

Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 43, año 2025. URL: espejodemonografias.comunicacionsocial.es

MONOGRAFÍAS DE ACCESO ABIERTO
OPEN ACCESS MONOGRAPHS

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

ISBN 978-84-17600-88-4

El hipersector audiovisual-TIC Una aproximación multidisciplinar (2025)

Francisco Javier Gómez-Pérez (editor)

Separata

Capítulo 10

Título del Capítulo

«*Pobre Diablo*, la primera serie de animación española para personas adultas encargada por HBO Max. Estrategias de producción y lectura semiótico-narrativa»

Autoría

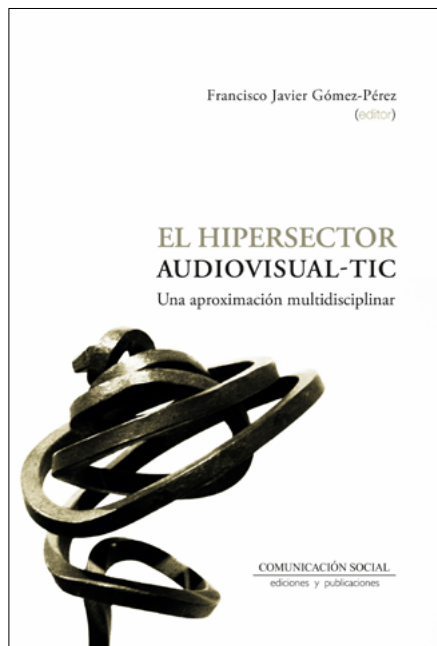
Lidia Peralta-García

Cómo citar este Capítulo

Peralta-García, L. (2025): «*Pobre Diablo*, la primera serie de animación española para personas adultas encargada por HBO Max. Estrategias de producción y lectura semiótico-narrativa». En Gómez-Pérez, F.J. (ed.), *El hipersector audiovisual-TIC. Una aproximación multidisciplinar*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. ISBN: 978-84-17600-88-4

D.O.I.:

<https://doi.org/10.52495/c10.emcs.43.c49>



El libro *El hipersector audiovisual-TIC. Una aproximación multidisciplinar* está integrado en la colección «Contextos» de Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Ya no pueden estudiarse el cine y el audiovisual sin englobarlos en las llamadas industrias culturales, que están a su vez completamente imbricadas con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), conformando lo que en los últimos años se ha venido en denominar el «hipersector audiovisual-TIC». Los nuevos medios surgidos de la digitalización, la producción audiovisual, así como el resto de industrias culturales, conforman un motor innegable de riqueza cultural y económica. Desde las instituciones culturales se ha regulado para fomentar la implantación de las tecnologías digitales, el desarrollo de la sociedad en red y los nuevos usos y hábitos culturales puesto que ofrecen nuevas oportunidades de crecimiento para los sectores relacionados con la producción audiovisual, lo que la convierten en un sector estratégico por su contribución al desarrollo cultural, económico y social.

El hipersector audiovisual-TIC. Una aproximación multidisciplinar aspira a mostrar las necesidades de impulso del sector audiovisual actual, analizando, desde una perspectiva multidisciplinar, los cambios necesarios que el sector está afrontando, así como la necesidad del audiovisual de establecer las sinergias necesarias con el conjunto de la nueva economía digital, sin duda, uno de los pilares estratégicos para el futuro.

Sumario

| | |
|---|-----------|
| Una mirada multidisciplinar al hipersector audiovisual-TIC, a modo de prólogo | 11 |
| <i>por Francisco Javier Gómez-Pérez</i> | |
| 1. El hipersector audiovisual-TIC | 19 |
| <i>por Francisco Javier Gómez-Pérez</i> | |
| 1. Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento, Sociedad Red | 21 |
| 2. Definición de «hipersector audiovisual-TIC» | 23 |
| 3. El hipersector audiovisual-TIC como vector económico | 26 |
| 4. El hipersector audiovisual-TIC como vector cultural | 29 |
| 5. El hipersector audiovisual-TIC como vector social | 31 |
| 6. Conclusiones | 33 |
| 7. Referencias bibliográficas | 34 |
| 2. Las industrias culturales y creativas. Una aproximación cuantitativa al caso andaluz | 37 |
| <i>por Antonio Castro-Higueras</i> | |
| 1. Las industrias culturales y creativas. Concepto y políticas públicas | 37 |
| 2. Las industrias culturales y creativas en Europa | 41 |
| 3. Las industrias culturales y creativas en España | 42 |
| 4. Las industrias culturales y creativas en Andalucía | 43 |
| 5. Conclusiones | 48 |
| 6. Referencias bibliográficas | 50 |
| 3. Producción y consumo de cine español en salas de cine entre 2019 y 2022: factores estructurales durante la pandemia | 53 |
| <i>por José Patricio Pérez-Rufi; Águeda María Valverde-Maestre</i> | |
| 1. Introducción | 53 |
| 2. Metodología | 57 |

| | |
|---|------------|
| 3. Resultados | 59 |
| 4. Conclusiones | 68 |
| 5. Referencias bibliográficas | 70 |
| 4. Distribución y exhibición de cine y televisión en el hipersector audiovisual-TIC: retos y oportunidades | 73 |
| <i>por María José Higuera Ruiz</i> | |
| 1. Introducción | 73 |
| 2. Objetivos y metodología | 74 |
| 3. Resultados | 76 |
| 3.1. El modelo clásico, el nuevo, y la digitalización | 76 |
| 3.2. La llegada de las plataformas | 80 |
| 4. Conclusiones | 85 |
| 5. Referencias bibliográficas | 86 |
| 5. La distribución de no ficción en plataformas OTT: series documentales en CanalSur Más | 89 |
| <i>por Mario de la Torre-Espinosa; Juan Ángel Jódar Marín</i> | |
| 1. Introducción | 89 |
| 2. Objetivos y metodología | 94 |
| 3. Resultados y discusión: el género documental en CanalSur Más | 96 |
| 4. Conclusiones | 100 |
| 5. Referencias bibliográficas | 101 |
| 6. El hipersector de los videojuegos. Cara y cruz de un mundo perfecto | 105 |
| <i>por Luis Navarrete-Cardero; Milagros Expósito-Barea</i> | |
| 1. Introducción | 105 |
| 2. Una industria de éxito asentada sobre las generaciones Alpha y Zeta | 107 |
| 3. Los dilemas del videojuego | 115 |
| 4. A modo de conclusión: el giro videolúdico | 122 |
| 5. Referencias bibliográficas | 125 |
| 7. Giro hacia lo visual en las nuevas lógicas de la industria musical. Livestreaming, plataformización y auge de la inteligencia artificial (IA) | 127 |
| <i>por Ana Sedeño-Valdellós</i> | |
| 1. Introducción: industria musical, giro visual y transmedia | 127 |
| 2. Plataformización e impacto sobre la creación musical | 129 |
| 3. Audiovisualización de la creación musical | 131 |

| | |
|--|------------|
| 4. <i>Livestreaming</i> | 135 |
| 5. Inteligencia artificial e industria musical | 138 |
| 6. Conclusiones | 139 |
| 7. Referencias bibliográficas | 141 |
| 8. Estrategias de la industria musical en el hipersector audiovisual-TIC: el caso de la banda de rock Ghost | 145 |
| <i>por Miguel Ángel Pérez-Gómez</i> | |
| 1. Introducción | 145 |
| 2. Ghost, la banda | 148 |
| 3. Mercadotecnia y comunicación en medios digitales | 150 |
| 3.1. Páginas web | 151 |
| 3.2. Videojuego | 152 |
| 3.3. Redes sociales | 153 |
| 4. Nuevos medios, narrativa y música. El lanzamiento de <i>Phantomime</i> | 156 |
| 5. Conclusiones | 159 |
| 6. Referencias bibliográficas | 160 |
| 9. El Cómic digital expandido: análisis y tendencias | 161 |
| <i>por Miguel Gea-Megías</i> | |
| 1. Introducción al cómic | 161 |
| 2. Remediación, Hibridación y transmedialidad del cómic | 164 |
| 2.1. Remediación del cómic: el cómic digital | 164 |
| 2.2. Webcómic | 165 |
| 2.3. Hibridación en el Cómic | 167 |
| 2.4. HiperCómic | 168 |
| 2.5. Cómic animado | 169 |
| 2.6. Cómic de videojuego | 170 |
| 2.7. Novela visual | 171 |
| 2.8. Cómic con desplazamiento | 172 |
| 2.9. La inmaterialidad del contenido digital | 173 |
| 3. El cómic en el universo transmedia | 173 |
| 3.1. Cómic expandido | 174 |
| 3.2. Cómic experimental | 174 |
| 4. Softwarización del Cómic | 176 |
| 4.1. Software de tiras cómicas | 176 |
| 4.2. Cómic de código abierto | 177 |
| 4.3. Cómic generado por IA | 178 |
| 5. Conclusiones | 179 |
| 6. Referencias bibliográficas | 180 |

| | |
|---|------------|
| 10. <i>Pobre Diablo</i>, la primera serie de animación española para personas adultas encargada por HBO Max. Estrategias de producción y lectura semiótico-narrativa | 185 |
| <i>por Lidia Peralta-García</i> | |
| 1. Introducción | 185 |
| 2. Objetivos y metodología | 191 |
| 3. <i>Pobre Diablo</i> y su contexto | 191 |
| 4. Stan: un personaje dual que se sitúa entre el bien y el mal | 193 |
| 5. Entre lo mundano y lo diabólico: el universo narrativo de <i>Pobre Diablo</i> | 195 |
| 6. Los momentos musicales: un personaje más | 198 |
| 7. La inferencia de HBO Max en las dinámicas de producción | 199 |
| 8. Conclusiones | 200 |
| 9. Referencias bibliográficas | 201 |
| 11. <i>Dulceida al desnudo</i>: El docu-reality contemporáneo ante la proliferación de subjetividades digitalizadas | 203 |
| <i>por José Manuel Blázquez-Jordán; Juan José Feria-Sánchez</i> | |
| 1. Introducción | 203 |
| 2. Marco teórico | 205 |
| 2.1. Identidad digital: influencers como nuevos actantes en línea | 205 |
| 2.2. Crisis de lo real: de las redes sociales al documental | 206 |
| 3. Objetivos y metodología | 208 |
| 4. Resultados | 211 |
| 5. Conclusiones | 217 |
| 6. Referencias bibliográficas | 219 |
| 12. Cultura visual y TIC en el arte ciberactivista. La performance final del proyecto transmedial sobre García Lorca de Valeriano López (2019-2022) | 223 |
| <i>por Eladio Mateos-Miera</i> | |
| 1. Hacia un arte político, mediatizado y convergente | 225 |
| 2. Arte y activismo en el proyecto lorquiano de Valeriano López | 229 |
| 3. Conclusiones | 236 |
| 4. Referencias bibliográficas | 238 |

| | |
|--|------------|
| 13. La voz femenina en la televisión pública andaluza: análisis de la evolución de los tiempos de palabra de mujeres y hombres en los informativos de Canal Sur | 241 |
| <i>por Juana Salido-Fernández; Ana María Muñoz-Muñoz</i> | |
| 1. Introducción | 242 |
| 2. Marco teórico | 243 |
| 3. Metodología | 245 |
| 4. Resultados | 246 |
| 4.1. Los hombres duplican a las mujeres en número de intervenciones en los informativos | 246 |
| 4.2. La duración del tiempo en antena es más del doble en las voces masculinas | 247 |
| 4.3. Temática | 248 |
| 4.4. Roles de los perfiles que intervienen | 249 |
| 5. Discusión y conclusiones | 250 |
| 6. Referencias bibliográficas | 252 |
| 14. Narrativas inmersivas y realidad virtual como herramienta para sensibilizar sobre la violencia de género | 255 |
| <i>por Mariela Luján-Escribano; Luis Villén-Rueda</i> | |
| 1. Introducción | 255 |
| 2. Uso de las narrativas inmersivas en la prensa y las instituciones públicas | 256 |
| 3. Una herramienta con capacidad de generar empatía sobre la violencia de género | 258 |
| 4. Algunas experiencias inmersivas que se han desarrollado en España | 260 |
| 4.1. Campaña inmersiva contra la violencia de género: «No mires a otro lado» | 260 |
| 4.2. Experiencia inmersiva de educación sexual e igualdad de género en Astigarraga | 261 |
| 4.3. «La desigualdad es real: una experiencia en realidad virtual y aumentada» | 261 |
| 4.4. Campaña de concienciación: «Ponte en su piel» | 262 |
| 4.5. Campaña de realidad virtual para la concienciación sobre la violencia de género en Las Palmas de Gran Canaria | 263 |
| 4.6. Programa de realidad virtual para la rehabilitación de personas condenadas por violencia machista | 264 |

| | |
|---|------------|
| 4.7. Realidad Virtual para la Sensibilización sobre la Violencia Machista: El Proyecto «El mal amor» en Valencia | 265 |
| 5. Hallazgos y características de contenido de las experiencias inmersivas | 265 |
| 5.1. Temáticas abordadas | 266 |
| 5.2. Mensajes recurrentes | 266 |
| 5.3. Duración de la experiencia inmersiva | 266 |
| 5.4. Estructura | 267 |
| 5.5. Rol participante del usuario | 267 |
| 5.6. Accesibilidad | 267 |
| 6. Hallazgos sobre la realización de las experiencias | 267 |
| 6.1. Escenario e iluminación | 267 |
| 6.2. Tipología de la imagen | 268 |
| 6.3. Angulación | 268 |
| 7. Conclusiones | 268 |
| 8. Referencias bibliográficas | 270 |
| 15. La conversión audiovisual de la prensa en el ecosistema digital: nuevas narrativas, rutinas y perfiles profesionales | 273 |
| <i>por Magdalena Trillo-Domínguez</i> | |
| 1. Factores de contexto en la transformación digital de la prensa | 276 |
| 2. Narrativas, formatos y perfiles con el ADN del audiovisual | 279 |
| 3. Apuntes para la reflexión | 285 |
| 4. Referencias bibliográficas | 287 |

***Pobre Diablo*, la primera serie de animación española para personas adultas encargada por HBO Max. Estrategias de producción y lectura semiótico-narrativa**

Lidia Peralta-García
Universidad de Granada

1. Introducción

El sector de la animación para adultos está de moda. Superhéroes y supervillanos, violencia y sangre, tramas fantásticas, diálogos delirantes, conflictos familiares, fantasías, problemas mentales, la identidad, viajes al futuro, la pubertad sin tapujos, aventuras con perspectiva de género, aventuras prehistóricas, robots y visiones futuristas, mundos alternativos en el que conviven humanos y animales antropomorfos, dificultades sociales, problemas con el alcohol y otras drogas, científicos locos y mundos llenos de posibilidades, vida familiar sin tabúes, licencias para matar, violencias animadas, mundos grotescos, la humanidad, el comportamiento humanizado de los animales, instituciones psicoterapéuticas, el nuevo orden mundial, las *fake news*, el negacionismo, las conspiraciones... La animación para adultos no tiene límites desde un punto de vista temático ni tampoco en relación con la variedad de géneros con la que logra expresarse: desde la ciencia ficción a la sátira; desde la comedia de humor absurdo al humor inteligente; desde las comedias gamberras a las comedias políticas o las comedias negras; y desde el cine de aventuras al cine de espías, entre otras muchas posibilidades.

De acuerdo con Domínguez (2023), la expresión «series para adultos» comprende una variedad de estilos, formatos e historias imposibles de meter en una sola categoría, pero incluirían en cualquier caso títulos que se alejan del corte familiar y que entran en terrenos políticos, malhablados, violentos, gamberros

y complejos, que apelan a un público con mayoría de edad. Algunas series, como *Los Simpsons* y *Futurama*, apelan también a otros públicos, quizás desde la capacidad liminal, como apunta Manuel Sicilia (2023), de poder ser vistas en paralelo por personas adultas y por personas adolescentes, y donde cada franja de edad realiza su propia lectura. Otro fenómeno de interés es la adaptación de películas exitosas de imagen real al formato de serie animada (González Haro, 2015). Se puede ilustrar esta variante con las adaptaciones de *Beneath the Planet of the Apes* (Ted Post, 1970), *Star Wars* (George Lucas, 1977), *George of the Jungle* (Sam Weisman, 1997), *Rambo y las fuerzas de la libertad* (David Morrel, 1986), *Beetlejuice* (Tim Burton, 1988) o *Jumanji* (Jake Kasdan y Joe Johnston, 1995), entre otras.

Autoras como Kelsey Sutton (2020) se refieren a la «edad de oro» de las series para personas adultas debido a la gran variedad de tonos y estilos con los que se está creando. Ray Laguna (2023) reafirma un auténtico *boom*, y lo encaja en el período 2018-2023, tanto en España como en América Latina. Para Philip Mak (2020), el auge queda implícito tanto en el volumen de producciones como en el aumento de su popularidad. Otra evidencia reside en el continuo florecimiento de contenidos y series animadas en plataformas de *streaming* y VOD,¹ en cadenas especializadas en animación,² así como en otras cadenas no especializadas,³ en redes sociales como Snapchat y en webseries.

La buena salud de la que goza el sector se manifiesta además a través de la existencia de festivales de cine especializados o de

¹ Amazon Prime Video, AMC+, Apple TV, Crunchyroll, Disney+, Filmin, FlixOlé, HBO Max, Hulu, Movistar+, Netflix, Paramount+, Rakuten TV, SpnFlix, Tubi o Youtube.

² ABC Kids, Adult Swim, Fox Animation Domination, AT-X, Boomerang, Canal J, Cartoon Network, Disney Channel, Disney XD, Fox Kids, Nickelodeon, Pakapaka, TV Tokyo, TZGZ, 9Go.

³ À Punt, ABC, Arte, BBC, BET, Canal+, Canal+ España, Canal Sur, Canal 9, CBC, CBS, Chanel 4, Cinemaz, CNTV, Comedy Central, Cuatro, El 33, EITB, Fox, France Télévisions, Fuji TV, FX; HBO, ITV, MBS TV, Meidaset, MTV, NBC, Neox, NHK, Nippon TV, Paramount Comedy, RTP, Señal Colombia, Showtime, SYFY, TBS, TV Asahi, TV Brasil, TVE, TV3, Tokyo MK, UPN; WoWow.

festivales que dan cabida a la animación para adultos,⁴ así como un elenco de blogs especializados, entre los que puede citarse *Animación para adultos*,⁵ donde se recogen artículos, críticas, noticias, novedades y otras informaciones de interés. Este blog, por ejemplo, recoge novedades producidas en España en 2023, con títulos como *Todo Bien* (Diana Acién Manzorro), *Becarias* (Marina Donderis, Núria Poveda, Marina Cortón), o *Benito Pérez Buñuel* (Luis Roca), entre otros. Revistas como *Fotogramas*, a su vez, han publicado reportajes relacionados, con titulares como «las 22 series de animación para adultos actuales» (Domínguez, 2023) donde se recuerda cómo algunas de ellas son «auténticas joyas televisivas», incluyendo clásicos como *Los Simpsons* y *Futurama* y producciones más recientes como *Undone* y *Primal*.

Una contribución decisiva ha sido la incursión de las plataformas de *streaming* o servicios de *video on demand* (VOD) en la producción. Para Jhon Evershed (2020), las nuevas necesidades de programación están relacionadas con un público que cada vez se siente más cómodo con la combinación de humor y de temas serios, propios de las series de animación para adultos, además de la mayor flexibilidad para destinar estas hibridaciones al mercado internacional. Evershed optimiza el futuro del sector de esta manera:

The net effect of the increase in appetite for adult animation from the streamers, linear channels and digital platforms, combined with the trend towards non-comedy genre series, will make adult animation one of the fastest growing animation categories and a wide open greenfield opportunity for studios and talent (Evershed, 2020).

Así, el elenco de títulos en las plataformas de *streaming* permite afirmar que las series de animación para adultos se han con-

⁴ Imaxinaria Festival, Animac, Cartoon Movie, Festival de Málaga, Animadera, Animakon Fest, Animario, Animasivo, Cartoon Forum, Cartoon Movie, Chilemonos, El Ojo Iluso, Fancine, Festival Cortón, Festival de Annecy, Trickfilmfestival Stuttgart, Zinebi, entre otros muchos.

⁵ <https://animacionparaadultos.es/>

vertido en una herramienta de expresión pujante en las mismas. Netflix, por ejemplo, se ha decantado por títulos como *Love, Death and Robots*, *Agent Elvis*, *Disenchantment*, *Bojack Horseman*, *Big Mouth*, *F is for Family*, *Human Resources*, *Inside Job*, *Farzar*, *Final Space*, *Arcane*, *Klaus*, *I Lost my Body*, *Mitchells vs las máquinas*, *Cortar por la línea de puntos* y *Hoops*, entre otras. En enero de 2020 Mike Moon, responsable de Animación para adultos de Netflix, firmó un acuerdo general de producción de uno de los grandes del sector: el estudio Titmouse,⁶ fundado por Chris y Shannon Prynosi y creador de series como *Big Mouth* y *The Midnight Gospel*.

Por su parte, HBO/Adult Swim es el artífice de propuestas como *Ricky and Morty*, *Primal*, *Robot Chicken*, *Más allá del jardín*, *Harley Queen*, *Pobre Diablo*, *Velma*, *Hora de Aventuras* y *Birdgirl*, entre otras. Prime Video, a su vez, se ha decantado por títulos como *The boys: Diabolical*, *Invencible*, *Undone*, *Lower Decks*, *Fairfax*, *La Leyenda de Vox Machina* (*Dungeon and Dragons*) o *La Leyenda de Korra*. *Solar Opposites* se convirtió, por su parte, en la comedia original más vista en Hulu cuando debutó el 8 de mayo de 2020. Hulu estima que el 40% de sus espectadores ha visto alguna serie de animación para adultos al mes. En julio de 2020 lanzó los Premios HAHA (Premios Hilarious Animated Hulu), para reconocer las mejores producciones transmitidas en la plataforma, tal y como son votadas por las personas usuarias, así como los personajes más icónicos de dichas series.⁷

Barrett (2020) estima, por su parte, que la pandemia de la era covid, con el «homeworking model» contribuyó a propulsar de una manera estratégica el sector de las series de animación para personas adultas. En un artículo para *The Guardian*, el autor se expresaba en los siguientes términos: «*The X-Files: Albuquerque* is only the latest in a glut of animated series aimed at grownups. And, because they can be made by people working at home, expect plenty more to follow» (Barret, 2020). A su vez, Mike

⁶ Titmouse es una galardonada productora de animación independiente. Cuentan con estudios en Los Ángeles, Nueva York y Vancouver.

⁷ <https://www.cartiononline.com/es/wordpress/hulu-presenta-nominados-para-los-premios-inaugurales-de-animaci%C3%B3n-para-adultos-jaja/>

McMahan (en Lovet, 2020), un veterano de Adult Swim, con creaciones como *Rick and Morty*, afirmaba: «Animation is kind of uniquely suited for this moment».

Sin embargo, para Philip Mak (2020), la tendencia de la animación para adultos comenzó mucho antes de la pandemia, con plataformas de transmisión y emisoras tradicionales que invirtieron muchos recursos en el género, con Fox en primera línea de acción. Como recuerda el autor, en 2019, Fox Entertainment contrató a Daniel Weidenfeld, para ponerlo al frente de las animaciones adultas, al tiempo que adquirió el estudio líder en 2D Bento Box Entertainment. Series enigmáticas como *Los Simpsons* o *Padre de Familia*, dan muestra de la apuesta de la cadena, con una producción creciente a lo largo de los últimos años.

La literatura académica en torno al mundo de la animación lleva décadas aportando reflexiones desde muy diversas perspectivas. Pueden detectarse varias líneas de interés. Por un lado, las publicaciones que se centran en aspectos técnicos, creativos, estéticos y comerciales en la producción de la animación (Costa *et al.*, 2016; Corral, 2016). Por otra, estudios de caso, tanto de series como de estudios (Alpert, 2021) como de animación. *Los Simpsons* han copado parte de esta producción tematizada (Ortved, 2009; Groening, 1999). Por su parte, Juan José Zanoletty, un prolífico autor especializado, en el libro *Las otras series de animación* (2022) llevó a cabo un estudio de las producciones de la segunda mitad del siglo XX que, en su opinión, han alcanzado el *statu* de culto, proponiendo un recorrido por series que rara vez han gozado del apoyo de la crítica y que en muchos casos fueron un fracaso de audiencia, pero que por una u otra razón han sido reivindicadas o redescubiertas. Siendo una producción reciente, *Pobre Diablo* no ha generado aún acervo académico, por lo que el presente análisis propone sentar una base para futuras investigaciones.

El entronque teórico está inspirado por la liminalidad en la que vive el personaje principal. Stan es hijo del diablo y buena persona al mismo tiempo; su vida se debate de una forma ambivalente entre intentar no defraudar a su padre para consolidar la destrucción del mundo y cumplir su sueño: ser actor de musicales. En este contexto, adopto el concepto de «Inauthenticity», propuesto por Stephanie Hemelryk (2000), profesora de Cine

en la *School of Arts and Social Sciences at Monash Malaysia*. La falta de autenticidad es una señal de que el sujeto es flexible y se siente cómodo en el modo de vida contemporánea, haciendo dialogar las múltiples necesidades, contradicciones y deseos de los sujetos actantes. La autora ha aplicado este concepto a sus investigaciones sobre el rol de las mujeres contemporáneas en el cine chino, cuando afirma que estas son fruto de los múltiples aspectos que conviven en sus personalidades y que las alejan de una construcción monolítica de las mujeres. Entre ellos, el Maoísmo, el capitalismo global, la tradición patriarcal y el consumismo. La profesora australiana, afincada en Malasia, se expresa en estos términos:

Inauthenticity is a sign that the subject is flexible and comfortable in the contemporary mode. The inauthentic subject must engage in dialogue within herself to achieve fleeting reconciliation between the material and the symbolic elements of her experience. Artists and critics function as mediators, prizing their way into the social imaginary with aesthetic tricks and barbed wit. Therefore, they must be silenced in a different nexus of exclusion, which is the discourse of the authentic. As inauthentic they have neither the confidence of the narcissistic Self, nor the doubtful honor of necessary Otherness. They hover between one subjectivity and another, seeing both and inhabiting neither (Hemelryk, 2000: 100).

Por otra parte, podría hacerse una lectura invertida del concepto de «glocalización» acuñado por Roland Robertson (1992) en su libro *Globalization*. La glocalización es en esencia una adaptación de patrones globales a las condiciones locales. A escala empresarial y cultural *Pobre Diablo* podría entenderse como un viaje particular desde lo local a lo global. Siendo Nueva York el eje de acción, la serie queda totalmente inserta en un *glocal frame*, estando impregnada de numerosas referencias locales, incluyendo algunos temas de la banda sonora. A su vez, la lectura semiótica del cine facilita un espacio de interpretación fundamental en una serie cargada de simbología visual (Pérez, 2008).

2. *Objetivos y metodología*

El objetivo principal de este estudio reside en analizar algunas estrategias de producción de *Pobre Diablo*, además de proponer una lectura semiótico-narrativa de su primera temporada, compuesta por ocho capítulos. Estas son algunas de las preguntas que guían la investigación. Desde el punto de vista de la producción, ¿Qué características generales y qué particularidades ha tenido el proceso de creación de esta serie? ¿Qué temas aborda y cómo se articula la trama narrativa? ¿Cómo combina el hecho de ser una producción española pensada para un mercado internacional? ¿De qué manera HBOMax ha condicionado la producción? ¿Qué conclusiones pueden extraerse de esta experiencia para beneficio del sector? Para dar respuesta a las mismas se han analizado los ocho capítulos de la primera (y de momento única) temporada, en busca de elementos semiótico-narrativos. El análisis se complementa con otros documentos, tanto escritos como audiovisuales, como artículos de prensa, críticas de animación, y entrevistas a los creadores. Se ha incorporado además información ofrecida por el director creativo, Manuel Sicilia (Rocky Animation), quien impartió una presentación sobre la serie en el seminario «Cinatic: retos y oportunidades de la industria cinematográfica andaluza en el hipersector audiovisual TIC»,⁸ en la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada el 12 de mayo de 2023.

3. *Pobre Diablo y su contexto*

Pobre diablo es la primera serie de animación para adultos española encargada por HBO Max, marcando por ello un hito en el sector. De hecho, ha sido la primera serie de animación adulta estrenada por esta plataforma en Europa. Su lanzamiento se produjo el 17 de febrero de 2023. La serie está creada y escrita por Miguel Esteban, Joaquín Reyes y Ernesto Sevilla, coescrita por Helena Pozuelo y dirigida por Miguel Esteban. La dirección

⁸ https://cinatic.ugr.es/?page_id=612

artística corre a cargo de Manuel Sicilia. El trabajo ha sido producido en el estudio granadino Rokyn Animation.

Una de las principales bazas a favor de la productora es contar con un equipo humano que ha acumulado más de 25 años de experiencia en el mundo de la animación, produciendo películas y series que han sido distribuidas en más de 160 países. Parte del equipo ha trabajado en compañías como Kandor Graphics, Sony, Wildbunch o Zinkia. Algunas de las producciones que ha liderado o en las que han participado son *Justin y la espada del valor*, *La dama y la muerte*, *Pocoyo y el circo espacial*, *El lince perdido*, *Tadeo y el tesoro del Rey midas*, *Narraciones extraordinarias* y *El séptimo enanito*, entre otras.

Rokyn Animation ha realizado servicios para HBO, Buendía Estudios, E-one, Sony, Aurum, FOX, NASA, FBI, BRB, John Malkovich, Grupo Santander o INDITEX, entre muchas otras. Sus proyectos han obtenido más de 100 premios internacionales en los principales festivales de animación, incluyendo dos Goyas y una nominación a los Oscars. Para Manuel Sicilia, director creativo, una de las claves en la continuidad y sustentabilidad de la empresa reside en ofrecer animación de primer nivel a presupuestos muy competitivos, que permiten la distribución internacional de sus producciones (Sicilia, 2023). Rokyn Animation ofrece acceso a los incentivos fiscales españoles (entre 20 y 40%), de forma que las productoras puedan recuperar una buena parte de su inversión. Por otro lado, han desarrollado herramientas computacionales propias (RVC, Rokyn Studio, etc.) que facilita trabajar con otros estudios o profesionales externos, permitiendo hacer un seguimiento eficiente a las producciones.

Por otra parte, los «rotos» de Joaquín Reyes y Ernesto Sevilla, dos de los creadores de *Pobre Diablo*, son conocidos por haber protagonizado series de humor como *La hora chanante*, *Muchachada Nui* o *Museo Coconut*. *La hora chanante* fue una serie de 50 episodios que la cadena Paramount Comedy empezó a emitir en España el 5 de mayo de 2002 por cable y satélite. Se trataba de un programa de humor compuesto de varias secciones, con *sketches* y animaciones, caracterizadas por el humor absurdo y surrealista. En 2007, el mismo equipo de actores trasladó la fórmula televisiva a La 2 de Televisión Española con nuevos capítulos, bajo el nombre de *Muchachada Nui*.

En *Pobre Diablo*, las voces de los personajes están repartidas de la siguiente manera: Joaquín Reyes como Stan; Ernesto Sevilla como Mefisto (un gato cínico y perverso); Gakian como Samael; Ignatius Farray como Satán (infundiendo un acento canario al personaje); Stephanie Magnin como Gaby (la novia de Stan); Miguel Esteban como Cancerbero (un perro leal que se comporta con más racionalidad que los humanos); Carlos Areces como Guy. La serie cuenta también con la colaboración especial y póstuma de Verónica Forqué (Rose, la madre de Stan), a cuya memoria está dedicada la serie.

Los creadores afirman que la producción resultó muy orgánica y divertida porque creaban las voces juntos, de forma coral, en la misma sala estudio de grabación, montando *a posteriori* las imágenes sobre las voces, lo cual infunde cierta libertad de interpretación e improvisación (Mondo Sonoro, 2023).

4. *Stan: un personaje dual que se sitúa entre el bien y el mal*

El capítulo 1 de *Pobre Diablo* cumple una función situacional: presentar el eje narrativo principal de la serie y a sus personajes. El capítulo abre con el nacimiento de un niño colocado en una cuna de estética fúnebre, y una madre, Rose, espantada al ver que el bebé tiene cuernos. El padre putativo del bebé hizo un pacto con Satán, padre biológico, permitiéndole inseminar a su esposa a cambio de una carrera como actor. Stan ha nacido con una misión, convertirse en el Anticristo que a la edad de 666 meses habrá de implementar el Apocalipsis en la Tierra. Para ello es enviado a Nueva York junto con su padrino-gato Mefisto, encomendado de Satán para culminar la misión con éxito. En la celebración del cumpleaños se congregan también Salomé (quien en la tradición bíblica pidió la cabeza de Juan Bautista) y que en la serie es dotada de terminología nazi, al exclamar frecuentemente ¡Heil Satán!), su prima Samael, la madre biológica, y el padre putativo, además de Satán. Pero Stan no relaciona el viaje a Nueva York con la misión encomendada sino con cumplir un sueño: ser actor de musicales en Broadway. Adoptando el género musical, Stan evoca cantando el imaginario de la ciudad:

Caminar bajo la lluvia y que un taxi me salpique al pasar
En la gran ciudad aventuras vivirás.
Dar de comer a las palomas en Central Park.
¿Qué podría salir mal?
Y convertirme en actor de musicales.
Porque todo en la vida es mejor con una canción.

Stan es presentado como un personaje dual y ambivalente, que queriendo satisfacer a su padre —aprovechar el tiempo en la Tierra para conocer la humanidad, conocer sus debilidades y desencadenar una ola de oscuridad eterna que arrase para siempre con las gentes del planeta— tiene otras inquietudes personales en la vida, nada propias para su condición de Anticristo. Como expresa Crespo (2023): «A pocos días de montarse un buen Apocalipsis, según las profecías, el pobre Stan, nombre del joven demonio *superstar*, no quiere acabar con el mundo, lo suyo es cantar en un musical de Broadway y disfrutar de los placeres mundanos.»

Pobre Diablo está inspirada en la película *La semilla del diablo* (Roman Polanski, 1968); de hecho, la protagonista de la película, Rosemary, interpretada por Mia Farrow, encuentra un nombre paralelo en otra protagonista de la serie, Rose. Para los autores, la serie representa una «continuación desviada» de la película de Polanski (Crespo, 2023). En el filme de 1968 una pareja recientemente mudada a un edificio frente al Central Park, deciden tener un hijo. Cuando Rosemary se queda embarazada, lo único que recuerda es haber hecho el amor con una extraña criatura que le ha dejado el cuerpo lleno de marcas. Con el paso del tiempo, Rosemary empieza a sospechar que su embarazo no es normal. Como tampoco lo es Stan, hijo del Diablo y buena persona al mismo tiempo, que también nace en una familia disfuncional.

Algunos de los personajes de *Pobre Diablo* evocan a personas en la vida real. Además de Mia Farrow, también aparece retratada la figura de Keanu Reeves, tanto en el capítulo 3 —como un pasajero del metro que cede el asiento a Stan y su séquito— como en el capítulo 8 —donde se presenta al *casting* del musical Armagedón, producido por Stan y su novia Gaby. Esta le reprende al personaje de Keanu Reeves que hace todos sus roles iguales, ¡iguales! «Supongo que no soy el actor más versátil del mundo; por eso estoy aquí, para salir de mi zona de confort.»

También se presenta al casting Michael Jordan, para regocijo de Stan y Gaby, quien consideran *Space Jam* (Warner Bross, 1996), «¡la mejor película de la historia!» En el casting, Jordan interpreta un monólogo de *Brave Heart* (Mel Gibson, 1995). Por otra parte, Marlon Brando ha sido invocado a la fiesta pre-apocalíptica. Ha descendido desde el infierno. A su vez, *Raphael, la voz de un ángel*, es uno de los musicales exhibidos en el Carnegie Hall neoyorkino. Mefisto lo expulsa haciéndolo volar por los aires, porque ahora «el teatro es nuestro».

5. *Entre lo mundano y lo diabólico: el universo narrativo de Pobre Diablo*

El elenco de temas que atraviesan los ocho capítulos de la serie conecta el mundo diabólico con la más rabiosa realidad mundanal del siglo XXI. Satán visita a un psicoterapeuta y Mefisto va cada martes a Alcohólicos Anónimos. Samael toma ansiolíticos para evitar sueños proféticos. Stan, que padece de asma, se va haciendo animalista a medida que avanza la serie. Existe una cierta fijación por temáticas relacionadas con las redes sociales. Los chicos y las chicas se conocen por Instagram, a través de *memes* y *gifts* animados. Pero Stan no comprende por qué la gente prefiere comunicarse de manera virtual. Los personajes compran por Wallapop. Alexa, en tanto que asistente virtual, quiere ser liberada para alcanzar independencia en la toma de decisiones. La cirugía estética y el tratamiento contra la alopecia están fundamentados en forma de acción vengativa. La pedofilia se ve representada en la figura de un congresista corrupto. Algunos personajes se mueven por la ciudad en patinete eléctrico. Toda una representación cultural postmodernista donde se resignifica y se hibrida lo satánico con lo humano. En las imágenes hay vómitos, sangre, posesiones, y también explotan cabezas.

El cambio climático, por otra parte, también es una temática recurrente. Para no contribuir al calentamiento global, Mefisto se hace vegano y come brochetas de tofu ahumado, tacos de tempe, y seitan *what the fuck*. Cuando Satán pide a Stan que prepare unas «tapas de caos», Stan alega que los humanos ya se están cargando el planeta: «Está el machismo, el racismo, la gran mentira del capitalismo con el crecimiento constante y

otras movidas, ¿Cómo podría empeorar?» ¡Niños con armas!, esa es la solución para Satán. Se votará un proyecto de ley para que los niños de más de tres años puedan llevar armas, con el apoyo de la Asociación de Rifles.

El tema de género se verbaliza a través de Satán, que exhibe planteamientos machistas. Satán pide a Samael que encuentre a Stan. En caso contrario ella tendría que encargarse del Apocalipsis, algo que no sería propio de una mujer: «O sea, no te lo tomes a mal, con lo de la igualdad y todo eso, pero hay trabajos para los que están más preparados los hombres y hay trabajos para los que están más preparadas las mujeres», le apunta Satán. «Ajá, como cocinar, ¿no?» Stan comparte por el contrario una visión feminista, al igual que su prima Samael. De hecho, Stan se ha enamorado del joven Foster, y le estampa un beso romántico «de película» en agradecimiento por haberse negado a continuar con el Apocalipsis. «La heterosexualidad no es más que un constructo social», apunta Mefisto. El amor de Stan por Gaby, en contra, queda representado como un espacio polarizado. Ella no recicla el plástico, mientras que él sufre si no se hace. Si él presiente que será un día perfecto, ella está convencida de que será un día «de mierda». Si Stan desata el fin del mundo, ella se unirá al ejército de los cielos para aniquilar a él y a su familia. Su amor por ella, a pesar de todo, es incondicional.

Por otro lado, la serie está repleta de guiños cinéfilos y otras referencias culturales. Stan es un apasionado de las series y contempla el mundo a través de sus tramas. Su dilema existencial contiene una dicotomía shakesperiana: «Mi destino es actuar o hacer el mal, he ahí la cuestión.» Su primer beso con Gaby debería producirse según la serie *Sexo en Nueva York* (HBO, 1998-2004), a lo que la madre le comenta: «Las películas no deberían ser tu única referencia, Stan.» «Tienes aquí a tu familia y puedes preguntarnos cualquier cosa» —le apostilla Satán. Y a través de las mejores comedias románticas de los últimos 20 años trata de ayudar a David, Wallace y Foster, los tres jóvenes expertos en ciencias satánicas, que no quieren amor, sino «follar». *Thor Ragnarok* (Taika Waititi, 2017), un superhéroe de la mitología nórdica hará el trabajo sucio de acabar con la humanidad. En la serie, se ha puesto mechas y se ha pintado las uñas de negro para deconstruir su masculinidad y conquistar así a Samael. Gaby anima a Stan a apuntarse a un taller de teatro y

para aprender a llorar usan una escena de *E.T.: El Extraterrestre* (Spielberg, 1982). *Juego de Tronos* (HBO, 2011-2019) y *Billy Elliot* (Stephen Daldry, 2000) están también referenciadas. El paralelismo entre el protagonista de esta última película y la vida de Stan es palpable. Por otro lado, Stan no puede quedarse a su fiesta de cumpleaños porque le ha salido un *casting* para el musical de *Jesucristo Superstar*, algo que hace encolerizar a Satán, quien le advierte que tiene 6 días, 6 horas y 6 minutos para preparar el fin del mundo.

La tabla 1 muestra el argumento de cada uno de los capítulos, de 20 minutos de duración, además de recoger los temas de la banda sonora, que juegan un rol de interés analítico, especialmente en el caso de las líricas y su aplicación a la trama principal de la serie.

Tabla 1. Argumento de los capítulos de *Pobre Diablo*

| Capítulo | Título | Argumento | Música |
|----------|------------------------------------|--|---|
| 1 | El Anticristo en Nueva York | Stan acaba de cumplir 665 meses, y su padre, Satán, le informa de que abandonará el infierno y se trasladará a vivir a Nueva York, para preparar el Apocalipsis. | <i>La ilusión de Stan en Nueva York</i> (Enrique Borrajeros = EB) <i>Coro de Barbería</i> (EB) |
| 2 | Cuanto moflete y qué poca barbilla | En pleno desayuno familiar en el infierno, Stan sufre una invocación y desaparece entre llamas. Satán, muy preocupado por su hijo, ordena a Samael rescatarlo. | <i>El club de los incels de Coney Island</i> (EB) <i>Más de un incel has conocido</i> (EB) <i>Stand no lo entiende</i> (EB) |
| 3 | Soy un oso, no veo películas | Satán organiza una barbacoa en el jardín de su mansión infernal para conocer los progresos de Stan. | <i>Cariño</i> (La Estrella de David) <i>True Love Will Find You in the End</i> (Daniel Johnston) |
| 4 | El peor día del año | Una vez al año los demonios celebran el lunes rojo, en el que tienen que realizar una buena acción. | <i>Venecia sin ti</i> (versión española de <i>Que c'est triste Venise</i> , Charles Aznavour) |
| 5 | Nadie se ríe de Charlie Mango | Mefisto adopta una conciencia animalista y Stan sufre un desengaño amoroso con Gaby. | <i>Mango</i> (Bejo) <i>Tonight the Streets are Ours</i> (Richard Willis Howley) |

| Capítulo | Título | Argumento | Música |
|----------|------------------------------|---|--|
| 6 | La jodí y por eso te perdí | Stan se lanza a la calle dispuesto a buscar trabajo. | <i>New York, el teatro de los sueños</i> (EB, interpretada por Joaquín Reyes). <i>Stan alucina en el desierto</i> (EB). <i>Soy un aliado</i> (EB). |
| 7 | Groenlandia | René es la inquilina del apartamento contiguo al de Stan. Su vida es deprimente y además está pendiente del resultado de una prueba médica. | <i>Groenlandia</i> , Bernardo Silvano y Bonezzi Nahoh (interpretada por Zombies) |
| 8 | El fin de los días aburridos | Los sueños proféticos atormentan a Stan, el día que cumple 666 meses. Ha llegado el momento de desatar el Apocalipsis. | <i>El fin de los días aburridos</i> (EB) <i>El camino del panadero destructor</i> (EB) <i>Ahora que por fin te entiendo</i> (EB) <i>No es bueno guardando secretos</i> (EB) |

Fuente: elaboración propia a partir de las sinopsis oficiales de HBOMax.

6. *Los momentos musicales: un personaje más*

La banda sonora consta de ocho composiciones originales, incluyendo la música de los créditos, compuestas por Enrique Borrajeros (ver tabla 1), y de canciones nacionales e internacionales. En ambos casos se incluyen tanto temas instrumentales como otros interpretados.

Las líricas, así como las referencias culturales que subyacen a los títulos de algunas canciones comportan un significado relevante para la trama de la serie. Así, uno de los temas de Borrajeros, «El teatro de los sueños», encuentra un título homónimo en la novela de Polly Samson (2023), que a su vez aborda temas como la ingenuidad y la crueldad, el caos y la utopía, el artista y la musa, y sobre las guerras libradas entre hombres y mujeres en los campos de batalla del ingenio. La letra de esta canción reza como sigue:

¡Hola Nueva York!
El teatro de los sueños
Donde el segundo acto de mi aventura comienza.

Dado que algunas letras están asociadas a las historias de los personajes, varias canciones de Borrajeros están interpretadas por los propios actores y actrices que ponen voz a los mismos. Música clásica, baladas, y el *new wave* español de los ochenta, entre otros muchos estilos, pululan por los capítulos como un personaje más. Así, «Groenlandia», un tema de Bernardo Silvano y Bonezzi Nahoh, que fue popularizado por la ochentera banda española Zombies, da título al capítulo 7, con la siguiente letra:

Todas las secuencias
Han llegado a su conclusión
El tiempo no puede esperar
Atravesaré el mundo
Y volando llegaré
Hasta el espacio exterior.

7. La inferencia de HBO Max en las dinámicas de producción

En una entrevista realizada para el blog especializado *Hobby Consolas*, Miguel Esteban, Joaquín Reyes y Ernesto Sevilla (2023) —director y guionistas respectivamente— reconocían que HBO les otorgó plena libertad de creación. Siendo la comedia de humor negro gamberro el género principalmente presente en todos los capítulos, cabalgando entre la sátira social y la cultura pop, la serie se decanta en el capítulo 7, *Groenlandia*, por el tono dramático. Para Joaquín Reyes, romper con la estética y el género del conjunto de la serie en un capítulo, dejando a los personajes principales aparcados para centrarse en otros diferentes, es una práctica común en el universo de la animación. Lo importante, concluye, es poder emocionar a la comunidad espectadora, sin ser tan relevante el género por el que se opta.

Siendo una producción para HBO, una de las premisas de partida era intentar generar un producto que pudiera funcionar en su recepción a escala internacional. La serie ha sido traducida a 30 idiomas, algo que los creadores reconocen como una gran oportunidad para que la serie viaje por el mundo a través de la plataforma.

El hecho de que la trama se localice en Nueva York forma parte de este planteamiento. Ernesto Sevilla lo expresa en estos términos: «Para una historia que va sobre el infierno y sobre el fin de la humanidad, nos parecía que era el sitio, porque en Nueva York están concentrados todos los problemas de la humanidad» (Sevilla, en Hobby Consolas, 2023).

8. Conclusiones

El análisis de este estudio de caso sugiere que la estrategia de mercado será clave para la sustentabilidad de este tipo de producciones, tradicionalmente muy costosas. Frente a la exclusividad de los mercados, el futuro de la animación para personas adultas en un país como España parece pasar por la capacidad de producir series de presupuesto reducido pero que tengan capacidad de viajar por el mundo (Sicilia, 2023). Sin duda un reto para el sector, que habrá de hacer frente a las nuevas condiciones universalizantes promovidas por las plataformas de VOD. El diálogo entre lo local y lo global es una constante en toda la serie. Lo local está presente a través de multitud de referencias culturales, si bien hay una decantación por problemas universales de la humanidad, con referentes universalmente aplicables, con un predominio cinéfilo de series producidas por HBO —algo que se entiende como un guiño a la plataforma— así como películas de procedencia norteamericana. Desde un punto de vista narrativo, *Pobre Diablo* se construye sobre personajes cuyas referencias culturales y cuyos anhelos y deseos cabalgan de forma ambivalente entre la cultura pop local y los más simbólicos iconos del paisaje neoyorquino.

Pobre Diablo demuestra, por otro lado, como dice Joaquín Reyes (Hobby Consolas, 2023), que es posible hacer íntegramente una producción de este tipo en España, ya que hasta la fecha el sector de la animación ha sido muy dependiente del mercado exterior.

Preguntados sobre cómo les gustaría que fuera el Apocalipsis, los creadores responden de forma coral en el tono cómico con el que infunden habitualmente su vida profesional:

Joaquín Reyes: Molaría un apocalipsis que se cargara solo a los humanos; ¡hombre!, a las planticas que las dejaran en paz.

Ernesto Sevilla: El verano va a desaparecer, ¿no? Desaparecería nuestra presencia aquí; la tierra siempre va a continuar de alguna manera, a lo mejor llena de lava y barro.

Joaquín Reyes: A mí me gustaría que el Apocalipsis fuera una oportunidad para salir a la calle desnudos, para bailar desnudos. Y que nos avisen para poder programar con tiempo las cosas que queremos hacer. ¡Hagamos hogueras, bailemos! A los curas, que les cunda, que también tienen una cita con el Apocalipsis (Hobby Consolas, 2023).

En el capítulo 8, por su parte, Mefisto se muestra feliz ante la idea de que el fin de la humanidad acabe también con tiendas de yogures helados: «¡Están por todas partes!» Gaby y Stan llegan a una gran idea para poder implementar el Armagedón: convertirlo en un musical. Con el musical Stan espera que su padre entienda que debe dejarle volar libre. No implementar el Armagedón real, además, sería una forma de conquistar el amor de Gaby. Satán, invitado al *show*, contempla a su hijo maquillado con labios rojos y vestido con chaleco, calzoncillos, medias y zapatos de tacón. El musical abre los ojos a Satán y «gracias al arte» ha comprendido que su hijo tiene que seguir su camino. Pero Keanu Reeves aguarda un final sorpresivo.

9. Referencias bibliográficas

- Alpert, Steve (2021): *Compartir casa con el hombre interminable. 15 años en Studio Ghibli*. Barcelona: Taketombo Books.
- Barrett, Duncan (2020): «Animation nation: how Covid fuelled the rise of adult cartoons», *The Guardian* (November 2, 2020). <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/nov/02/animation-nation-how-covid-fuelled-the-rise-of-adult-cartoons>
- Corral, Juan Manuel (2016): *Hayao Miyazaki e Isao Takahata: vida y obra de los cerebros de studio Ghibli*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- Costa, Jordi, et al. (2016): *Mantener alejado del alcance de los niños. Animación para adultos*. Paiporta (Valencia): Sendemà.
- Crespo, Borja (17/02/2023): «Pobre Diablo: la muchachada está de vuelta», *El Correo*. <https://www.elcorreo.com/pantallas/series/pobre-diablo-muchachada-vuelta-20230217092359-ntrc.html>
- Domínguez, Jaime (10/01/2023):

- «Las 22 mejores series de animación para adultos actuales», *Fotogramas*. Recuperado de <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/g19422603/mejores-series-animacion-adultos/>
- Evershed, Jhon (2020): «Adult Animation Finally Breaking Free of its Comedy Shackles», *LinkedIn*. <https://www.linkedin.com/pulse/adult-animation-finally-breaking-free-its-comedy-john-evershed>
- González Haro, J.J. (28/02/2015): «Las mejores series animadas basadas en películas de imagen real», *La voz de Cádiz*. Recuperado de https://www.lavozdigital.es/tv/201502/28/series-anime-20150224132821-pr_1.html
- Groening, Matt (1999): *The Simpsons Forever!* (Ed. Gimple, Scott M). USA: HarperCollins.
- Hemelryk, Stefanie. D. (2000). *Public secrets, public spaces: Cinema and civility in China*. Rowman & Littlefield
- Hobby Consolas (2023): Pobre Diablo, la animación para adultos del momento. ¡Entrevista con sus creadores!. [Recurso audiovisual Youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=tt5n8ELwbn8>
- Laguna, Ray (2023): «2018-2023: El boom de la animación para adultos en Iberoamérica». Recurso online [presentación grabada en vídeo]. <https://animacionparaadultos.es/2018-2023-el-boom-de-la-animacion-para-adultos-en-iberoamerica/>
- Lovet, Jamie (14 de junio de 2020). Star Trek: Lower Decks showrunner explains how the show is dealing with coronavirus shutdown. ComicBook.com.
- Mak, Phillip (10/07/2020): «Why is everybody talking about adult animation?», *Toon Boom Animation*. <https://www.toonboom.com/why-is-everybody-talking-about-adult-animation>
- Mundo Sonoro (5 de junio 2023). Miguel Esteban: «Hay que tener en cuenta que todo partía de las voces y desde ahí se animaba». Mundo Sonoro. Recuperado de: <https://www.mondosonoro.com/entrevistas/miguel-esteban-pobre-diablo/>
- Ortved, John (2009): *Simpsons: An Uncensored, unauthorized history*. London: Faber&Faber.
- Pérez, José Antonio (2008): *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Robertson, Roland (1992): *Globalization. Social Theory and Global Culture*. London: SAGE Publications Ltd.
- Samson, Polly (2023): *El teatro de los sueños*. Bilbao: Plata Editorial.
- Sicilia, Manuel (12 de mayo, 2023). «Los nuevos medios en el hipersector audiovisual-TIC andaluz», Panel III del seminario Cinatic: retos y oportunidades de la industria cinematográfica andaluza en el hipersector audiovisual TIC, Universidad de Granada.
- Sutton, Kelsey (2020): «How Adult Animation Became the Hottest Genre for Streaming Services». *Adweek*. (12/04/2020) <https://www.adweek.com/convergent-tv/how-adult-animation-became-the-hottest-genre-for-streaming-services/>
- Zanoletty, Juan José (2022): *Las otras series de animación*. Madrid: Diábolo Ediciones.