés, *Cultural Studies*.

4. Mitchell, 2009; Jing, 2013; Mora, 2019; Winterbottom et al., 2022; Koh, Salakhutdinov y Fried, 2023.

moria no se genera de forma automática; al contrario, como si se tratase de un disco duro de ordenador, debemos insertar contenido y significado, que se construye a partir de la experiencia, es decir, de la selección estratégica de aquellos elementos que consideramos útiles. De esta forma, nuestro cerebro aprende a conocer, reconocer, interpretar e interiorizar dichas imágenes y a conformar nuestra biblioteca sensorial. Mecanismo que nos permite dar sentido al mundo que nos rodea⁵. A todo ello se suma que las propias imágenes son el elemento desencadenante de la creación de los símbolos, pero igualmente éstos hacen referencia o terminan siendo una representación de un contexto social interpretable, que podría derivar en una normalización de lo representado con posibles escenarios significados de transformación de identidades⁶. La naturaleza de las viñetas no es ajena a este hecho; identifica, pero también diferencia, aspecto que desde la Semiólogía ya abordó Umberto Eco en la década del sesenta del siglo xx⁷.

Ciertamente no deja de ser significativo que sean precisamente algunos dibujantes y al mismo tiempo estudiosos del tema como Will Eisner (2002), Sergio García (2004) y Scott McCloud (2005) quienes hayan abogado por una interpretación más flexible de lo que se entiende bajo el controvertido vocablo anglosajón *cómic*, alejado de los planteamientos teóricos de los "expertos" dentro de ese proceso evolutivo que nos lleva al producto final presente en las estanterías. En este punto compartimos plenamente las reflexiones de Antonio Altarriba⁸ al respecto de dichos "expertos", cuando se pregunta por las motivaciones de esa fecha (tan concreta y, como toda frontera, no exenta de polémica) del 25 de octubre de 1896 propuesta en el Festival de Lucca en 1989 como inicio de la historieta⁹.

Por otro lado, como bien sabemos, el lenguaje y las palabras configuran el marco que sirve para construir la realidad circundante. No obstante, en su esencia, aunque tendamos a olvidarlo, deriva de aquellas primeras representaciones, que el paso de los siglos ha convertido en signos gráficos y fonéticos. Lo que incluye desde las escenas de pinturas y grabados rupestres, las tablillas de arcilla mesopotá-

5. Berger, 2016.

6. Hall, 1997; Smith, 1997; Barley, 2020.

7. Eco, 1984 [1965].

8. Altarriba, 2011, pp. 10-12.

9. La bibliografía en este sentido es sumamente amplia no alejada de polémica y no es objeto de este artículo. Desde el punto de vista de teóricos e historiadores del cómic, baste señalar que investigadores como Kunzle en la década de los setenta (1973) o, más recientemente, Bartual (2013, 2020) inciden en un enfoque ligado a procesos evolutivos cuya base asocian a los textos iluminados medievales, como fenómeno codependiente. Smolderen (2009), sin embargo, lo sitúa en otro de los grandes clásicos anglosajones, Hogarth en el siglo xviii. Como defiende: «les frontières de la bande dessinée sont beaucoup plus mobiles et difficiles à définir aujourd’hui qu'il y a vingtaine d'années, quand Tintin faisait encore figure de “prototype stable” de la forme» (2009, p. 5). En nuestro caso somos deudores de la obra de Blanchard (1969), quien retrotrae este arranque a la Prehistoria dentro de la línea evolutiva a la que nos adscribimos focalizada en un origen, un discurso, un motivo y una finalidad. Consideramos que dicho enfoque no ha sido superado. El lector interesado puede observar el encuentro "imaginado" entre neandertal y sapiens en *L'age de raison* (2002) de Bonhomme, prologado por el tristemente fallecido paleoantropólogo Yves Coppens. Un ejercicio, el de la imaginación, fundamental en Prehistoria, en palabras de uno de sus máximos exponentes, André Leroi-Gourhan.

micas, los papiros egipcios, los pergaminos... hasta alcanzar el teléfono móvil, con el cual hemos regresado a los orígenes, con la vuelta a la expresión social a través de los denominados emoticonos¹⁰. Lógicamente, a riesgo de ser insistentes, como producto cultural son muy complejos de descifrar si no se participa de la cultura visual y, hoy día, digital que los origina y da forma.

Por extensión, las viñetas actúan como desencadenantes para la creación de símbolos que representan y reinterpretan la realidad histórica. Dichos símbolos no solo reflejan eventos y personajes históricos, sino que también incorporan interpretaciones y deseos narrativos que pueden influir en cómo se percibe y comprende esa historia. Es decir, asistimos al proceso de producción e intercambio de significados. Ahora bien, no podemos dejar de lado la existencia de otras imágenes no materiales que igualmente la acompañan. Nos referimos a aquellas que la oralidad transmite de generación en generación como fruto de un pasado en ocasiones mitificado por el recuerdo. Pero que no por ello dejan de mantener una base real. Un buen ejemplo lo podemos encontrar en esos clásicos que son *La Ilíada* y *La Odisea* del poeta ciego de Quíos.

Pero no siempre es así. Conviene no olvidar y tener presente que las interpretaciones y las percepciones son particulares y existen coyunturas donde responden menos al hecho histórico y más, directa o indirectamente, al deseo de sus responsables. En todo caso, nos referimos a un marco dinámico que habrá de evolucionar al dictado de la sociedad (la que corresponda), por épocas, como defendemos, encorsetado por el peso de lo tradicional o, en cierta medida, de la esclavitud de los discursos hegemónicos construidos al calor de momentos puntuales, cuya pervivencia a lo largo del tiempo los transforma en fundamentalismos e inventos a raíz de apropiaciones selectivas como marcadores de límites entre lo original y lo posterior, es decir, resignificaciones que atienden a intereses y fronteras del presente¹¹.

Pongamos el foco en el concepto imaginario. Si acudimos al Diccionario de la Real Academia de la Lengua en su 23.^a edición, podremos leer que en su primera entrada recoge como definición «que solo existe en la imaginación». Si examinamos su cuarta acepción, nos encontramos con «Imagen simbólica a partir de la que se desarrolla una representación mental». De ahí que los imaginarios colectivos se puedan entender como aquellas visiones y símbolos compartidos que una comu-

10. Desde el ámbito de la ciencia de bata blanca hay quien propone "protocómic" o "protohistorieta", como si de una etapa histórica estuviéramos hablando a partir de la idea de acercamiento al concepto. Punto en el que no coincidimos toda vez que la base (combinación de imagen y texto), al menos desde un punto de vista cognitivo cercano al producto contemporáneo, ya se localiza en el mundo antiguo. Desde esa perspectiva, debemos insistir, asistimos al proceso de evolución del medio (Becerra Romero y Hernández Reyes, 2010; Becerra Romero, 2023) y nos reafirmamos en lo defendido por Altarriba, como citamos más arriba.

11. Surge así la dificultad de definir y acordar un término y un concepto que logre un cierto consenso, dados los diferentes nombres y variantes: historieta, bande dessinée, fumetti, comic book, historias de monitos, colorines, tiras cómicas, banda desenhada, quadrinhos, manga, novela gráfica... Todos con matices y connotaciones propias (que dificultan una definición clara del objeto de estudio de forma objetivada) y que ha servido para introducir nuevos vocablos en la sociedad, como el paradigmático tebeo.

nidad mantiene, no solo sobre sí misma, sino también sobre su mundo, su pasado y su futuro, proporcionando un sentido de identidad y pertenencia. Actúan como filtros a través de los cuales se ve y se da sentido al mundo¹².

Aunque el término puede usarse de maneras ligeramente diferentes en cada campo (Sociología, Psicología social, Filosofía, Antropología...), la idea central que los vehicula radica en que son construcciones sociales que emergen mediante la interacción humana y la comunicación. No son estáticos; evolucionan y se transforman con el tiempo, influenciados por cambios culturales, sociales, y tecnológicos. Estas representaciones son primordiales para la construcción de la realidad social, actuando como el nexo que une la percepción individual con la grupal, facilitando la creación de una conciencia común. Las que pueden considerarse recurrentes en el tiempo y permanecen estables en sus rasgos se corresponden con lo que Jung denominó como arquetipos.

Debemos tener en cuenta que estaríamos ante una realidad "no real", fruto de la imaginación, es decir, de la idealización, de la fantasía o la figuración, por lo que debemos diferenciar entre lo simbólico, lo real y lo imaginario. En este caso, nos referimos a ese conjunto de imágenes mentales (perceptivas, recuerdos, fantasmas...) que podrían ser exteriorizables en diversos formatos, en línea con lo expuesto por Jacques Lacan, asociado a esa red de significados simbólicos que solo pueden entenderse desde la sociedad que los construye y que a su vez pueden reflejarse en la cultura material¹³.

Por otra parte, de acuerdo con los postulados de Gombrich cuando defiende que «todas las imágenes deben más a otras imágenes que a la naturaleza»¹⁴, las nuevas representaciones, más allá de su grado de abstracción y síntesis, vienen a retroalimentarse a partir de los elementos icónicos (es decir, sobre las figuraciones pintadas, dibujadas, esculpidas, fotografiadas...) fijados con anterioridad dentro de los convencionalismos socioculturales de la sociedad que las genera. Precisamente el Arte tiene esa capacidad de generar una imagen determinada y fijarla en dicho imaginario colectivo como imagen real de lo representado, condicionando la imagen del pasado.

Los imaginarios son creados y perpetuados a través de narrativas, mitos, símbolos, arte, medios de comunicación y prácticas culturales proporcionando un marco compartido de referencia. Son accesibles a través de la educación, la tradición oral y la exposición a medios de comunicación y otras formas de expresión¹⁵. Cuando se insertan en el acervo popular, resulta muy difícil de modificar, tanto más cuando las percepciones adquiridas están interiorizadas y reforzadas por sentimientos e

12. Para un ejercicio de comparación sobre el concepto imaginario desde el siglo XVI, en lengua castellana, sugerimos acudir al Nuevo tesoro lexicográfico de la lengua española (NTLLE).

13. Blanco y Sánchez, 2017.

14. Gombrich, 1968, p. 20.

15. Belting, 2010.

ideologías, olvidando que solo son construcciones culturales. Es decir, se produce, a falta de datos objetivos, el fenómeno de la reimaginación, la transformación y, en el peor escenario, la subversión¹⁶.

Como bien sabemos, el periodo que abarca el fin de la Edad Media y el inicio de la Edad Moderna viene a constituir una etapa de grandes cambios que habrían de modificar de manera profunda la visión que hasta entonces se tenía del mundo en Europa. Asistimos a un periodo en el que los antiguos restos de sistemas de creencias y de tradiciones antiguas y medievales van a experimentar un conflicto al encontrarse con los numerosos hallazgos científico-técnicos que se habrán de suceder.

En el caso que nos ocupa, puede decirse que, en cierta medida, el descubrimiento para Europa de las tierras americanas, junto con sus múltiples y diversas culturas, haría que la fascinación y el interés que habían ejercido hasta entonces las Islas Canarias, las Afortunadas en el imaginario europeo, decayesen. Lo que no quiere decir que no continuara, pero ya desde otra óptica. En su mayoría, igualmente asociada a construcciones reelaboradas que atienden a discursos y hábitos sociales (re)configurados a partir de convencionalismos culturales claramente subjetivos que se retroalimentan entre sí¹⁷. Lo que para Eco (2009) se englobaría dentro de ese conjunto de series cerradas y abiertas, junto con aquellas otras estructuras y cualidades como las convergentes/divergentes, homogéneas/heterogéneas.

En lo imaginario, la forma es significante en tanto que define lo que se desconoce; por tanto, a la hora estudiar las imágenes, deberíamos tener en cuenta esa representación inicial para tratar de comprender la construcción de esa serie de relaciones duraderas a través de los siglos. Probablemente, uno de los aspectos más llamativos sea el binomio salvaje/civilizado¹⁸.

Para ello baste recordar dos ejemplos icónicos asociados a las Islas. Por un lado, las dos estatuas de bronce de la Torre dell'Orologio, en plaza San Marcos de Venecia. Curiosamente, fueron elaboradas en el Arsenal por Ambrogio dall'Ancre, justo al año siguiente de finalizar la Conquista de la isla de Tenerife. Este hecho, unido a la presencia de un antiguo mencey de los bandos de paces, que fue "enviado" por parte de los Reyes Católicos a la corte veneciana como acto diplomático¹⁹, ha favorecido que desde la cultura popular se vincule su estancia con la elaboración de sendas esculturas²⁰. Desde esta perspectiva, no habrían de representar a los «mori», como tradicionalmente se los conoce. Al contrario, estaríamos ante la imagen de dos aborígenes²¹. Ahora bien, el reciente hallazgo de nueva documentación en los archivos venecianos ha puesto en duda esta interpretación²².

16. Kress y van Leeuwen, 2006.

17. Ramírez Alvarado, 2001.

18. Bartra, 2011.

19. Rumeu de Armas, 1975; Gambín García, 2003.

20. Quartapelle, 2020.

21. Alonso, 1998.

22. Quartapelle, 2020.

No obstante, en lo que nos ocupa, hablamos de dos personajes de cabello ondulado, que le cae por la nuca sin alcanzar los hombros. Ambos se encuentran descalzos, cubiertos únicamente por una piel de animal de vello lanudo. Uno de ellos, barbado y con el pecho descubierto, la lleva atada al cuello (con las pezuñas a modo de colgante) y a la cintura. El otro se diferencia por portarla con un corte asimétrico que le deja libre el brazo izquierdo. Su atuendo y composición remitirían más al hombre salvaje que figura en numerosos textos, tapices, grabados y escudos de armas europeos medieval y renacentista que a la representación de ambos guanches.

No deja de llamar la atención la representación de dichos ropajes, muy alejados de la factura de los materiales que se han encontrado en los yacimientos arqueológicos isleños, en ocasiones teñidos de colores rojizos y amarillentos, que pueden contemplarse en sus museos, particularmente en el Museo Canario de Las Palmas de Gran Canaria²³. Por citar solo un ejemplo, sabemos que llevaban calzado de cuero y que la fauna de ovicaprídos, de origen africano, dista mucho del tipo de pelo de ovejas como la merina. Lo que no ha sido impedimento para que, desde la cultura popular, auspiciada por movimientos de revitalización, y buen ejemplo lo representa la Bajada de la Virgen de Candelaria (Tenerife), nos encontremos más ante una idea particular que frente a la realidad histórica. Un proceso que, no obstante, ha acabado por construir una versión claramente diferenciada y asentada en el corazón de sus habitantes.

En línea con Bartra, las expediciones medievales a Canarias resultan un ejemplo sintomático del encuentro con "el otro"²⁴. Lo podemos observar en las descripciones que se recogen en los relatos del poeta Boccaccio y el navegante genovés Nicolosso Da Recco, donde el viejo estereotipo y arquetipo de *homo sylvestris* se utilizaría para identificar a los habitantes de las Islas. Un referente bien conocido en Europa que no habría de escapar en este caso a los personajes que nos ocupan²⁵.

En todo caso, como hemos defendido anteriormente²⁶, nos referimos a una fusión de mitos y creencias que habrá de atravesar el Atlántico para asentarse en tierras americanas. Actuará a modo de metáfora para describir a grupos étnicos procedentes de espacios geográficos alejados, misteriosos y exóticos, es decir extranjeros, a los que se vincula con ese primer estadio evolutivo, el salvajismo y, por extensión, con sociedades menos tecnológicamente desarrolladas. Un proceso diferente al del descubrimiento del Nuevo Mundo que vino a exigir a sus protagonistas un replanteamiento del problema conceptual de definición de las imágenes de las realidades culturales desconocidas hasta entonces en Europa²⁷.

23. Nos referimos a piezas de cuero cosidas con agujas de hueso y tendones de animal por hilo, que parecen realizadas por una máquina contemporánea.

24. Bartra, 2011.

25. Muraro, 1984.

26. Becerra Romero y Miranda Valerón, 2014.

27. Ramírez Alvarado, 2001.

El segundo ejemplo lo situamos en la imagen del árbol del Garoé, de la isla de El Hierro, y los supuestos aborígenes que recogían agua a sus pies, ampliamente difundida por el célebre editor belga Theodore de Bry (1528-1598). El grabado, correspondiente a la plancha XXVIII (1559), viene a reflejar los gustos estéticos renacentistas y cuya verosimilitud se encuentra muy alejada de la realidad, en un claro ejemplo de modificación histórica. En la misma línea que el resto de los que componen la serie de *Grandes viajes o América*, a la que pertenece el citado grabado. Casi podría decirse que las bases para el posterior mito del prístino mundo aborigen, asociado a lo que siglos más tarde Rousseau establecería como el buen salvaje, hacía tiempo que habría comenzado su andadura. La revisitación de esta cultura en el siglo xix que realizaron Phillip Barker Webb y Sabin Berthelot en *Histoire naturelle des îles Canaries* (1842), con la clásica ilustración de la portadilla interior del primer volumen de su obra, viene a representar otro claro ejemplo del alcance de dicho imaginario²⁸.

Todo ello, además, sin que podamos dejar de mencionar uno de los paradigmas de los últimos tiempos en lo que a imaginería popular se refiere en la historieta canaria. Dejando a un lado la influencia y estética musculada del género de superhéroes estadounidense, hablamos de la casi omnipresencia en las representaciones isleñas del pasado de marcas y/o pinturas corporales que, a raíz de la Conquista, habrían caído en el olvido. Un abandono súbito a tenor de la prácticamente nula presencia en textos escritos y en las fuentes orales. Si en el caso de las pinturas, y nos referimos exclusivamente a la isla de Gran Canaria, hace muchos años que se planteó con mayor o menor consenso esta práctica asociada a los sellos-pintaderas, no sucede lo mismo con las escarificaciones y tatuajes sobre cuya base es necesario profundizar de manera más analítica²⁹.

En todo caso, baste señalar que tanto las viñetas contemporáneas como otras formas de arte visual no solo documentan hechos históricos, sino que, también, interpretan y (re)imaginan estos eventos desde la perspectiva del presente, en línea con prácticas interiorizadas de etapas anteriores. La pintura de corte historicista representa un buen ejemplo, con sus alegorías, narrativas y épicas. Entre el deseo, el sueño y la realidad no podemos más que concluir que dichos elementos identificativos corporales solo aparecerían en una isla, Gran Canaria, por más que desde determinadas instancias e instituciones se haya querido extender al conjunto del Archipiélago³⁰ o, al menos, jugado a la ambigüedad al recurrir al término *amazigh*, como etnónimo, para definir las características de la antigua población canaria.

28. <https://bibdigital.rjb.csic.es/viewer/9789/?offset=#page=5&viewer=picture&o=bookmark&n=0&q=>

29. Becerra Romero, 2010a y 2010b.

30. Sin ir más lejos véase la propia guía de actividades para Educación Infantil y Primaria, *Exploremos las islas Canarias* (2021), que la propia Consejería de Educación del Gobierno de Canarias tiene como recurso para el aula. Una perspectiva que incide en esta línea. Se puede acceder desde la url: https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/programas-redes-educativas/programas-educativos/ensenias/publicaciones_recursos_digitales/publicaciones-educativas/historia/exploramos-las-islas-canarias/index.html

En el polo opuesto tenemos la obra del cremonés Leonardo Torriani, *Descripción e historia del reino de las Islas Canarias antes afortunadas* (c. 1590)³¹, una de las fuentes etnohistóricas principales para conocer el pasado del Archipiélago y sus gentes. Sus representaciones, consideradas fidedignas por muchos historiadores, ofrecen una visión directa de la realidad del siglo XVI. Ingeniero militar nombrado por Felipe II y con una amplia formación humanista, documentó aspectos geográficos, arquitectónicos y culturales, proporcionando una fuente valiosa para entender cómo se veían y entendían las Islas. Si bien su labor principal se centró en la arquitectura defensiva y en la organización urbana, los dibujos de fortalezas, ciudades y paisajes naturales no solo documentan la realidad física, sino que también incorporan los elementos culturales y sociales que definían a la sociedad del momento.

Consideramos que su atención al detalle debió de ser igualmente fiel al abordar las costumbres de sus antiguos habitantes. Toda vez que, en la misma medida que los elementos significativos citados, enriquece con varios dibujos, casi a modo de registro fotográfico, la apariencia física y la vestimenta del mundo aborigen. Lo contrario sería muy extraño en alguien con las responsabilidades que implicaba su elección como responsable de la planificación de las defensas de las Islas.

Y si bien se podría argumentar que existe un lapso temporal ciertamente amplio entre el final de la Conquista y el texto de Torriani, es igualmente cierto que las costumbres y modos de vida no desaparecen de la noche a la mañana. Es indudable que median casi cien años entre un proceso y otro, pero son indistintamente reales las denuncias a la Inquisición hasta inicios del siglo XVI sobre prácticas funerarias alejadas del pensamiento colonizador, así como la existencia de alzados en el interior de Gran Canaria, como mínimo hasta mediados de dicha centuria, lo que viene a señalar que el conocimiento sobre determinados hábitos y actitudes no habrían de perderse en el tiempo tan rápidamente como hubieran deseado las autoridades castellanas, en un proceso similar al que habrá de reproducirse en tierras americanas. Todo ello sin mencionar que los restos arqueológicos depositados en los museos isleños (cerámica, cestería, pieles...) corroboran las palabras de Torriani.

Es más, atendiendo a las líneas de filiación —con una media de referencia de 40 años de vida por generación— nos remontaríamos aproximadamente a tres generaciones, o sea, a sus bisabuelos. Si bien no se recoge de forma explícita en su trabajo como sí harían otros autores de la misma época, que entraron en contacto con “canarios viejos”, dado el interés de este ingeniero por todas las ciencias, sería extraño que no hubiera entrevistado, consultado o interactuado con sus descendientes.

Excelente observador de la realidad que le rodeaba, en este sentido sus dibujos cobran un mayor grado de verosimilitud toda vez que, no debemos olvidar, se trataba de un encargo para la Casa Real. De ahí que, al margen de las fuentes que empleó para documentar dicho pasado, no será hasta la llegada de la Revolución Industrial, como bien sabemos, que la educación deje de ser familiar. Es decir, que

31. https://digitalis-dsp.uc.pt/bg6/UCBG-MS-314/UCBG-MS-314_item2/UCBG-MS-314_PDF/UCBG-MS-314_PDF_24-C-R0120/UCBG-MS-314_0000_Obra_Completa_t24-C-R0120.pdf#page=1

el cúmulo de tradiciones, prácticas y modos de vida, que se transmiten de generación en generación sin grandes modificaciones como producto de influencias externas (particularmente en aquellas áreas más alejadas o aisladas) adquiera un sentido diferente. Su pervivencia y los recuerdos mitificados o dulcificados por el tiempo no desaparecen en tan breve lapso de tiempo.

Tan solo recientemente asistimos a esa fragmentación en la transmisión de conocimientos por vía oral. Baste recordar uno de los más conocidos hechos que tuvieron lugar a mediados del siglo XVIII en Tenerife, como recoge el Ilustrado Viera y Clavijo. En agradecimiento a sus labores, un habitante de la localidad de Güímar le invitó a examinar los restos momificados de sus antepasados. Su notoriedad radica en la conciencia e importancia que, aun pasados varios siglos de la Conquista, se otorgaban a dichos restos: «Tenían una extrema veneración por los cuerpos de sus antepasados y la curiosidad de los extranjeros, pasaba entre ellos por una profanación»³².

Episodio que claramente contrasta con la idea que se transmite en la recreación del grabador holandés Jacob van der Schley³³, para acompañar el segundo volumen (1746) de la extensa *Historie général de voyages* del abate A. F. Prévost, del que posteriormente se realizarían varias versiones. Hablamos de un ideario que habrá de permanecer en el tiempo hasta alcanzar el siglo XX. Concretamente, hasta el punto de acabar como parte de las viñetas que conforman las aventuras de Pili, Polito y Lucero que dan la vuelta al mundo, personajes nacidos al calor de las ondas de la radio entre 1932 y 1934 de la mano del periodista Carlos Caballero Gómez de la Serna y el ilustrador Augusto Fernández Sastre. La historia, que se desarrolla mediante la técnica de los aleluyas, no es más que la continuación de la tradición del cuento ilustrado europeo del siglo anterior. Las "momias" siguen el sistema de enterramiento aborigen, es decir, de pie apoyadas en la pared.

Verdaderamente no deja de ser llamativo que hasta el XX se mantuviera vivo el recuerdo de este tipo de yacimientos en la localidad tinerfeña de Güímar, concretamente en el barranco de Herques y, sin embargo, la arqueología no lo haya podido constatar. Si bien es cierto que existen referencias de viajeros desde el siglo XVI que pudieron contemplar en primera persona los lugares de enterramiento, de ahí a lo que prácticamente podría interpretarse como un centro lúdico de visita contemporáneo abarca un trecho. Como decimos, resulta muy extraño y contradictorio el sentimiento de la población local con el que se desprende de la imagen de van der Schley.

Por no mencionar que la figura del aborigen que hace de guía a los europeos reproduce el mismo imaginario que comentamos más arriba. Vestido únicamente con una piel a modo de camisón de manga hueca y descalzo. Incidiendo en la dualidad salvaje/civilizado como si los procesos y dinámicas de intercambio e integración no hubieran sido capaces, cerca de trescientos años después de finalizada la Conquista, de haber realizado ningún cambio en la mentalidad de la población

32. Rumeu de Armas, 1975, p. 169. Véase también para una mayor profundidad Rumeu de Armas, 1999.

33. La persona interesada puede acceder a una copia en alta resolución en la que apreciar todos los detalles en la url siguiente: <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-P-1907-4135>

local. Es decir, seguirían anclados a un pasado mítico y los fenómenos de aculturación nunca hubieran hecho acto de aparición. Como bien nos recuerda Cioranescu, ya desde el siglo XVI las normativas obligaron a estas poblaciones a cambiar sus modos y costumbres de vida, lo que hizo que el proceso de aculturación fuera rápido y, en cierta medida, violento³⁴, aspectos que en parte se recogen en las viñetas de Dácil (2015) de Juan Carlos Mora³⁵. En estos momentos la diversidad y el predominio de la población europea era más que notable³⁶, circunstancia que redundaba aún más en lo extraño e imaginativo del citado grabado de van der Schley.

Lo cierto es que este imaginario visual colectivo vuelve a aparecer en una de las viñetas de la *Carta Geográfica de las Islas Canarias*, de Bernardino García Lorente de Linares³⁷. Aunque no dispone de fecha se ha situado en torno a 1772³⁸. Cabe destacar que el propio García Lorente de Linares señala que está hecha «según las observaciones de los mejores autores y relaciones verídicas de los naturales» es decir, a base de interacciones entre los actores sociales en los que casi podríamos rastrear antecedentes del trabajo de campo con observación participante, tan característico del ámbito de la Antropología. No olvidemos que estamos en el siglo de las luces.

Entre los diferentes elementos históricos que se recogen en el documento dos llaman nuestra atención. El primero se corresponde con la figura del «Guanche antiguo moliendo gofio». Un personaje masculino que, para realizar su actividad, se ayuda de un palo corto para hacer girar la pieza superior de las dos de las que consta el molino. Siguiendo el método tradicional, su contenido lo vierte en un recipiente cerámico circular. Vestido con un tamarco de cuero liso, atado a la cintura, con mangas y calzado, la descripción textual y figurativa nos aproxima a la imagen del pasado. Su ropaje contrasta claramente con el de las otras personas representadas que simbolizan elementos contemporáneos típicamente isleños, ya asentados en el nuevo marco social. Imagen absolutamente alejada de la construida en el siglo XX.

El segundo punto que centra nuestra atención es la imagen inmediatamente inferior. En ella podemos leer «Cuevas de los guanches», el mismo término que se recogía en etapas anteriores en Güímar y que plantea la existencia de otros espacios de similares características. En línea con el dibujo de van der Schley, en este caso, únicamente se encuentran representados tres europeos junto a los cuerpos momificados, distribuidos de distintas formas: por un lado, de fondo, un grupo apoyado de pie en la pared; por otro lado, los otros dos reposan sobre un soporte de madera. Un imaginario que enlazará años más tarde con los citados Poli, Polito y

34. Cioranescu, 1998, p. 172.

35. La serie consta de cuatro tomos centrados en el pasado de Tenerife. Únicamente el último abarca el paso entre el final de la Conquista y el inicio de la Edad moderna.

36. Gámez Mendoza *et al.*, 2010.

37. La persona interesada puede acceder a la carta en la url siguiente:

<https://mdc.ulpgc.es/s/mdci/item/273535#?c=&m=&s=&cv=&xywh=-190%2C751%2C814%2C415>

38. Martín-Merás Verdejo, 1996.

Lucero. Ciertamente no deja de ser llamativo que aún en la primera mitad del siglo xx tuviera ese carácter tan significativo como para aparecer en las viñetas del serial citado para tiempo indeterminado después olvidar su ubicación.

Si volvemos nuestra mirada a los relatos de la Conquista, no deja de ser igualmente revelador la forma en que se señala que para cuando se quiso profundizar en los pormenores de los modos y hábitos de vida de la población aborigen, los propios actores, testigos directos de las transformaciones sociales producto del choque entre dos mundos, nada quisieron decir ya sobre este tipo de cuestiones. Basta recordar las palabras de Pedro Gómez Escudero (c. siglo xvii): «[...] y cuando se reparó para rastreárlas sus costumbres por más extenso, no hubo quién diera razón de ello»³⁹.

A partir de aquí debemos preguntarnos cómo ambas representaciones, la de Theodor de Bry y las de Torriani, que pertenecen al mismo siglo, son tan dispares. La salvedad radica en que el primero jamás pisó las Islas, en línea de otros autores, anteriores y posteriores, que se limitaron a reflejar en papel los frutos de los procesos constructivos de sus lecturas o de sus interacciones con quienes habrían de tratar de plasmar la reconstrucción de dichas imágenes y los elementos asociados. El segundo habitó, conversó y convivió con sus pobladores.

Existen otras imágenes que habrán de continuar ahondando en ese imaginario tan particular y perpetuar los estereotipos que alcanzan nuestros días. Lo que incluye las ilustraciones y viñetas que a lo largo del siglo xx y del xxi permanecen interiorizadas en el acervo popular. Aun cuando la realidad científica haya cambiado respecto a otros momentos históricos, donde el conocimiento era mucho menor y había que acudir, suplir o completar, no sin cierta fantasía, la falta de datos.

Y es que, como nos recuerda Chartier, la operación de construcción de sentido efectuada en la lectura (o la escucha) se trata de un proceso determinado por una serie de elementos (modos y modelos) de carácter histórico que varían según el tiempo, los lugares y las comunidades. A lo que se añade la forma en que sus lectores/espectadores lo reciben, es decir, lo interpretan especialmente a partir de su utilaje intelectual⁴⁰.

Punto que nos lleva a abordar las escasas obras que aún no hemos mencionado y que ponen el foco de atención en el periodo que nos ocupa, si bien de forma muy limitada. Debemos recordar que los imaginarios colectivos son esenciales para la cohesión social, ya que permiten a las personas de una comunidad entenderse a sí mismas como parte de un todo mayor. Facilitan la cooperación y la acción al proporcionar ese marco compartido de referencia como por ejemplo representa la bajada de la Virgen que antes citamos. Además, juegan un papel crucial en la resistencia y el cambio social, ya que la reimaginación colectiva puede motivar a la gente a trabajar hacia la transformación social y cultural. Al analizar dichos imagi-

39. Morales Padrón, 1993, p. 435.

40. Chartier, 1992.

narios, podemos desentrañar las complejidades de la identidad cultural y la memoria histórica, y entender mejor cómo se construye la realidad social y se (re)negocia el significado dentro de las comunidades.

En este sentido, aunque no existan datos históricos, la figura de Ichasagua, el «último mencey» de Tenerife, irrumpió en el siglo XX a partir de testimonios orales que habrían sido transmitidos de generación en generación⁴¹. Una figura de corte mítico que se habría erigido en 1502 como la resistencia final frente al invasor. Una lectura que encontramos, si bien de forma parcial, en *Los alzados de la madera* de Quique Ramos y Eduardo González (2014)⁴², con un trasfondo histórico documentado, y en *La isla alzada* (2021)⁴³ de Alicia Reyes y Zebensui López Trujillo, con un enfoque y carácter mayormente ligado a la ficción histórica. Ambos títulos son significativos e inciden en una misma dirección. No obstante, la factura final es muy diferente y el personaje que nos ocupa es casi anecdótico. Quizás porque, debemos insistir, no está documentada su presencia y se encuentra a caballo entre la leyenda y el imaginario popular. Elemento que refuerzan este tipo de obras consciente o inconscientemente.

Ciertamente, el periodo que abarca la etapa entre el fin de la Edad Media y la Revolución francesa apenas tiene presencia en el cómic isleño. Salvo partes tangenciales y/o parciales o alguna referencia puntual en títulos como *El Gavilán* de Patrice Pellerin⁴⁴ o *Dragones de Frontera* de Gregorio Muro Harriet y Pedro Cameillo⁴⁵, poco más puede decirse ya que la mayor parte de la literatura gráfica se ha focalizado en los siglos XIV y XV y en conjunto es muy escasa. No cabe duda de que la exploración de los imaginarios colectivos ofrece una ventana a las aspiraciones, miedos, valores y creencias de una sociedad. En el contexto que nos ocupa, reflejado en sus viñetas, nos ponen ante el espejo de cómo se aprecia y (re)conoce al otro, cómo se ven a sí mismos una parte de sus gentes, cómo interpretan su pasado y cómo imaginan su futuro. Lo que en no pocas ocasiones choca con la realidad histórica, dado que desentrañar sus complejidades y construcciones a lo largo del tiempo y la forma en que se negocia su significado dentro de las comunidades, apunta a tensiones y contradicciones inherentes a ese proceso, al tiempo que nos proporciona una comprensión más profunda de las dinámicas culturales y sociales que los sustentan.

41. Bethencourt Alfonso, 1992 y 1997.

42. La serie forma parte de un proyecto inacabado de seis álbumes del Ayuntamiento de Candelaria. Solo se publicaron los tres primeros (2013-2015).

43. Inicialmente la serie formaba parte de un proyecto de Patrimonio histórico del Gobierno de Canarias. Únicamente se llegaron a editar dos álbumes, ambos de 2021. Cabe señalar que ambos volúmenes comparten un mismo enfoque y se engloban dentro de lo que sería la colección Canarias en resistencia, Maguadas. *La rebelión del guirre* (2021), de la misma dupla, insiste en los mismos estereotipos, salvo que cambia de isla, en este caso Gran Canaria.

44. Originalmente editado para el mercado francobelga por Dupuis entre 1994 y 2020, con dos volúmenes pendientes, en España primero 10 ediciones (2008) y, posteriormente, Ponent Mon (2010-2021) se han hecho cargo de su publicación.

45. Nos referimos al tomo 1 del segundo ciclo, editado por Harriet en 2024.

Desde un punto de vista didáctico, dichas imágenes representan una oportunidad única por su capacidad para combinar elementos visuales y narrativos, lo que facilita la comprensión de eventos históricos complejos y hace que la historia sea más accesible y atractiva para un público amplio, especialmente para la juventud. Recurrir a ellas fomentaría un aprendizaje más dinámico y participativo, en el que no solo se memoricen hechos, sino que también se desarrollen habilidades críticas al analizar cómo se representa y se interpreta visualmente la Historia. La idea central radica en cuestionar las narrativas establecidas y entender las influencias culturales y políticas detrás de estas representaciones. Consideramos que este enfoque promovería un enfoque educativo más inclusivo y reflexivo, donde el alumnado habría de convertirse en pensadores críticos, capaces de discernir la relevancia del pasado en el presente y contribuir a la preservación y difusión de una historia más completa y matizada. Queda en sus manos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, María Rosa, *La luz llega del Este*, La Laguna, Excmo. Ayuntamiento de Santa Cruz de La Laguna, 1998.
- Altarriba, Antonio, «Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta», *Arbor*, 187 (Extra 2), 2011, pp. 9-14.
- Barley, Nigel, «Exposiciones de nosotros mismos», *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, 15.2, 2020, pp. 211-232.
- Bartual, Roberto, *Narraciones gráficas: del códice medieval al cómic*, Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2013.
- Bartual, Roberto, *La secuencia gráfica*, Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2020.
- Bartra, Roger, *El mito del salvaje*, México, Fondo de Cultura Económica, 2011.
- Becerra Romero, Daniel, «La magia de los tatuajes en el mundo bereber: dificultades para su estudio en el ámbito de los aborígenes canarios», en *XVII Coloquio de Historia Canario-Americana 2008*, coord. Francisco Morales Padrón, Las Palmas de Gran Canaria, Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria, 2010^a, pp. 383-399.
- Becerra Romero, Daniel, «Una propuesta de contextualización e interpretación de determinadas modificaciones corporales bereberes en el ámbito de la Gran Canaria Prehispánica», en *La cultura en el cuerpo. Actas del I Congreso Internacional de Cultura y Género: 11-13 de noviembre de 2009*, coord. Javier Eloy Martínez Guirao et al., Elche, Universidad Miguel Hernández, 2010b, pp. 1-15.
- Becerra Romero, Daniel, «Narrativa en viñetas como recurso didáctico. Reflexiones y fuentes para su estudio holístico desde la perspectiva de las Ciencias Sociales», en *Cómics & estudios culturales*, 3. *Imágenes en movimiento*, coord. Francisco Pomares y Lucas Morales, La Laguna, Ediciones Idea, 2023, pp. 65-81.

- Becerra Romero, Daniel, y Adexe Hernández Reyes, «Una lectura de la cerámica figurativa del mundo antiguo desde la perspectiva del lenguaje visual del cómic», en *Actas del I Congreso Internacional de estudios cerámicos. Homenaje a la Dra. Mercedes Vegas*, coord. Lourdes Girón Anguiozar et al., Cádiz, Universidad de Cádiz, 2010, pp. 1041-1064.
- Becerra Romero, Daniel, y José Jorge Miranda Valerón, «La construcción del aborigen: representación e imaginario del antiguo habitante de las Islas Canarias en la viñeta», en *XXI Coloquio de Historia Canario-Americanana 2014*, Las Palmas de Gran Canaria, Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria, 2016, pp. 1-13. <https://revistas.grancanaria.com/index.php/CHCA/article/view/9567>
- Belting, Hans, *Antropología de la imagen*, Madrid, Katz, 2010.
- Berger, John, *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili, 2016.
- Bethencourt Alfonso, Juan, *Historia del pueblo guanche*, ed. anotada por Manuel Fariña González, vol. 2, La Laguna, Lemus, 1992.
- Bethencourt Alfonso, Juan, *Historia del pueblo guanche*, ed. anotada por Manuel Fariña González, vol. 3, La Laguna, Lemus, 1997.
- Blanchard, Gérard, *Histoire de la bande dessinée. Une histoire des histoires en images de la Préhistoire à nous jours*, ed. revisada, Marabout Université, 1974 [1969].
- Blanco, Ana Belén, y María Soledad Sánchez, «Hacia una teoría social lacaniana. Las relecturas contemporáneas de Jacques Lacan para un pensamiento de lo social», *Miriada*, 9, 13, 2017, pp. 171-191.
- Bourdieu, Pierre, *El sentido práctico*, Salamanca, Siglo xxi, 2007.
- Cioranescu, Alejandro, *Historia de Santa Cruz*, Santa Cruz de Tenerife, Servicio de Publicaciones de la Caja General de Ahorros de Canarias, 1998.
- Chartier, Roger, *El mundo como representación. Historia cultural: entre práctica y representación*, Barcelona, Gedisa, 1992.
- Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1984 [1965].
- Eco, Umberto, *El vértigo de las listas*, Barcelona, Lumen, 2009.
- Durand, Gilbert, *Lo imaginario*, Barcelona, Ediciones del Bronce, 2000.
- Eisner, Will, *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma, 2002.
- Fernández Sastre, Augusto, y Carlos Caballero, *Pili, Polito y Lucero dan la vuelta al mundo entero*, Madrid, Reino de Cordelia, 2017.
- Fernández Vallina, Emiliano, «Lectura del texto como compañera de la lectura de imágenes en época latina medieval: momentos didácticos de una analogía», en «*Est hic varia lectio*: la lectura en el mundo antiguo, ed. María Pilar Fernández Álvarez et al., Salamanca, Universidad de Salamanca, 2008, pp. 143-166.

- Gambín García, Mariano, «Un rey guanche en la corte de los Reyes Católicos. Tras los pasos de don Enrique canario, el último mencey de Icod», *Revista de Historia Canaria*, 185, 2003, pp. 125-157.
- Gámez Mendoza, Alejandro, et al., «La diversidad poblacional de Santa Cruz de Tenerife en el siglo XVIII. Nuevas aportaciones desde la bioantropología», en *XVIII Coloquio de Historia Canario-Americana (2008)*, coord. Francisco Morales Padrón, Gran Canaria, Cabildo Insular de Gran Canaria, 2010, pp. 176-187.
- García, Sergio, *Anatomía de una historieta*, Madrid, Sin sentido, 2004.
- Gombrich, Ernest, *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Barcelona, Seix Barral, 1968.
- Hall, Stuart, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London, Sage Publications, 1997.
- Hamdy, Sherine, y Yasmine Moll, «Visualizing Erasure: Co-creating Comics and Animation from Revolutionary Street Art to Nubian Memories of Displacement in Egypt», *Visual Anthropology Review*, 00(0), 2024, pp. 1-17.
- Jing, Liu, «Visual Images Interpretive Strategies in Multimodal Texts», *Journal of Language Teaching and Research*, 4.6, 2013, pp. 1259-1263.
- Kress, Gunther, y Theo van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, London, Routledge, 2006.
- Koh, Jing Yu, Ruslan Salakhutdinov y Daniel Fried, «Grounding Language Models to Images for Multimodal Inputs and Outputs», *Proceedings of Machine Learning Research* 202, 2023 (*Proceedings of the 40th International Conference on Machine Learning*), pp. 17283-17300.
- Kolodii, Nataliya, Vyacheslav Kolodii, Nataliya Goncharova y Alyona Ivchik, «The Influence of Visual Representations of "the Other" in the System of Modern Sociocultural Communications», *HS Web of Conferences*, 28, 2016 (*RPTSS 2015, International Conference on Research Paradigms Transformation in Social Sciences 2015*), 01123, s. p.
- Kunzle, David, *History of Comic Strip, Volume I. The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Strips in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press, 1973.
- Martín-Merás Verdejo, Luisa, «Un mapa desconocido de las Islas Canarias», *Revista de Historia Naval*, 14, 54, 1996, pp. 97-112.
- McCloud, Scott, *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, Astiberri, 2005.
- Mitchell, W. J. Thomas, *Teoría de la imagen. Ensayos sobre la representación de lo verbal y visual*, Madrid, Akal, 2009.
- Mora, Vicente Luis, «Entre estética y literatura: metodologías para leer el continuo textovisual de las obras literarias en la era digital», *Actio Nova. Revista de teoría de la Literatura y Literatura comparada*, 3, 2019, pp. 456-480.

- Morales Padrón, Francisco, *Canarias. Crónicas de su conquista*, Gran Canaria, Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria, 1993.
- Muraro, Michelangelo, «The Moors of the Clock Tower of Venice and their Sculptor», *The Art Bulletin*, 66.4, 1984, pp. 603-609.
- Quartapelle, Alberto, «El rey de Tenerife que viajó a Venecia en 1497: nuevos documentos», *Revista de Historia Canaria*, 202, 2020, pp. 31-59.
- Ramírez Alvarado, María del Mar, *Construir una imagen. Visión europea del indígena americano*, Madrid, CSIC, 2001.
- Ramos, Quique, y Eduardo González, *Los alzados de la madera*, Santa Cruz de Tenerife, Ayuntamiento de Candelaria, 2014.
- Reyes, Alicia, y Zebensui López Trujillo, *La isla alzada*, Santa Cruz de Tenerife, Gobierno de Canarias (Instituto Canario de Desarrollo Cultural), 2021.
- Rumeu de Armas, Antonio, *La conquista de Tenerife 1494-1496*, Santa Cruz de Tenerife, Aula de Cultura de Tenerife, 1975.
- Rumeu de Armas, Antonio, «La gruta de los muertos de Güímar», *Anuario de Estudios Atlánticos*, 45, 1999, pp. 169-175.
- Smith, Anthony, *La identidad nacional*, Madrid, Trama Editorial, 1991.
- Smolderen, Thierry, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bolonia, Les impressions nouvelles, 2009.
- Torriani, Leonardo, *Descripción de las Islas Canarias*, Santa Cruz de Tenerife, Goya Ediciones, 1978.
- Winterbottom, Thomas, et al., «Bilinear Pooling in Video-QA: Empirical Challenges and Motivational Drift from Neurological Parallels», *PeerJ Computer Science*, 8:e974, 2022, s. p.