



José Antonio Sánchez de la Calle

RESUMEN

El cómic o Historieta es un medio de expresión artística que se caracteriza por la integración de texto e imágenes; una serie de dibujos que constituyen un relato, y que pueden llevar texto o no. Tras unas breves notas sobre el origen y evolución del mismo en los ámbitos internacionales, europeos y españoles, el autor centra el tema en la región Extremeña, incidiendo en la labor de la Asociación Cultural de Amigos del Cómic en Extremadura (ExTreBeO), así como en la de la Asamblea de Extremadura y las diputaciones provinciales. Posteriormente, expone de la llegada del cómic al norte de la región y los autores que están, en mayor o menor medida, unidos al ámbito geográfico del norte extremeño, es decir, que han nacido, residido o residen y trabajan en esa zona, incluyendo a los que nacieron a partir de 1960. De esta forma, se hace una muy breve semblanza biográfica y laboral de: Fran Aguilera, Lola Aragón, Miguel Ángel Arqués, Antonio Blázquez, Andrés Cabello García ("El Peneque"), Pedro Camello Abengózar, Javier Cano de la Iglesia, Cecilia Conejero Jarque, José Cruz de Cruz, Alba Delgado Izquierdo ("Deliz"), Jesús G. Bravo, Ángel García Nieto ("Artbytito" o "Tito"), y Miguel Gómez Andrea ("Gol"), Cándido Hoyas Campos, Jairo Jiménez,

Alberto Madrigal Zugasti, Andrés Marras (“Andy”), Esteban Navarro Galán, Luis L. Peláez, (“Lui Sin”), Silvia Pérez Simón, José María Perianes Morales, Jonathan Polo Martín, Julio Rod, Francisco Sarró Alonso, Fermín Solís Campo, y Luis Ramón Valverde Lorenzo. El trabajo finaliza con unas Conclusiones.

1.- Introducción

El cómic o Historieta es un medio de expresión artística que se caracteriza por la integración de texto e imágenes, una serie de dibujos que constituyen un relato. Su lenguaje, además de los elementos comunes, posee sus propios signos que lo caracterizan y distinguen de las demás artes visuales.

Aunque no existe un acuerdo general, se establece una división en tres, en la primera de las cuales, antes de la imprenta, aparecen las pinturas rupestres, los dibujos de las tumbas egipcias, las imágenes griegas, las esculturas romanas (columna de Trajano), etc.; ya que podrían ajustarse a la definición de “dibujos o figuras representando actividades o acciones”. Algunas de ellas incluso tienen escenas separadas, que siguen una secuencia en el tiempo.^[1] La segunda abarcaría desde el siglo XVI hasta mediados del XIX, e incluiría las primeras historietas impresas, gracias al invento de Guttenberg, según David Kunzle y Pedro Porcel.^[2] Entre finales del XIX y la crisis de 1929 se da la época de “La modernidad”, cuyo principal centro de producción e innovación fue EE.UU, ya que los principales editores del país, Hearst y Pulitzer, la usaron para atraer a todo tipo de público, niños y adultos, incluyendo a los inmigrantes que no sabían inglés.^[3]

La etapa de transición comprende entre 1929 y 1942, donde la Gran Depresión, provocó una renovación temática y estilística en la historieta estadounidense, dando lugar a la aparición de notables series de comedia y las tiras de aventuras. Durante la postguerra, las escuelas argentina, franco-belga y japonesa adquieren un gran desarrollo. En Francia e Italia será donde se afiance una nueva conciencia del medio, orientándose los nuevos autores hacia un público cada vez menos juvenil; Desde principios de los sesenta hasta la segunda mitad de

los ochenta, aparece una nueva conciencia del medio, de manera que los intelectuales ya no lo abordan desde una perspectiva propia de la Psicología social, sino desde la estética; y también se renueva en Estados Unidos el interés por los comic-book de superhéroes. Desde finales de los años ochenta del siglo XX hasta la actualidad, la historieta japonesa empezó a difundirse internacionalmente, y actualmente, el *manga* se ha consolidado en la sociedad occidental, llegando a ser imitado por autores estadounidenses y europeos. Aunque en Europa y Estados Unidos hay numerosas editoriales dedicadas al mercado de la historieta, lo cierto es que las revistas y el “comic book” han ido perdiendo fuerza en favor del álbum y la novela gráfica. ^[41]

2.- El cómic en España

Aunque en 1798 existió *La gaceta de los niños*, de los hermanos Argüelles, se considera precursora a la revista madrileña *En caricatura*, de 1865, que introdujo en el país la sátira política. También puede citarse al dibujante catalán Apeles Mestres (1854-1936), formado en Europa, y las revistas *Granizada* y *Madrid cómico*, ambas de 1880. Aunque ninguna de ellas es considerada un cómic, como tampoco lo es *Patufet*, que aparece en 1904. Las primeras colecciones de tiras cómicas que se publican en España en forma de revista aparecen en 1915, con el nombre de *Dominguín*, y *Charlot*, pero son publicaciones de pocos números.

Sin embargo, el verdadero impulsor de cómic en España, es el *TBO*, publicado por primera vez el 17 de marzo de 1917 en Barcelona, por el asturiano Arturo Suárez. Esta publicación, que dio nombre a todos los tebeos, no tuvo un competidor serio hasta la aparición de *Pulgarcito* en 1921. Posteriormente surgieron otros, como *Pocholo* (1931), *Mickey* (1935), *Chicos* (1938), *Roberto Alcázar y Pedrín*, (1940), *Mis chicas* (1941), *La Codorniz* (1941), *El guerrero del antifaz* (1944), *Hazañas Bélicas* (1944), *Jaimito* (1945), *Azucena* (1946), *El Coyote* (1947), *Florita* (1949), *Diego Valor* (1954), *El Capitán Trueno* (1956) y *El Jabato* (1958). Por su parte, *Mortadelo* y *Filemón* aparecen por primera vez en el cómic *Pulgarcito* de

la mano de su creador Francisco Ibáñez en 1958; mientras que las historias largas vendrán en 1969, cuando ambos detectives ingresan en la "TIA".

Entre 1975 y 1982 tiene lugar, coincidiendo con la transición democrática, la explosión del cómic español. Durante esta etapa se desarrolla una gran creatividad en las artes gráficas, ya que la ilusión, el nerviosismo, el desencanto se ven representados en las historias de los autores. Antes ya había algunas revistas que se habían atrevido a alterar el orden establecido saltándose la censura y publicando de manera ilegal. Algunas de estas revistas son *Hermano Lobo* (1972), *El Papus* (1973) y *Star* (1974). En este período se recogen sátiras contra instituciones políticas y religiosas, y se tocan temas como de contenido sexual. Asimismo, se abordan temas de la memoria reciente como son el maltrato en el franquismo o los crímenes de la Guerra Civil. Además, surgen revistas como *El Jueves* (1977) o *El Víbora* (1979). Merece citarse a Carlos Giménez, el cual muestra la realidad de la época franquista desde una visión autobiográfica en su obra *Barrio* o en *Paracuellos*.

El principio de los años ochenta supone un periodo de auge en el cómic español, como se refleja en la revista *Rambla*. Pero desde 1984 surgió una controversia entre quienes defendían la presencia de un cómic adulto comprometido con la sociedad actual, y los defensores de la escuela "Franco-belga". En esta crisis fue determinante la falta de infraestructura por parte de los autores (muchos de los cuales emigraron al extranjero o cambiaron de actividad), la saturación del mercado, y la competencia que surgió con el ordenador e Internet. Durante la segunda mitad de los ochenta, la mayoría de las revistas de cómic adulto fueron cerrando, *Cairo* y *Creepy* (1985), *El Papus* (1987) o *Dossier Negro* (1988), además de la Editorial Bruguera (1986). Para entonces, ya se había publicado el primer *manga*, Y en los años siguientes, cerró *Zona 84* (1992) y *Cimoc* (1995). En contraposición, se produjo un auge de los superhéroes y el manga de importación, con lo que las influencias se internacionalizaron; además de editarse material franco-belga por parte de Norma Editorial.

A finales de los noventa comenzaron a aparecer editoriales independientes, como “De Ponent” (1998), “Sinsentido” (1998), “Astiberri” (2001), “Dolmen” (2001), “Dibbuks” (2005) y “Diábolo Ediciones” (2006), que se centraron en la producción de álbumes y novelas gráficas. Aunque la revista *El Víbora* desapareció en 2005, *BD Banda*, *Cthulhu* o *El Manglar* se sumaron a las ya establecidas *Amaníaco*, *TMEO* o *El Jueves*, renovada por Manel Fontdevila y Albert Monteys.

Paulatinamente, y en parte debido al éxito del portal “Dreamers” (1996) de Nacho Carmona, las antiguas revistas de información en papel son sustituidas por publicaciones electrónicas, como *Guía del Cómic* (2000) de José A. Serrano y las colectivas *Zona Negativa* (1999), *Tebeosfera* (2001) y *Entrecomics* (2006), así como por multitud de blogs, entre los que destacan *La cárcel de papel* (2003) de Álvaro Pons y *Mandorla* (2009). También hay que destacar webcomics como *¡Eh, tío!*, *El joven Lovecraft*, *El Listo* o el cómic digital *¡Universo!*

El cómic en España también se ha ido adaptando a otros medios, como el cine, con las historietas de *Mortadelo y Filemón*, *Zipi y Zape*, *Historias de la puta mili* y *Makinavaja*. Y películas de la versión fílmica *El Capitán Trueno* o *Arrugas* (2011), comercializadas en DVD.

3.- El cómic en la región extremeña

En nuestra región, el cómic llegó con cierto retraso. En 2008 apareció la “Asociación de Amigos del Cómic de Extremadura”, que se ocupó de su defensa y difusión como medio de comunicación y de expresión artística, transmisor de la cultura y arte en sí mismo. Apoyaban a los historietistas extremeños, difundiendo su trabajo a través de exposiciones y de

publicaciones propias, y la divulgación de la cultura del cómic en los centros de enseñanza a través de talleres, conferencias y asesoramiento a los educadores. Una asociación sin ánimo de lucro que perseguía la colaboración y participación de todos los amantes de la historieta, la ilustración y la literatura.

Entre sus actuaciones destacan la celebración anual de la “Salita del Cómic y la Ilustración” en la ciudad de Cáceres, la realización de múltiples cómics gigantes en vivo; de varias publicaciones colectivas, como el fanzine *Harto!* y adaptaciones de obras clásicas como *El Diablo en la Botella* (2013), *La Máquina del Tiempo* (2015), *Leyendas de Gustavo Adolfo Bécquer* (2018), *Extremadura, Siglo XXI* (2019), y *Viajes de Gulliver* (2021). También cuenta con seis cuadernillos publicados de *Extrebeo* (2019-2022) dedicados a Marce Parra, Gol, Jesús Bravo, Cercas Orabich, El Peneque y Paco Casares, tres de *Dragón de los sueños* (2017-2019), trece de *¡Harto!* (2010-2022), y “Matías Desencadenado”, una publicación web.

Por su parte, la colección de cuadernos “Extremeños en Iberoamérica y Europa”, de la Fundación Academia Europea e Iberoamericana de Yuste, pretende recuperar a personajes fundamentales en la historia que Extremadura comparte con América, usando el cómic como medio de expresión por ser la forma más amena y entretenida de hacer llegar a todo tipo de público estos retazos de nuestra historia.^[5] Esta antología, escrita y dibujada por los artistas extremeños más relevantes del medio, cuenta con ocho números: *Navío de tuertos. Francisco de Orellana y el descubrimiento del Amazonas*, de Fermín Solís; *Hombre perdido. Ñuflo de Chaves en el Iguazú*, de Enrique Flores y José Luis Forte; *Huida hacia la Gloria. Vasco Núñez de Balboa y el descubrimiento del Océano Pacífico*, de Gol; *Martín Álvarez: el camino de un héroe*, de Pedro Camello; *Inés Suárez. La conquista de Chile*, de Borja González; *La Araucana. Alonso de Ercilla sobre Pedro de Valdivia*, de María Ramos; *Descalzos. Los doce apóstoles de México*, de Mayte Alvarado; y *El relato de Hernando de Bustamante. La odisea de la primera vuelta al mundo*, de Pedro Massó.^[6]

Durante el otoño de 2015 el Complejo Cultural Santa María de Plasencia acogió la muestra “Historietistas placentinos”, organizada por la Asociación Cultural de Amigos del Cómic en Extremadura (ExTreBeO), que elaboró en vivo de un cómic gigante, con la participación de nueve artistas extremeños (dibujantes, ilustradores y cuentistas unidos en torno a la fantasía, al humor, a la ciencia ficción, a la ficción histórica o al terror para acercar al visitante el mundo del cómic): Jesús Cano, Jairo Jiménez, Esteban Navarro, Ángel García Niego, Miguel Ángel Arqués, Perianes, Luis Sin, Cruz y Gol.^[7]

Y como muestra de la implicación femenina en el mundo del cómic, también en el otoño del mismo año, la Asociación Cultural Amigos del Cómic de Extremadura, organizó en el Espacio Belleartes de Cáceres (dentro de la VI Salita del Cómic y la Ilustración), la exposición “Ilustradoras Extremeñas”, en la que participaron 17 nacidas o residentes en la comunidad autónoma: Belén Benegasi, Luisa Correa, Almudena Fernández, Clara González, Helena Henneford, Sara Herrera, Carmuna Lenteja, Littlemar, Susana Llanos, Celia María Nestares, Natalia R. Pizarro, Beatriz Rodríguez, Laura Rouge, Sara Samino, Bárbara Sánchez, Gema Starlight y Ana Suárez.^[8] En Badajoz, por su parte, la Aupex (Asociación de Universidades Populares de Extremadura) y la diputación pacense realizaron, de noviembre de 2021 a abril de 2022, la exposición “*Ilustradoras extremeñas. Mujeres que dibujan a mujeres*”, en la que aparecen figuras femeninas políticas, escritoras, profesoras o artistas, como personas que no han contado con un merecido reconocimiento sobre su trabajo: María Polán, Amanda Sinsanto, Clara Trash, Alba Deliz y Victoria Inglés.^[9]

Desde 2010, los eventos de este tipo se han ido sucediendo, como la XII Edición de la “Salita del Cómic y la Ilustración”, celebrada en Badajoz el 3 de octubre de 2021, organizada por ExTrebeo, en el Museo de la Ciudad “Luis de Morales”.^[10] Además, se presentó el “I Premio Aristas de Novela Gráfica Pang!”, en colaboración con la Editora Regional de Extremadura; y, entre otras, las obras: *Tranquila*, de Santi Selvi y Gol (Nuevo Nueve, 2021); *Buffalo Bill y el último dragón*, de Carlos Díaz Correia y Francisco Maldonado (Unrated Comics, 2020); *Diario de Campaña: Venturas y desventuras de un docente en tiempos de coronavirus*, de Ramón Besonias (La Moderna Editorial, 2021); y *Berenguela*, de Gol y Pedro Camello (Cascaborra,

2021). La celebración finalizó con la creación de un cómic gigante en vivo, con guion de Carlos Díaz Correia y viñetas de Pau Guerra.

4.- El cómic en el Norte de Extremadura.

A la hora de incluir los diferentes autores en esta ubicación geográfica, podemos considerar historietistas a los profesionales que guionizan, dibujan o rotulan historietas; aunque también lo son los coloristas y entintadores, así como, en menor medida, los coordinadores o redactores editoriales.[11] Respecto a la cronología, se ha creído conveniente marcar el año 1960 para, así, incluir a ciertos dibujantes como Miguel Gómez Andrés, “Gol” (1960), y Miguel Ángel Perianes González (1962), cuya admirable obra no podía quedar fuera del trabajo. Y sobre las fronteras geográficas, teniendo en cuenta la enorme movilidad que se da en los últimos tiempos, que permite fácilmente desligar el lugar de nacimiento del puesto de trabajo, algunos autores son oriundos de Murcia, Barcelona, Madrid, Bilbao... pero todos tienen en común el hecho de que han nacido, han residido o residen y trabajan en la zona norte de Extremadura. Por eso, y teniendo en cuenta la importancia que tiene la capital provincial, hemos creído conveniente incluir a Cáceres dentro de esas “fronteras” ficticias del norte.

Hasta el momento se han seleccionado veintiséis autores de los que se va a exponer una breve pincelada de su vida, trabajo y obra. Hubo otros que desarrollaron su labor en una escala menor, a base de viñetas y chistes gráficos, que se incluían en revistas de Navidad, Carnaval, Semana Santa, y Ferias, como Tino Neria. O pintores que dejaron huella con su producción, como José Morales Pascual.

Fran Aguilera es el responsable de los tres primeros números de la revista *Very Good* (1985); y el número 1 de *Fancomic* (1988). Fue uno de los dibujantes del cómic *El diablo en la botella* (2013); *La máquina del tiempo*, de la Editora Regional de Extremadura (2015); los números 7 a 11 de la revista *¡Harto!* (2016); *El Dragón de los sueños: números 1, el dragón de los sueños; número 2, el reino de los sueños; y número 3: Héroes mitológicos* (2017). También trabajó en las *Leyendas de Bécquer en cómic*, de la Editora Regional de Extremadura/Extrebeo (2018); *Extremadura Siglo XXI. Habrá una vez*, del sello Extrebeo (2019); y en el número 1 de *Los viajes de Gulliver*, de la Editora Regional de Extremadura/Extrebeo: *Viaje a Liliput y a Brobdingang* (2021). Se encargó del capítulo “Hache, la memoria dulce. Un cómic sobre Dulce Chacón” (págs. 55-66), incluido en el libro *Mujeres extremeñas ilustradas*, publicado en julio de 2021 por el Instituto de la Mujer de Extremadura y coordinado por Silvia Pérez Simón. Y del número 1 de *Cuentos Clásicos de Terror y Fantasía* (octubre de 2022). [12]

Lola Aragón, colorista de profesión, y esposa del dibujante “Gol”, pertenece al Estudio “La Recua”. En su currículum aparecen los tres volúmenes de *Mahabharata* (2011), una adaptación al cómic de la gran epopeya épica y mitológica hindú, dibujado por GOL (Miguel Gómez), con documentación del librero, editor y escritor Álvaro Enterría; y *Cruz Negra. Integral* (2012 y 2016, Editorial Aleta). También colaboró en “Viriato”, uno de los 41 cuadernos de la *Historia de España en viñetas* (2016-2022); y en “Berenguela”, uno de los siete monográficos de *Biografías en viñetas* (2021), en Cascaborra Ediciones. En el mismo año se encargó del color del cómic *Tranquila*, de Santi Selvi y “Gol”. Y en la primavera de 2022 hizo su aportación a *El Bachiller Rojas*, del Ayuntamiento de la Puebla de Montalbán y la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.[13]

Miguel Ángel Arqués, aunque natural de Murcia (1965), se trasladó de niño a Madrid, muy formándose en el estilo y temática de Ibáñez, Vázquez y Forges. En los 80 recibió las influencias de revistas como *Totem*, *1984* y *El Víbora*, que marcaron su producción. Considerado un dibujante autodidacta, en los noventa trabajó para una agencia de prensa, realizando durante ocho años viñetas de humor político. Inició la carrera de Periodismo, pero

lo dejó para trabajar de oficial fotomecánico en el Instituto Geográfico Nacional, a la vez que colaboraba con una agencia de prensa, dibujando viñetas de humor político y de actualidad a la semana a lo largo de otros ocho años. Ya en el año 2000 se fue a Valverde de la Vera, dedicándose a las labores agrícolas y a editar un fanzine que se llamó *La Chasca*, donde nació su novela gráfica *¡Vida de Pollo* (que se convirtió posteriormente en el blog “SerieB comics”), recalando finalmente en el 2005 en Plasencia. Desde su origen, colabora en la revista *Solana* con una página de humor, y también con sus historietas e ilustraciones en la revista digital de comics *Exégesis*, en *Fanzipote*, editado en papel desde Córdoba. Ya en el siglo XXI, colaboró en la revista *Solana* con páginas de humor de actualidad. Las últimas noticias de este artista es que había fallecido. [14]

Antonio Gómez Blázquez, nacido en Plasencia en 1957, se trasladó a Barcelona, donde estudió Bellas Artes, hasta que regresó a su tierra natal en 1983. De 1986 a 1989 ejerció como primer Director de la Escuela Taller de Plasencia restaurando, entre otras, la iglesia de San Juan, el templete del puente Nuevo y la fuente de San Pedro. De 1990 a 1993 gestionó la tienda de Artesanía y Regalos “Pandora”, a base de cerámica de diseño propio. En 1992 aprobó las oposiciones de profesor de Dibujo en Enseñanzas Medias, combinando hasta su jubilación la producción artística con la docencia. Ha realizado exposiciones de dibujos, cerámicas y esculturas en Portugal, Grecia, Francia, Italia y Hungría; obras de gran formato en Lérida y Barcelona; y ha dejado numerosos ejemplos en Extremadura. En Plasencia, fue el responsable de la Medalla y Logotipo conmemorativo del VIII Centenario de la Fundación de la ciudad en 1985; esculpió el Cristo para el Seminario Menor en el mismo año; los relieves de la Muralla en 1991; San José con Niño en 1997, el Cristo de la Pasión en 1999; el Parque de Esculturas del Berrocal, entre 2005 y 2008; la Columna Placeat en 2006; los murales, y esculturas en el IES “Virgen del Puerto” entre 2001 y 2017; el relieve titulado “La Tormenta”, en 2019; el Tríptico de la Virgen del Puerto en 2020... Desde 2007 se introduce en el mundo de la Poesía Visual que le abre otras opciones relacionadas con la poesía literaria. En 2017 sale su libro *Poemas Visuales (Gracejos y Culteces), 2009-2017*, donde el autor reflexiona sobre las asociaciones de ideas, y la interacción entre texto e imágenes. Esa cualidad la ha seguido potenciando de forma creativa hasta llegar a la edición de un segundo libro en 2022, titulado *Briznas Visuales*. [15]

Andrés Cabello García (“El Peneque”). Bajo este seudónimo se esconde el dibujante caricaturista, humorista gráfico e ilustrador nacido en Coria, en 1973. Prefiere ser llamado creador antes que artista; y de hecho, en todas sus obras aparece un lápiz volador, como máxima de “echa a volar tu creatividad”. El lápiz como terapia, como herramienta para canalizar el arte, pero también la rebeldía, el inconformismo, para vencer todos los miedos e inseguridades. El apodo procede de las “gracietas de juventud”; y del gran respeto a la figura de don Miguel Pino, pionero del teatro de títeres moderno, creador allá por 1959 de “Las aventuras de Peneque El Valiente”. Se licenció en Derecho por la Uex, fue fundador de la “Asociación Cultural El peneque Caricaturas Espacio Creativo”, y formó parte de la “Asociación Española de Caricaturistas” (AEC) y de la “Asociación Extremeña de Amigos del Cómic de Extremadura (EXTREBEO)”. Es un firme defensor del trabajo colaborativo y de la evolución artística. Le gusta amenizar eventos dibujando caricaturas en vivo, tanto empresariales como privados (bodas, fiestas...). Defensor de las artes plásticas, imparte regularmente talleres de dibujo tanto en centros educativos como espacios culturales. También colabora en proyectos sociales o solidarios como “La granja de Cooprado” y “Multiactividad” (Fundación Cooprado); “Navidad para todos” (Fundación Soñar Despierto); “¿Eres un auténtico lince extremeño?” (Asociación de Emprendedores del Medio Rural); “La ruta solidaria” (Asociación de discapacitados de Casar de Cáceres); y “El Festivalino” (Pescueza), entre otros. En sus talleres con niños utiliza la pedagogía asertiva para reforzar la autoestima del dibujo. Ha participado en la elaboración de las siguientes obras colectivas: *La máquina del tiempo*, (2015); *Leyendas de Bécquer* (2018); *Extremadura Siglo XXI. Habrá una vez* (2019); *Los viajes de Gulliver. Viaje a Liliput...* (2021); y *Cuentos Clásicos de Terror y Fantasía* (octubre de 2022). [16]

Pedro Camello Abengózar nació en Cáceres en 1974, y desde su infancia ha estado muy interesado por la ilustración, la animación y el cómic. En 1997 comenzó a trabajar en la producción *Qué vecinos tan animales*, ganadora del premio Goya a la mejor película de animación. En 1998 cofundó la empresa “Aloeste Animación”, un pequeño estudio que realiza trabajos para cine y televisión tanto nacionales como extranjeros, donde desempeñó labores de dirección en diferentes proyectos, como *Médico de familia*, entre

otros. Durante ese mismo periodo realizó trabajos de ilustración y diseño para empresas e instituciones variadas, incluyendo guiones gráficos para cortometrajes o programas de televisión como *El Lince con botas*. Debutó como dibujante de cómics en 2003 con *My uncle Jeff* para el sello estadounidense “Alternative Comics”, obra que fue nominada al premio Eisner. A éste le siguió *A sort of homecoming*, también para Estados Unidos. Al mismo tiempo se publicó en España, por “Aleta”, la trilogía de álbumes de temática fantástica *Treyes*, que fue nominada al premio Expocomic, y la obra compuesta por varias historietas *Guido el Negro*. También ha realizado adaptación en cómic de varios capítulos del *Quijote* para la Diputación de Málaga y otras instituciones de la provincia. [17]

Hasta el año 2005 produjo: *Sobre cómics*, el número 1 de *Foxy Magazine*, los números 3, 12, 18 y 28 de *Treyes*, el primer número de *Marzo, en tinta propia*, y el número 1 de *Don Quijote de la Mancha*. En 2006 publica el número 24 de *Balas perdidas*, de “Aleta Ediciones”; y en 2009 el primer número de *El sabio mundo*, de “La Galbana”. En 2011 ven la luz los tres primeros números de *Maltravieso del Tebeo*, del sello “Giraldo Gráfico”; y al año siguiente *Cruz Negra*, también de “Aleta Ediciones” (el integral salió en 2016). En el año 2013, junto con otros dibujantes, *El diablo en la botella, la novela gráfica*, del sello Extrebeo; y en 2014, *Julián*, del sello “Anillo de Sirio”, los dos primeros números de *Guido el Negro*, de “Aleta Ediciones”, y el número 4 de *Extremeños en Iberoamérica*, del “Centro Extremeño de Estudios y Cooperación con Iberoamérica”. En 2015, y también en colaboración, *La máquina del tiempo*, de la Editora Regional de Extremadura; y en 2016 participa en los números 7 y 10 de *Harto!*, de Extrebeo. En 2018, realiza el número 2 de *El Dragón de los Sueños*; y *Leyendas de Bécquer en cómic*, ambos de “Extrebeo”. En 2019 realiza *Phylax*, de “Evolution Comic”; y *Extremadura S. XXI. Habrá una vez*, también de Extrebeo. En 2020 se encarga de los números 21 y 28 de *Historia de España en viñetas*; y *Biografías en viñetas*, ambos de “Cascaborra Ediciones”. En 2021 saca *Los viajes de Gulliver*, adaptación de la novela de Jonathan Swift, con la participación de un total de 46 autores, guionistas y dibujantes extremeños, de nacimiento o residencia. En 2022, sale *Cuentos Clásicos de Terror y Fantasía*; y *El Bachiller Rojas*, del Ayuntamiento de la Puebla de Montalbán. Y en la primavera de 2023, *Álvaro de Bazán. Almirante invicto*, número 52 de “Historia de España en Viñetas”, con dibujos suyos y texto de Miguel Gómez Andrea.

Javier Cano de la Iglesia, nacido en Plasencia, en 1971, se licenció en la Universidad de Extremadura en Historia del Arte, ejerciendo como docente en su ciudad. Realizó diversas exposiciones colectivas e individuales de pintura, pero a partir de 2001 se dedicó al cómic histórico, sintiéndose atraído por la época medieval. Ya en 2009 publicó el cómic *Alonso Guzmán. Entre moros, judíos y conversos*, de la Editora Regional de Extremadura, que narra una historia ficticia ambientada en la época de los Reyes Católicos, en la que un soldado cristiano regresa de la guerra de Granada y se ve envuelto en una trama contra conversos y judíos. Antes, en 2001, se encargó de dibujar, junto con Jhon Buscema, el número 3 de la serie *El reino salvaje de Conan*, de Planeta Deagostini. Como ilustrador histórico ha participado en la elaboración de materiales curriculares interactivos, en “Romanos en Extremadura I y II”, publicados por la Consejería de Educación en 2003 y 2004 en formato CD. También la “Batalla de Alarcos en 1195”; “Colección Guerreros y Batallas”; “La conquista de Sevilla”, de la Editorial Almena en 2014 y 2015, con textos de Manuel Jesús Ruiz Moreno; y los paneles para la musealización del castillo de Guzmán el Bueno en Tarifa, en 2015. En 2016 realizó una de las mejores obras del cómic histórico-divulgativo: *1212. Las Navas de Tolosa*, del sello Ponent Mon, S. L. Y en 2018 fue uno de los partícipes de la obra colectiva *Leyendas de Bécquer en cómic*, con “El Monte de las Ánimas”, “La Cruz del Diablo”, y “Los Ojos Verdes.”[18]

Celia Conejero Jarque. Nacida en Plasencia en 1980, es Licenciada en Historia del Arte y en Comunicación Audiovisual. Inició su experiencia profesional en la producción de cine de animación, pero a partir de 2010 decide trabajar por su cuenta como ilustradora. Su trabajo ha discurrido entre el desarrollo de imágenes corporativas y la ilustración infantil en diversos formatos (libros de texto, cuentos, cartelería y diseño de productos). Su formación más reciente en Pedagogía la ha llevado a colaborar en diversos proyectos didácticos con la Universidad de Extremadura. Gestiona un estudio de diseño, “Mandarina” en su ciudad natal, en el que comenzó a elaborar calendarios de animales, dedicando cada mes a uno de ellos. Cada año ilustra uno dedicado a animales, felinos, de la granja, de la orquesta, de las estaciones del año, del arte del retrato y, en 2022, de “los protagonistas ocultos de las películas, los sitios donde ocurren las cosas”: lugares de *El mago de Oz*, *Pippi Lagstrump*, *Lo*

que el viento se llevó o *Rebeca*, son algunas de las casas que aparecen en el calendario. Sus aportaciones gráficas tienen un marcado carácter pedagógico: *Guía didáctica del Museo Vostell de Malpartida*. Malpartida de Cáceres (2018); “La educación artística para la enseñanza de las Ciencias Sociales”, en *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales*” (2019); *Carlos V y La Vera. Proyecto didáctico para aprender descubriendo*, para la Universidad de Extremadura (2021); y *El parque de la urraca y otros poemas alados*, para la Editora Regional de Extremadura (2022). Fue la ganadora del concurso sobre el cartel de “La Fiesta del Cerezo en Flor”, en febrero de 2023 [19]

José Cruz de Cruz. Aunque nació en la localidad de Valrío, se trasladó pronto a Plasencia, donde reside. Este ilustrador y colorista ha trabajado como animador 2D en los estudios “Hampa Studio” y “LoCo Motion Animation”, entre otros. Colabora en varias publicaciones de historietas como *El diablo en la botella* (2013) o *La máquina del tiempo* (2015). También ha realizado varias exposiciones tanto individuales como colectivas. En diciembre de 2020, junto con el guionista Juan Luis Iglesias, realizó *El Tío Gorio y la tía Pulía*. Se trata de un cómic que se inicia con una tertulia que nunca llegó a producirse en Madrid, en el “Gran Café Universal”, entre J. A. Gabriel y Galán, Benito Pérez Galdós y Emilia Pardo Bazán. Los tres cuentan historias, y Gabriel y Galán relata la del tío Gorio, pero a diferencia del relato original, aparece su mujer, la tía Pulía y el propio poeta, que pasa a convertirse en parte de la historia. Y después, cuando termina, continúa la charla entre los tres escritores, en la que reflexionan sobre la literatura, la crítica y otros asuntos; y en la que también rememoran anécdotas íntimas. En 1984 participó en *La granada de papel, Rambla, Don Pablito, revolución o muerte*, y *Tío Sam*. En 1989, *En humor y compañía*. Entre 1995 y 2019 colaboró en diferentes niveles para “Ediciones el Jueves”; en 1996 realizó *Mono gráfico*; en 1998: *Aspirina*; en 2000: *Humor a todo tren*, y *La pulga en llamas*; de 2004 a 2022: *El batracio amarillo*; de 2007 a 2021: *Amaníaco*; en 2010: *Aurora Sombras*; en 2012: *Cómic 21*; de 2013 a 2022: *Hormigas*; en 2016: *Desckard* (2016)...[20]

Alba Delgado Izquierdo (DELIZ). Originaria de Plasencia, donde nace en 1987, se dedicó a dibujar desde muy pequeña. Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas, estudió

posteriormente Diseño y Dirección de Arte, trabajando en varias agencias de publicidad madrileñas, para marcas como “Coca-Cola”, “Sony Music”, “Orange”, “Aquarius”... Con el tiempo asumió la importancia de hacer cosas manuales, escapar del ordenador, y acercarse cada vez más a la ilustración y el arte plástico. Su trabajo es colorista, energético y siempre va ligado a la naturaleza y los sentimientos, experimentando siempre con los soportes y formatos. Se define como amante del papel que bucea en el entorno digital; y busca siempre equilibrar palabra e imagen, lo analógico y lo digital, el arte y la comunicación.[21]

Jesús G. Bravo. Natural de Serradilla, es ilustrador, animador y cortometrajista, pero, ante todo, autor de cómics. Sus inicios en este campo fueron en fanzines locales y en revistas amateurs como “El Callejón” o “Sobre Cómics” y “Maltravieso del Cómic”. Luego trabajó para prensa regional (*Hoy y Extremadura*), y en el suplemento juvenil “Viernes de Evasión”. Posteriormente se dedicó a la animación y los cortometrajes de factoría propia (“Como Moscas”, “Inquietud”...), además de colaborar en diversos colectivos y productoras audiovisuales extremeñas. Ha publicado en fanzines nacionales como “Monográfico.net”, “Extremo Cómic”, “Androíto KÉ-KÉ”, y “Líder Magazine”. Pero, además, ha sido pionero del Webcómic dentro de la página “Aftercomic.com”, una de las primeras webs a nivel nacional en publicar en este formato. Ha publicado con Ediciones Pan B, dos obras: *Nada que ver* y *Una historia con niño* (2003), que junto a *Aquellos días muertos*, conforman la “Trilogía Desesperada”.

Su estilo se inspira en la Escuela Bruguera, y con la influencia franco-belga. En su dibujo predomina la línea clara, las mujeres prominentes y sensuales, y los colores vivos, simples, a la vez que efectivistas. La expresión corporal de sus personajes es muy marcada, heredada sobre todo de su etapa de animador, que profesó en el pasado, como demuestra su gusto por las capas, como la del personaje Nessa en *El Tesoro Perdido de Larsha*. Jesús se considera ante todo narrador de historias y como tal, no podía dejar de lado el género más prolífico del cómic, la aventura, que se inició con la creación de uno de sus personajes más queridos, *Gárgoris*, un guerrero celta de la Iberia prerromana y del que ha dibujado más de una veintena de historias, así como relatos cortos y cuentos infantiles. Ha colaborado

activamente con el Colectivo *ExTreBeO*; y ha participado en diferentes números de *El Dragón de los Sueños*, *Harto!*, y las *Leyendas de Bécquer en cómic*. En 2020 publicó *Los pequeños desescalados; o después del confinamiento*; al año siguiente, una adaptación en cómic del *El jinete sin cabeza*; y en 2022, *Cuentos Clásicos de Terror y Fantasía*; y *Dead End, el final del camino*, una historia de aventuras, con zombis de por medio. [22] Uno de sus últimos trabajos, ha sido la creación de ilustraciones para la película *Territorio de Bandoleros*, ambientada en su Serradilla natal, que narra las aventuras del bandido “Cabrerín”.

Ángel García Nieto (artbytito o TiTo), Licenciado en Ciencias Económicas, historietista, dibujante y guionista de cómics y cuentos ilustrados, lleva afincado en Cáceres desde el año 2004; y fue un gran apasionado del mundo del cómic desde la niñez, especialmente de la Fantasía Heroica y el Terror. Ha publicado en fanzines extremeños desde 1997, además de realizar ilustraciones, retratos y caricaturas por encargo. Sus mayores influencias provienen de ilustradores como Neal Adams, John Buscema...; y de escritores como Robert E. Howard y H. P. Lovecraft..., entre otros. Ha colaborado de manera continua con la Asociación *exTreBeO*, y ha publicado la adaptación al cómic de *El diablo en la botella*, de R. Louis Stevenson; *La máquina del tiempo*, de H. G. Wells; y *Leyendas de Bécquer*, una novela gráfica conjunta con otros autores extremeños. También ha intervenido, como escritor y dibujante, en las publicaciones infantiles, *El dragón de los sueños* y *El reino de los cuentos*, junto a Almudena Doncel, Silvia Pérez y Pedro Camello.

Ha expuesto en numerosas localidades extremeñas el cómic *El tesoro perdido de Larsha*, enmarcado dentro de los *Relatos del trono de sangre*, situado en el ficticio mundo de Rann (insertos en los números 3 y 4 del fanzine *Harto!*); y realizó la portada de la novela *La desaparición del vampiro*, de Julián Sánchez Caramazana. En 2017 participó en los números 1 a 3 de *El Dragón de los Sueños*; y al año siguiente publicó el libro de cuentos *El niño vago*, de la editorial “Mr. Momo”, con ilustraciones de Almudena Doncel. En 2019 intervino en los números 3, 4, 6, 11 y 12 de *Harto!*, del sello *Extrebeo*; y formó parte del colectivo responsable de *Extremadura S. XXI. Habrá una vez*, de la misma editora. Por último, en 2021 participó en la obra colectiva *Los viajes de Gulliver* (“Viaje a Liliput y a Brobdingag”), de la

Editora Regional de Extremadura y Extrebeo; y actuó como guionista en el cómic *Conan de Cimeria*, junto a Ángel García Nieto y Julio Rod. [23]

Miguel Gómez Andrea (“GOL”). (Madrid, 1960). Más conocido como Gol, es un historietista español, especializado en la divulgación histórica. Cuenta en su haber con casi cuarenta títulos publicados entre cómics y libros gráficos. Se licenció en Ciencias Náuticas en el año 1980 y estuvo cuatro años navegando en la Marina Mercante como piloto, y terminó estableciéndose en la Sierra de Gredos (y posteriormente en Hervás), donde se entregó a la vida familiar, al mundo del teatro y de los cómics. Trabajó como animador, técnico y cuentacuentos; así como dramaturgo de teatro histórico (lleva escritas y representadas varias obras en diferentes puntos del territorio nacional). Paralelamente empezó a escribir y dibujar cómics históricos publicados por pequeñas editoriales, por ayuntamientos e instituciones. Así, debutó en diversos fanzines como *La Piedra Gorda* (“Las Maldades del doctor Mente”), *Cretino* (“Bruno y Yusuf”), y “Javi Cabrero” en *TMEO* y *Diario de Ávila*. El estudio “La Recua”, fundado por él y Niko Roa en 1993, fue responsable de un importante número de trabajos sobre la historia y el patrimonio de ciudades y pueblos de la geografía española tales como *Madrid en Viñetas*, así como otros trabajos de corte histórico como *Los abogados de Atocha*, *Taj Mahal* o *Mahabhárata*.

Su producción relacionada con el ámbito extremeño se concreta en el libro *Historia de Extremadura contada a los jóvenes* (2010), para el sello TodoLibros. Y en cuanto a cómics para ayuntamientos e instituciones, se pueden citar: *Hervás. Imágenes de su historia*, y *Fray Pedro, vida de San Pedro de Alcántara*. Para la editorial TMEO: *Javi Cabrero, Las aventuras de Javi Cabrero*, “Cada cosa a su tiempo” (2011), y “A verlas venir” (2011). Para Aleta Ediciones, *Cruz Negra: La Frontera*. (2013), y *Cruz Negra. Integral* (2016), con dibujos de Pedro Camello. Para Amaníaco Ediciones, *Las aventuras de Javi Cabrero*; y “Fuera del Juego” (2018). Para Cascaborra Ediciones, *El Empecinado* (2019), con dibujos de Agustín Garriga; *Viriato* (2020), con dibujos de Pedro Camello; y *Berenguela*, e *Isabel de Borbón* (2021 y 2022), también con dibujos de Pedro Camello. Y en 2022, los *Cuentos Clásicos de Terror y Fantasía*, de Extrebeo; y *El Bachiller Rojas*, del Ayuntamiento de la Puebla de Montalban (Toledo). [24]

Cándido Hoyas Campos. Este profesional de Bellas Artes, natural de Cáceres, es **ilustrador, diseñador gráfico e historietista**, autor especializado en grabados y la técnica del “bolibic”. Intervino en los números 7 y 10 del cómic *Harto!* publicado por Extrebeo en 2010; en *La máquina del tiempo*, de la misma editorial junto con la Editora Regional de Extremadura, en 2015; en las *Leyendas de Bécquer*, editada por las mismas editoriales en 2018; y en *Los viajes de Gulliver: Viaje a Liliput y a Brobdingnag*, en 2021. **También tuvo participación en alguna página de *El diablo en la botella*, una adaptación de Robert Louis Stevenson.** Asimismo, ha colaborado en “**Doblespacio Magazine**”, una publicación digital que nació en noviembre de 2012 con la finalidad de recoger ideas, opiniones y experiencias en torno al mundo de la cultura, para compartir; y que posteriormente se materializó en la aparición de la revista con el mismo nombre, cuyos tres primeros números se centraron en la cultura, su transmisión y la gestión de los espacios culturales. En 2022 publicó *Cuentos de terror y fantasía*, del sello Extrebeo. [25]

Jairo Jiménez. Dibujante, ilustrador y pintor de amplia trayectoria, nacido en Plasencia en 1976. Su faceta más conocida es la de humorista gráfico (especialmente por “Las Viñetas de Jairo Jiménez”), labor que realiza desde hace años en varios medios de comunicación, tanto prensa escrita (revistas, publicaciones temáticas o libros) como televisión (informativos), y medios digitales en España, Estados Unidos, México, República Dominicana y Argentina. También ha plasmado su concepto del arte en libros, revistas y otras publicaciones de diversa tipología. Sus dibujos se han expuesto en diferentes exposiciones a lo largo de la geografía extremeña además de museos como el Museo ABC de Madrid, el Museo Pérez Comendador de Hervás o la Universidad UNED, entre otras. Desarrolla su trabajo artístico colaborando en la ilustración de revistas temáticas, fanzines, cómics, novelas gráficas y otras publicaciones, entre las que están las ya citadas “Viñetas...” en *La Opinión de Cabra*. En la actualidad publica cada semana la viñeta en el semanario cultural *Avuelapluma* de Cáceres. Además, J. Jiménez también ha trabajado en el ámbito del arte urbano y sus obras pueden verse en murales, edificios y gran parte del mobiliario. Por último, su arte, tanto gráfico como pictórico se encuentra expuesto en museos además de en colecciones públicas y privadas.

Una de sus primeras incursiones en el mundo del cómic se concretó en el fanzine *Lagom*, junto con José María Perianes (una parodia de Astérix y Obélix como si fueran marcianos en un mundo dominado por la contaminación). En el ámbito de “Tebeoesfera”, en 2015 participó en la elaboración colectiva de *La Máquina del tiempo*, del sello “Editora Regional de Extremadura”. Entre 2016 y 2018 intervino en los números 7, 8 y 9 de *Harto!*, un fanzine de cómics; y en *Leyendas de Bécquer en cómic*, de la Editora Regional de Extremadura. Y en 2021, fue uno de los autores de *Los viajes de Gulliver* (“El viaje a Liliput y a Brobdingnag”).

[26]

Alberto Madrigal Zugasti. Nacido en Plasencia en 1983 es un ilustrador y dibujante afincado en Alemania. Pese a estudiar Informática y dedicarse a ello durante varios años, su verdadera pasión siempre fue el dibujo, llegando a dejar trabajos estables para poder dedicarse a lo que le gustaba. En Valladolid trabajó de informático, pero terminó por dejarlo para irse con su novia a Berlín en 2007, donde sin conocer el idioma, mejoró por su cuenta las técnicas de dibujo. Después de varias historietas breves y algunos trabajos como ilustrador “freelance”, debutó en 2013 de mano de “Norma Editorial” con *Un trabajo de verdad*. En esa misma editorial también ha publicado otras tres obras: *Todo va bien* (2015), *Berlín 2.0* (2016), guionizada por Mathilde Ramadier, y *Pijama Portátil Galletas* (2021). Además de sus propios cómics, Madrigal ha trabajado como ilustrador libre para otras empresas, especialmente en Italia. Entre ellas destacan algunas como la historia infantil *L'albero delle storie* o *L'attrazione per i taccuini*; y más recientemente diseñó la mascota de la “Federazione Italiana Paralimpica Powerchair Sport”. Sus cómics son muy personales, hablan de su vida y sus experiencias como dibujante y vecino de Berlín. Todos ellos tienen en común esa visión interna, con elementos descarnados y honestos de la realidad actual. En el último, *Pijama...*, ofrece el retrato de él mismo como padre primerizo. En toda su obra demuestra un gran dominio del color, pues, según él, el color, como el dibujo y la escritura, **es un modo de narrar y expresar sentimientos.**[27]

Andrés Marra (“Andy”). El cacereño Andy Marra, además de ilustrador, fotógrafo, historietista y tallista en mármol, es Ingeniero Técnico en Topografía. Estudió dos años en la Academia de Bellas Artes, y dio un año clases a alumnos sobre Creatividad y Diseño Gráfico en el Instituto Europeo de Comunicación y Marketing de Mérida. Ha colaborado en la realización de ilustraciones para libros interactivos para la explicación de Windows 95, y para la trashumancia, además de haber diseñado algunos logotipos y carteles. Hace unos años, se dedicó a la reproducción de monumentos en Realidad Virtual, un arte puramente digital. Es el creador un famoso personaje: Nessa, la protagonista de una fantasía heroica. Otros trabajos de ilustración, colaboraciones con ExTreBeO, son *La máquina del tiempo* (2010), *El Diablo en la Botella* (2013), la adaptación al cómic de las *Leyendas de Bécquer. Los ojos verdes y La Cruz del Diablo* (2018), *Los viajes de Gulliver* (2021), *Cuentos de terror y fantasía* (2022), *50 aniversario de Spiderman*; así como algunos números de la revista *Harto!*, y diversas obras personales (boceto y estudio para una Novela Gráfica). Otras aportaciones al mundo del cómic han sido: la Exposición sobre Cervantes (2016), la Exposición sobre “Los Refugiados” (2018) y sus “Aleluyas” insertas en el Álbum Gigante realizado en el otoño de 2020. También desarrolló el mapa geológico de la ficción Rann, añadiendo coherencia al plano a nivel de placas tectónicas, clima, ríos, lagos, etc. [28]

Esteban Navarro Galán. (Plasencia, 1968). Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona y la Complutense de Madrid; profesor de Secundaria de Artes plásticas y Dibujo en la especialidad de Pintura; aunque él se define como profesor, ilustrador, y dibujante de cómics. Desde pequeño estuvo influenciado por los dibujos animados de la “Warner”, la serie “Mazinger Z”, y las obras de “Bruguera” y “Marvel”. Como dibujante profesional se inició en 1986 publicando en la Universidad de Barcelona cuatro adaptaciones de los *Diálogos de Platón*. En Madrid, como profesor de instituto, publicó tiras cómicas diarias en *Ya* y *Diario 16*. En 2016 sacó el primer álbum de ***El Capitán Extremadura***. Entre 2017 y 2020 participó en los números 8, 10 y 11 de la revista *Harto!*. En 2018 aportó sus dibujos a la obra colectiva, *Leyendas de Bécquer en cómic*, de la Editora Regional de Extremadura y Extrebeo. En 2019 se encargó de los “Héroes mitológicos”, en la revista *El Dragón de los Sueños*; así como de la *Apología de Sócrates*, del sello editorial “Áurea”. En 2021 participó en la obra colectiva de *Los viajes de Gulliver: Viaje a Liliput y a Brobdingnag*. Y a finales del mismo año participó como colorista en el cómic *Conan de Cimeria*, junto a Ángel García Nieto, como guionista, y

Julio Rod, como dibujante. Su trabajo también incluye las ilustraciones de algunos libros, como las de los números 3 y 4 de la colección *El Pirata*, (Poesía Extremeña Ilustrada para Jóvenes Lectores), dedicados a Carolina Coronado y Álvaro Valverde, respectivamente. [29]

Luis M. Peláez (Lui Sin). Natural del Valle del Jerte, se asentó pronto en Plasencia. Su obra comienza en 2007, con los dos primeros números de *TBOS Improvisaos*, de “Divus Ediciones”, una revista de 16-20 páginas; y con el único ejemplar de *Cerezero*, de la misma editorial. En 2008, salen los cuatro primeros números del *Fanzine Cremoso*; seguido del número 1 de la revista *Chanfli*; y de los cuatro números de la revista *Skaro*. También en este último año aparece *El diablo en la botella, la novela gráfica*, una adaptación al cómic del relato de R. L. Stevenson, realizado por veintisiete dibujantes, cada uno de los cuales se encargó de una página, repitiéndose algunas intervenciones. Y por último, se publica una reedición de *Cerezero*, del sello JerTbo, un cuaderno apaisado con portada en color. En 2015 interviene como guionista en la obra colectiva *La máquina del tiempo*, de la Editora Regional de Extremadura. [30] Tres años más tarde hace lo propio con el libro *Leyendas de Bécquer*, un clásico de la Literatura en formato de historieta, con tres de las leyendas más conocidas: “El Monte de las Ánimas”, “La Cruz del Diablo” y “Los Ojos Verdes”. En 2019 interviene en el número 10 del Cuaderno *Harto!*; y el número 3 de *El Dragón de los Sueños*, de Extrebeo. Y la última intervención de la que tenemos constancia es en el cómic: *Extremadura. S.XXI. Habrá una vez*, que constituye un homenaje a los extremeños, para compartir inquietudes e invitar a la reflexión y el diálogo.

Silvia Pérez Simón. Natural de la Sierra de Gata, es licenciada en Antropología Social y Cultural, formada en “Guion y Narrativa Transmedia” por la “Academia **A3Media Formación**”. Posee más de 15 años de experiencia en Gestión Cultural, y en el ámbito académico ha publicado diversos artículos y ha sido ponente y organizadora de jornadas y congresos abordando el ámbito de la literatura oral y la fotografía. Apasionada por la comunicación audiovisual, como divulgadora en temas antropológicos y literarios ha colaborado en distintos medios (prensa, televisión y radio); y como escritora elabora desde ensayos a cómics pasando por el documental o la poesía. Sus trabajos como **guionista de**

cómics han sido publicados en fanzines y obras colectivas. En este ámbito, destaca la coordinación y guionización para el libro ***Mujeres extremeñas ilustradas. Novela gráfica***, de la Consejería de Igualdad y Portavocía de la Junta de Extremadura. También realizó el Prólogo del citado libro, en 2021. Su labor guionística ha sido reconocida con el “Premio al Mejor Guion Documental de Extremadura” en 2018. Actualmente sigue escribiendo, impartiendo charlas y dedicada a la Gestión Cultural, colaborando en medios como “**Canal Extremadura Radio**”.

En el mundo de los cómics en Extremadura, inició su andadura en 2016, colaborando en los números 7, 10 y 11 del cuaderno de historietas *Harto!* Y al año siguiente fue una de las guionistas de los tres primeros números de *El Dragón de los Sueños*, 1, 2 y 3 (“El Dragón de los Sueños”, “El reino de los cuentos”, y “Héroes mitológicos”). En 2019 intervino en el cómic colectivo *Extremadura S.XXI. Habrá una vez.*; en 2021 publica *La oscuridad tras el faro*; y en 2022, *Cuentos clásicos de terror y fantasía*, ambos de la editorial Extrebeo. [31]

José María Perianes. Nace en Plasencia en 1962 y se forma en la Escuela de Bellas Artes “Rodrigo Alemán” de Plasencia. Realiza un Curso de Narrativa Dibujada en la Universidad de Extremadura, y otro de Técnico Auxiliar en Diseño Gráfico, entre 1998 y 1999. En el ámbito de las publicaciones ha realizado ilustraciones para libros, fanzines, mapas publicitarios, carteles de festejos, carteles de películas, cómics (revistas Wizard o Dolmen)... Fue el responsable de un programa radiofónico para la Cadena Ser relacionado con el Cómic y la ilustración; y ha impartido varios cursos de iniciación al Cómic y al dibujo de Cómic. Colaboró en las exposiciones y carteles de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de Cáceres. Ha expuesto en una veintena de ciudades, la última vez, en la colectiva dedicada al 75º aniversario de *King Kong* en el Festival de Cine Fantástico de Sitges. [32] Ha recibido diferentes premios en certámenes de Cómics, como en los convocados por el Museo Pérez Comendador-Leroux de Hervás, donde ha ganado varios desde 1989, o el anual convocado por el Ayuntamiento de Castuera (Badajoz). Ha impartido varios cursos de iniciación al Cómic en el Museo Pérez Comendador-Leroux de Hervás, en el Complejo Cultural Santa María de Plasencia, en dependencias municipales de Coria, en actividades extraescolares

promocionadas por el Ayuntamiento de Plasencia, y en el Colegio de Miralvalle de Plasencia. Hizo varias exposiciones individuales desde 1989 en Extremadura y Portugal; y otras colectivas en Plasencia, en Cornellá de Llobregat, en Getafe, y en San Andrés de Rabanedo (León). También ha intervenido en una exposición de dibujos en la “IX Semana de Cine Fantástico y de Terror en Cáceres y Plasencia en 2006”.

Es autor de varios fanzines, cómics e ilustraciones en muy dispares publicaciones desde 1989, como las revistas nacionales *Wizard* o *Dolmen*. También es responsable de *Causas criminales de la Santa Hermandad*, para Talavera de la Reina, publicado por la editorial “La Vera”; *Los derechos del Niño*, y *La Benéfica, centenario (1901-2001)*, del ayuntamiento de Plasencia; y los números 3 y 4 de *Extremo Kómik*, de la Residencia Universitaria de la Caja de Ahorros de Badajoz. Asimismo, se encargó de la serie de dos número *Mother’s Day*, de la editorial y productora Fester Entertainment de Barcelona; y *Alice*, relato corto de terror con guion de Marc Gras, para la misma editorial. En 2008 participó en la obra colectiva *King Kong Solidario*, del sello Scifiworld, que recoge las ilustraciones que pudieron verse en la exposición homónima organizada por el Festival de Sitges con motivo del 75 aniversario de personaje de ficción. En 2013, junto con Jairo Jiménez, realizó el fanzine *Lagom*, en cuya portada aparecía una parodia de Astérix y Obélix. En 2015 intervino en *La máquina del tiempo*, de la Editora Regional de Extremadura; y al año siguiente, en los números 7 al 10 de la revista *Harto!*, de Extrebeo. En 2018 dibujó en *Leyendas de Bécquer en cómic*, de la Editora Regional de Extremadura; y al año siguiente, en el cómic *Extremadura. S.XXI. Habrá una vez*; y en el número 1 de la revista *Espanto*, del sello Shock Ediciones. En 2021 fue uno de los autores de *Los viajes de Gulliver*, también de la Editora Regional de Extremadura.[33] Y en 2022, *Cuentos clásicos de terror y fantasía*. Por último, merece citarse su colaboración en el libro de *Amando de Ossorio, el último Templario* en las ilustraciones interiores y en el diseño del cartel que anunciaba la próxima VI Muestra de Fantcast.

Jonathan Polo Martín. Nacido en Plasencia, en 1988 es Maestro de Educación Primaria, Máster en Investigación e Innovación Educativa, así como en diseño y creación de personajes. En 2017 se inició en los cómics-historietas con *El Ícaro de Plasencia*, publicado

por el Ayuntamiento y la Red de Juderías de España “Camino de Sefarad”, un cuaderno a color grapado, tamaño folio. El trabajo se hizo coincidiendo con la inauguración de la restauración del coro de la Catedral Nueva, para dar a conocer y divulgar la figura del escultor y tallista que fue elegido por el clero catedralicio para elaborar una sillería. En él, J. Polo narra la leyenda de cómo las tallas originales y libros de Rodrigo Alemán lo llevaron a ser acusado de hereje y blasfemo, siendo condenado a muerte por la propia Iglesia, quien en un inicio le habría encargado las tallas. También en el mismo año participó en los números 1 y 2 de *El Dragón de los sueños*. [34]

En 2018 participó en la obra colectiva *Leyendas de Bécquer*, publicado por “Extrebeo Cómics”. Y al año siguiente aportó sus dibujos a otra obra colectiva, *Historias casi negras*, del sello editorial “Cuocio”, concretamente en el capítulo titulado “La mujer del mafioso” (el guion era de Carlos Correia, y los dibujos y el color eran suyos); y también en la obra *Extremadura S. XXI. Habrá una vez*, del sello Extrebeo. En el invierno de 2021 colaboró con sus ilustraciones en la revista *Estel* (Revista Oficial de la Sociedad Tolkien Española), número 96. En cuanto a exposiciones, cabe destacar la de “Jóvenes Creadores JABA por el cómic “Tilín y Tolón: el Plan B”, y “Una tarde de primavera” obras seleccionadas por el jurado de los certámenes JABA 15 y 16, celebrados en el Museo de la Ciudad Luis de Morales (Badajoz). Asimismo, expuso sus trabajos en la muestra “Del cómic y otras pasiones”, celebrada en el Complejo Cultural Santa María, de la Diputación de Cáceres, entre diciembre de 2016 y enero de 2017. También presentó sus dibujos en las exposiciones de “Jóvenes Ilustradores extremeños Star Wars en el Halcón Milenario Drinks & Games”, en junio y octubre de 2017. A lo largo de los últimos años ha trabajado en diferentes proyectos relacionados con la ilustración infantil, la cultura y el folclore extremeño. Por último, cabe citar el diseño del logo para algunos negocios, como el duende “Vimarcito” para la Imprenta Vimar, en Plasencia.

Julio Rod. Nace en 1966 en Barcelona; y desde pequeño se aficiona a los cómics, con los que estaba familiarizado en el negocio familiar de la encuadernación. Los dibujos le apasionaban y desde entonces se convirtió en su refugio y terapia. Cursó Arte Gráfico en la “Escuela Josó Cómi”, y realizó algunas portadas de discos para grupos como “n.o.r”, “Los

niños de los ojos rojos” o “La bruja roja”, de Cáceres. Con el tiempo terminó fijando su residencia en la capital cacereña, donde desarrolló su trabajo y se convirtió en miembro de la asociación Extrebeo, donde pueden verse algunos de sus trabajos. Actualmente trabaja en proyectos de ilustración, actividad en la que se encuentra más cómodo. En 2019 participó en los números 10 y 11 de la revista *Harto!* del sello Extrebeo. También lo hizo en el libro de historietas número 3 de *El Dragón de los Sueños* (“Héroes mitológicos”), un tebeo infantil elaborado por autores extremeños. Y también en el ya citado *Extremadura S. XXI. Habrá una vez*. Dos años después interviene en *Los viajes de Gulliver* (“Viaje a Liliput y a Brobdingnag”). Y en el 2021 dibuja en *Conan de Cimeria*, libro de 56 páginas en color que contiene la adaptación al cómic de algunas de las mejores historias de Robert E. Howard.[35]

Francisco Sarró Alonso. Nacido en Plasencia en 1993, Paco Sarró es profesor de Latín y Griego, y amante del dibujo y la escritura. Comenzó con el objetivo de educar y divertir a alumnos de Secundaria y amigos. Actualmente, intenta hacer llegar la maltratada cultura clásica al mayor público posible a través de viñetas y bocadillos. En 2021 La Editorial almeriense “Círculo Rojo”, publicó su libro de historietas de 48 páginas titulado *Otros clásicos: un galo, una romana y el barquero del Hades*. [36] El cómic es un compendio de tres historias diferentes. En la primera, se verá la resistencia del galo Vercingétorix ante el imparable avance romano. En la segunda, se expondrá la vida de Clodia, una mujer romana adelantada a su tiempo. En la tercera, encontraremos alguno de los viajes más divertidos del barquero Caronte, el responsable de transportar a los muertos a través de la laguna Estigia. En el otoño de 2022, el sello “Autografía Editorial”, publicó en el número 1, *La vuelta a Extremadura en 80 días*. La obra gira en torno a un universo de animales antropomorfos, donde un valiente puercoespín y un gallo fanfarrón deberán completar una misión para salvar a su pueblo de las malvadas intenciones del villano Mariano, una iguana de pérfida silueta. La misión consiste en un viaje plagado de obstáculos, debido al juego sucio del malvado, alrededor de toda Extremadura.

Fermín Solís Campo. Aunque nace en Madroñera en 1972, se traslada muy pronto a Cáceres. Formado en Bellas Artes, en 1998 comenzó a publicar sus primeras historias en

fanzines como *Subterfuge* o *Cabezabajo*. Fue uno de los primeros autores españoles cuyos argumentos se centraron en el costumbrismo o la emotividad, a veces protagonizada por su alter ego, Martín Mostaza: *Los días más largos*, y *Un pie tras otro* (2003), *De ballenas y pulgas* (2004), y *No te quiero, pero...* (2004), y *El hombre del perrito* (2005), *El año que vimos nevar* (2005), y *Lunas de papel* (2007).**[37]** Ese empeño le permitió ganar, en 2004, el premio al autor revelación en el “Salón Internacional del Cómic de Barcelona”. Colaboró en numerosas revistas, como *Dos Veces Breve*, *El Manglar*, *Buen Provecho* o *TOS*; además en los libros colectivos *Tapa Roja*, *Artículo 20* y *Project Superior* (nominado a un premio Harvey). Sus obras se han traducido y han sido editadas en Estados Unidos y Francia.

También tocó la historieta infantil, con sagas tan populares como la de *Astro-Ratón*; habiendo trabajado como ilustrador para las editoriales “SM”, “La Galera”, “Pearson” y “Molino”; y en prensa y revistas, en *El País*, *Época*, y *Mundo Sonoro*, entre otras. En el campo de los cuentos infantiles, ha logrado éxitos como: *Anaís no se quiere cortar las uñas de los pies* (2013), *Mi tío Harjir* (2015), *Operación Frankenstein* (2016) o *Así es Santiago* (2017). Ha ilustrado diferentes libros de texto, carteles, portadas de libros, y colaborado en periódicos y revistas nacionales e internacionales. Fue finalista del Premio Nacional de Cómic por *Buñuel en el laberinto de las tortugas*, publicado por la Editora Regional de Extremadura en 2008, tebeo que sería adaptado a la animación cinematográfica y que recibió varios premios en distintos festivales internacionales, entre ellos el Premio Goya en la categoría de mejor película de animación en 2020.**[38]**

En el ámbito extremeño publicó en 2010 el Cuaderno número 1 de *Extremeños en Iberoamérica: Navío de tuertos. Francisco de Orellana y el descubrimiento del Amazonas*, del Centro Extremeño de Estudio y Cooperación con Iberoamérica. En 2012 elaboró *Manuel García Matos*, de la Diputación de Cáceres; y al año siguiente, *El diablo en la botella, la novela gráfica*, de la Editora Regional de Extremadura. En 2015, participó en la obra colectiva *La máquina del tiempo*, de la misma editorial; en 2019, en *Extremadura S. XXI. Habrá una vez*, de Extrebeo; y en 2021, *La belleza de las jirafas y otras historias... Antología 2000-2020* (Editora Regional de Extremadura), y *Los viajes de Gulliver*, de la misma y Extrebeo. Las últimas publicaciones de las que tenemos constancia son los dos primeros números de *La Colla Ferralla*: “La Colla Ferralla”, y “Aventures a L’Illa Bosc”. **[39]**

Luis Ramón Valverde Lorenzo. Nacido en Baracaldo en 1968, estudió arquitectura en la ETSA de Sevilla y en la Escuela Politécnica de Cáceres. Su proyecto le permitió ser el ganador del Primer Premio del Concurso para la “Rehabilitación, Adecuación y Reforma del Teatro Cine Alcázar” de Plasencia, y el Concurso de “Adecuación del espacio público” convocado por el Ayuntamiento de Plasencia, en 2004. Ejerce como profesional libre y como docente en la Universidad. Ha realizado también trabajos para la Administración, entre los que sobresale el Albergue para Escuela-Taller de la Mancomunidad del Cerro de Pedro Gómez; algunos proyectos de viviendas autopromovidas; y la Dirección de Obras de la Residencia de Ancianos de Ahigal. En la actualidad reside en Plasencia, y dirige un Estudio de Arquitectura. **[40]** En 1986 dibujó *Plasencia es Diferente*, un cómic en color de ocho páginas sobre la historia de la ciudad. Se trataba de una publicación de ocho páginas, con dibujos en color, editada por el Ayuntamiento. Utilizando la imagen de un caracol llamado “Tobías” como hilo conductor, se va narrando la historia de la ciudad desde la época prehistórica hasta mediados de los noventa del siglo XX. **[41]** En 1999 “Tajo-Guadiana” publica (junto con Florencia Calzado Costumero), *Vengo de Extremadura. Un cómic de la Historia de Extremadura con mucho arte: Una cigüeña - Quica - y un lince -Lino - en los actos de celebración del Día de Extremadura*, invitan a discurrir por la historia de esta región. **[42]**

En 2015 saca otro cómic corto, ligero, ameno, en clave de humor, que intenta acercar la historia del fundador de Plasencia a pequeños y mayores y con una finalidad claramente divulgativa, intentando mantener el rigor histórico: *Alfonso VIII (Sánchez), El Bueno*, publicado en Plasencia por el Ayuntamiento, con 8 páginas. **[43]** Con motivo de la Semana Santa de 2022, fue el autor del nuevo logotipo, descrito como unión de diferentes elementos muy relacionados con la celebración placentina. En mayo de 2022 se publicó un cómic de 8 páginas, titulado *Los 50 años de PLACEAT*. Gracias a la colaboración económica de quienes integran la junta directiva de la asociación, se han editado un millar de ejemplares. El propio autor exponía en la presentación que le resultó difícil condensar en un cómic estos 50 años por la intensa actividad que ha tenido Placeat. **[44]**

5.- Conclusiones

El cómic en Extremadura, y por ende en el norte de la región, tuvo una iniciación tardía en relación con otras zonas geográficas españolas, como la catalana o la madrileña. Sin embargo, y a pesar de esta demora temporal, se puede afirmar que, desde la época de la transición democrática (años ochenta y, sobre todo los noventa), se produjo una auténtica eclosión, acorde con la nueva mentalidad más liberal, abierta y progresista de los autores que no vivieron bajo la dictadura. Llama la atención la cantidad de guionistas, viñetistas, coloristas, dibujantes... que han poblado ese universo. En este sentido, merece la pena subrayar que, durante los seis años comprendidos entre 2013 y 2018, la media de cómics publicados por la industria del cómic en Extremadura fue de 6 ejemplares. Sin embargo, en 2019 la tendencia se rompió y se alcanzaron los 11 números. **[45]**

Si bien durante las primeras décadas de la transición predominaron los historietistas, a medida que transcurrían los años se han ido sumando numerosas mujeres, como demuestra su mayor presencia en la elaboración de cómics. De hecho, la presencia femenina puede apreciarse no solo en el ámbito artístico y argumental, sino en el pedagógico, como puede verse en los trabajos que relacionan metodología docente, informática e inteligencia emocional, en la experiencia realizada por cinco profesoras del EOPE de Azuaga, donde las viñetas juegan un papel fundamental **[46]**

También nuestro cómic se ha ocupado de enfocar, desde la transversalidad, su explotación

desde el punto de vista docente. En diciembre de 2021 la Asociación Cultural de Amigos del Cómic de Extremadura publicó una *Guía Didáctica para usar el cómic en Educación Secundaria*, mostrando el potencial de este medio de comunicación en el medio educativo. En la publicación se incidía en los campos de aplicación educativa del cómic, las diferentes materias y áreas en las que se podrían explotar, las viñetas y el ámbito familiar, ejemplos de actividades y los principales recursos disponibles. El trabajo finalizaba con una propuesta de curso para docentes de Educación Primaria y Secundaria. **[47]**

Asimismo, la Historia y la Política han estado bien representadas, como demuestra la cercana publicación de *¡O todos o ninguno! Historias de las Comisiones Obreras* (con portada de Paco Roca), una iniciativa del sindicato, que recoge los hitos más sobresalientes de su historia. **[48]** Y no podemos olvidar que, tras el largo camino recorrido por los autores extremeños desde hace años, su trabajo va siendo reconocido paulatinamente, por el apoyo de instituciones como ayuntamientos, diputaciones provinciales y Junta de Extremadura. El último ejemplo, la muestra *El arte en el cómic* recalca en el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (Meiac), de Badajoz, con más de 200 obras de 70 ilustradores internacionales. **[49]**

Los cómics promueven el aprendizaje de diferentes temáticas, desde la historia a la cultura pasando por la ciencia, los valores éticos y sociales...facilitan la concentración y la memorización, así como la alfabetización visual y la expresión oral y escrita. Fomentan la lectura, la alfabetización visual, la activación del pensamiento, la rapidez de procesamiento y la retención de información.

En este trabajo se han reunido veintiséis autores que encajan con las directrices metodológicas que se planteaban al inicio. A los que se irán uniendo, paulatinamente, cada vez más protagonistas de la viñeta. Y, aunque posiblemente nos hayamos dejado algunos en el tintero, estamos convencidos de que en nuestra región este tipo de expresión artística aparece con una proyección prometedora, por el cada vez mayor número de historietistas, su originalidad, variedad y compromiso. **[50]**

Notas bibliográficas

[1] Masotta, Oscar en *La historieta en el mundo moderno*, p. 120.

[2] Pedro Porcel fue un teórico estudioso y editor de historieta español.

[3] Gubern, Román en “Para niños y adultos” de *Cómics clásicos y modernos*. En *El País*, 1987, p. 16.

[4] Masotta, Oscar en *La historieta en el mundo moderno*, pp. 134-137.

[5] La **Fundación Academia Europea e Iberoamericana de Yuste**, resultado de la fusión entre la **Fundación Academia Europea de Yuste y la Fundación Centro Extremeño de Estudios y Cooperación con Iberoamérica**, es una entidad pública sin ánimo de lucro, de carácter cultural, científico, investigador y divulgador, integrada en el sector público fundacional de la Junta de Extremadura. Su objetivo es contribuir al impulso y la consolidación de los vínculos existentes entre Extremadura, Europa e Iberoamérica bajo los principios de lealtad, respeto por la respectiva identidad, mutuo beneficio y solidaridad.

[6] <https://www.fundacionyuste.org/foto-extremadura-2015-2/>

[7] **La Vanguardia**. Edición del 13 de octubre de 2015

[8] **Diario Hoy**. Edición del 30 de septiembre de 2015.

[9]

<https://www.arteinformado.com/agenda/f/ilustradoras-extremenass-mujeres-que-dibujan-amujeres-206847>

[10] **El Periódico Extremadura**. Edición del 1 de octubre de 2021.

[11] **Cuadrado, Jesús**. *Para saber de tebeos*, Tiza nº 2, 10/1984

[12] https://www.tebeosfera.com/autores/aguilera_fran.html. Pérez Simón, Silvia (Coordinadora). *Mujeres extremeñas ilustradas*. 2021. Instituto de la mujer de Extremadura.

[13] **Aragón, Lola**, colorista de cómics de obras como *Historias de España en viñetas: Viriato* (2020), y *Tranquila* (2021)

[14] <http://revistasolana.es/revista-91/miguel-arqu%C3%A9s/>

[15] Entrevista personal con el autor, **Antonio Blázquez**. *Poemas Visuales (Gracejos y Culteces), 2009-2017* (2017); y *Briznas visuales* (2022)

[16] <https://elpeneque.com/>; VVAA. *Historietistas placentinos*. Diputación de Cáceres, 2015.
https://www.tebeosfera.com/autores/cabello_andres.html
<https://coria.org/a2012/e1.asp?idevento=1399>

[17] <https://www.llibreriapublics.com/en/autor/camello-pedro/>
https://www.tebeosfera.com/autores/camello_abengozar_pedro.html

[18] *Historietistas placentinos*. Diputación de Cáceres, 2015. **González González, Juan Antonio**: “Jesús Cano de la Iglesia. Estirpe medieval. El blog de la Reconquista Ibérica (siglos VIII-XV).
https://www.tebeosfera.com/autores/cano_de_la_iglesia_jesus.html. Y *21 cómics perfectos para aprender Historia*, en <https://academiaplay.es/comics-aprender-histo>

ria/

[19] *El periódico Extremadura*, edición del 2 de enero de 2022.

<https://www.mandarinaestudio.es/es/> Y Conejero Jarque, Celia, “La educación artística para la enseñanza de las Ciencias Sociales y la Educación de la Ciudadanía”, en *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las ciencias sociales*, 2019, págs. 217-230.

[20]

https://www.tebeosfera.com/autores/cruz_de_cruz_jose.html **Iglesias, Juan Luis, y José Cruz de Cruz:** *El tío Gorio y la tía Pulía de Gabriel y Galán*, 2020, Editorial Drakul.

[21] <https://www.arteinformado.com/guia/f/alba-delgado-izquierdo-alba-deliz-227289>
Revista *Plan VE. La guía del Ocio en Extremadura*, agosto 2020

[22] <http://www.artbytito.com/2013/04/versiones-nessa-13-jesus-bravo.html> ; y
<http://jesusbravoilustrador.blogspot.com/2016/>

[23] https://mrmomo.es/autor/Angel_Garcia_Nieto.htm/ *Historietistas placentinos*. Diputación de Cáceres, 2015. <http://www.artbytito.com/2013/06/>

[24] [https://es.wikipedia.org/wiki/Gol_\(historietista\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Gol_(historietista)). *Historietistas placentinos*. Diputación de Cáceres, 2015. https://www.tebeosfera.com/autores/gomez_andrea_jose_miguel.html

[25] https://www.tebeosfera.com/firmas/candido_hoyas.html

<https://doblespaciomagazine.wordpress.com/2014/04/21/nuestros-colaboradores-candido-hoyas-campos/>

[26] https://www.tebeosfera.com/autores/jimenez_jairo.html

Revista Planve. Febrero 2019. Exposición de viñetas en Plasencia de Jairo Jiménez.

Revista La Sacristía del Caminante (Jerez de la Frontera), 28 de enero de 2020.

“Las viñetas de Jairo: relax en la playa”. En *TuSolCaribe.com*, agosto de 2018.

[27] <https://ilustradoresehistorietistaspaol.blogspot.com/2013/11/alberto-madrigal.html>

<https://www.todostuslibros.com/autor/alberto-madrigal>

<https://www.puertadetannhauser.es/especial/la-caravana-comic-y-novela-grafica/48/>

[28] Rann es un planeta ficticio situado en el sistema estelar de Polaris (anteriormente en el sistema de Alfa Centauro) del Universo DC. Es principalmente conocido por ser el planeta adoptivo del explorador y héroe terrícola Adam Strange y su sistema de teleportación Rayo Zeta. El planeta Rann, junto a su famoso hijo adoptivo, apareció por primera vez en *Showcase* Nº 17 (noviembre-diciembre de 1958).

https://www.tebeosfera.com/firmas/andy_marra_-andres_marra-.html

<http://www.artbytito.com/2015/03/fanart-de-brooke-personaje-de-andy-marra.html>

[29] https://www.tebeosfera.com/autores/navarro_galan_esteban.html

<https://www.facebook.com/esteban.navarrogalan>

[30] En la prensa regional y nacional (**Hoy, El Periódico de Extremadura, Periodista Digital, y La Vanguardia.com**) del 13 y 14 de octubre de 2015, podía leerse “... *Son nueve los que muestran y organizan la exposición “Historietistas placentinos” en el Complejo Cultural Santa María de Plasencia, y que podrá visitarse desde el 14 de octubre hasta el 11 de noviembre (2015). Guionistas, dibujantes, ilustradores, cuentistas... todos ellos reunidos*

en torno a la fantasía, al humor, a la ciencia ficción, a la ficción histórica, al terror... Es el mundo del cómic, el que nos llega de la mano de los artistas extremeños Jesús Cano, Jairo Jiménez, Esteban Navarro, Ángel García Niego, Miguel Ángel Arqués, Perianes, Luis Sin, Cruz y Gol”.

https://www.tebeosfera.com/autores/pelaez_luis_m..html. **López, Félix, y Barrero, Manuel.** “La industria de la historieta en España en 2019”. En *Informe Tebeoesfera, 2019*, 124 págs.

[31] Entre las publicaciones de esta autora, sobresalen las siguientes: “Comunicación Intercultural. Una ocasión para el encuentro”. En *Revista Capitán Whitman*, en Trigueros Muñoz, A. (Dir.) I.E.S. Santiago Apóstol de Almendralejo 2008.

Tradiciones y costumbres de Extremadura. En *Atlas de Extremadura*. En Barrientos, G. (Ed.) y varios autores. Asamblea Regional de Extremadura, 2009.

Zarza de Montánchez y “Las Bolas”. Apuntes etnográficos de un juego tradicional. ETNICEX 2011. “Apuntes etnográficos sobre alimentación en Sierra de Gata. Procesos relacionados con la alimentación de las clases populares desde primeros a mediados del s. XX en Gata”. En *Revista de Folklore*, nº 354. pp.: 16-25. Fundación Joaquín Díaz. 2011.

“Arquitectura vernácula de Sierra de Gata. Arquitectura y vida en la Sierra de Gata de Entresiglos”. En *Actas La ciencia, la técnica y la sociedad en la Extremadura de Entresiglos*. CESGATA. 2013.

Patrimonio e Identidad. Una exploración de las múltiples caras del Patrimonio. Antropología e Identidad. Reflexiones interdisciplinarias sobre los procesos de construcción identitaria en el S. XXI. Ed. FIFIED 2014

“Fotógrafos ambulantes en el S.XX. Anotaciones generales y labor de dos fotógrafos castueranos: “Pérez” y “Felipe”. En *Revista Antaño*, nº 16. Ayuntamiento de Castuera, Concejalía de Cultura. 2015

“Aproximaciones al Retratismo Rural Ambulante en el S. XX. El Caso de Félix Simón en Sierra de Gata”. En *Actas de las V Jornadas de Historias Locales de Extremadura*, oct. de 2019

[32] **Rodríguez, Hilario J.** “Retrato de José María Perianes en tres movimientos”. En *¿Héroes o monstruos?* Cáceres, 2007. Diputación Provincial Cáceres, 20 págs.

[33] https://www.tebeosfera.com/autores/perianes_jose_maria.html

[34] https://www.tebeosfera.com/autores/polo_martin_jonathan.html .Datos facilitados por el propio dibujante al autor.

[35] https://www.tebeosfera.com/autores/rod_julio.html

<https://www.meneame.net/m/cultura/tres-edades-conan-comic-autores-espanoles-angel-g-nie>

to-julio

[36] <https://radioedu.educarex.es/radioelcandil/2022/01/21/la-barca-de-paco-sarro/>

<https://editorialcircularrojo.com/autores/paco-sarro-alonso/>

[37] https://canallector.com/5355/Los_d%C3%ADas_m%C3%A1s_largos

[38] <https://es.literaturasm.com/autor/fermin-solis-campos#gref>

[39] **Diario Hoy**. Edición del 7 de marzo de 2021.

https://www.tebeosfera.com/autores/solis_campos_fermin.html

[40] <https://valverdearquitecto.com/equipo.html>

[41] Sánchez de la Calle, José Antonio.
“Patrimonio bibliográfico de Plasencia: las revistas del siglo XX”. En *Coloquios Históricos de Extremadura*, 2002.

https://www.tebeosfera.com/autores/valverde_lorenzo_luis_ramon.html

[42]

https://www.tebeosfera.com/numeros/vengo_de_extremadura_1999_junta_de_extremadura.html

[43] <https://www.youtube.com/watch?v=J9876HFhF64>

[44] <https://placeat.org/presentacion-del-comic-de-los-50-anos-de-placeat/>

[45] Es cierto que en los años 2020 y 2021 la producción bajó, pero ese descenso fue generalizado por los efectos de la pandemia.

[46] En el año 2021, el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica de Azuaga realizó el trabajo “Emotícómic”, donde las profesionales abordan la introducción de las nuevas tecnologías para la comunidad educativa de manera intensa y continua, lo que provoca situaciones en donde han proliferado emociones a las que han tenido que hacer frente. El trabajo ilustra mediante viñetas la frustración, el miedo, el estrés, la ansiedad, el éxito, la serenidad, la seguridad y la alegría.

[47] https://www.tebeosfera.com/numeros/guia_didactica_2021_extrebeo.html

[48] “O todos los despedidos volvían a trabajar o ninguno de los huelguistas se incorporaría al trabajo”, este grito de lucha, que da nombre al cómic, se extendió por toda la geografía española en los años 60 y 70 al calor de los conflictos obreros que fueron capaces de enfrentarse a un franquismo que no estaba para nada agonizante.

[49] La exposición “El arte en el cómic” podrá verse hasta el 16 de octubre de 2022, con sus más de 200 obras de 70 historietistas internacionales relacionadas con la pintura y el arte, bajo el comisariado artístico de Asier Mensuro. La muestra fue presentada por la Consejera de Cultura, Turismo y Deportes de la Junta de Extremadura, Nuria Flores Redondo, y ha sido cofinanciada por la Fundación Telefónica.

[50] **Sánchez de la Calle, José Antonio.** “Historia del cómic y su proyección en el Norte de Extremadura durante el último tercio del siglo XX y a principios del XXI”). En *Notas de Facebook. Trazos del Salón* (abril-junio 2022).