

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

LA INFANTILIZACIÓN DE LA AUDIENCIA DEL GÉNERO DE SUPERHÉROES EN EL CÓMIC Y EL CINE

Eduardo Luis Barillas Caridad
Universidad de Los Andes
Mérida, Venezuela
<https://orcid.org/0009-0002-6500-1349>
idjaker@gmail.com

Recibido: 21/01/2024
Aprobado: 03/04/2024

<https://doi.org/10.53766/VOZES/2024.30.10>

RESUMEN:

Este trabajo realiza un ejercicio crítico sobre el consumo por parte de adultos del género de superhéroes en cómics y cine desde el concepto de la infantilización. Con este fin se aceptan y citan comentarios de Alan Moore, Dave Gibbons y otros autores sobre las obras más recientes del género y se problematizan los elementos como la violencia en la realización de reinterpretaciones para un público adulto de personajes originalmente ideados para público infantil.

Palabras clave: Infantilización, Superhéroes, Cómic, Cine, Reinterpretación.

Cómo citar: Barillas, Eduardo (2024). "La infantilización de la audiencia del género de superhéroes en el cómic y el cine". *Voz y Escritura. Revista de Estudios Literarios* 30: 154-164.

THE INFANTILIZATION OF THE SUPERHERO GENRE AUDIENCE IN COMICS AND CINEMA

ABSTRAC:

This paper performs a critical exercise on the consumption by adults of the superhero genre in comics and cinema from the concept of infantilization. To this end, comments by Alan Moore, Dave Gibbons and other authors on the most recent works of the genre are accepted and quoted, and elements such as violence are problematized in the reinterpretation for an adult audience of characters originally conceived for children.

Keywords: infantilization, superheroes, comic, cinema, reinterpretation.

Casi un siglo ha pasado desde la aparición del género de superhéroes en las historietas (Jurado, 2020). Desde entonces, gradualmente, hemos visto cómo, a través de diferentes medios audiovisuales, los personajes que alguna vez fueron dirigidos hacia los niños para incentivar su imaginación, y venderles juguetes (Volk-Weiss, 2019), se han ido convirtiendo en un producto cultural consumido por personas de todas las edades, dando como resultado la creación de obras exclusivamente para un público adulto. De esta transgresión a los héroes infantiles y de cómo ha afectado a sus representaciones hablaremos aquí.

A principios del año 2000, con la ayuda de los nuevos efectos especiales que ofrecían mayores posibilidades, las historias de los cómics saltaron a la gran pantalla de forma exitosa, como nunca antes había sido posible (Martínez, 2017: 64), con representaciones de personajes como *Blade* (1998), *los X-Men* (2000) y *Spider-Man* (2002). Los personajes, dotados de un espíritu más realista, salieron de su territorio de historietas y animaciones de canales infantiles para ahora ser representados en carne y hueso en películas para mayores de 13 y 16 años.

Originalmente los superhéroes se concibieron como personajes que vivían aventuras salvando el día gracias a su abanico de habilidades especiales. Estas aventuras por lo general suceden en el mundo cotidiano. El personaje principal se enfrenta a una realidad parecida a la nuestra con el giro de tener esos superpoderes característicos, con los que enfrenta amenazas en forma de villanos superpoderosos; como sucede en el popular cómic *The Amazing Spider-Man* de Stan Lee.

Para Alan Moore (2020), autor de *Watchmen*, los superhéroes "fueron algo que se inventó a fines de la década de 1930 para los niños y son perfectamente buenos como entretenimiento para niños. Pero si intentas hacerlos para el mundo de los adultos, creo que se vuelven algo grotesco" (Moore, 2020). Los comentarios de Alan Moore, aunque los aceptamos para los propósitos de este ensayo, pueden ser bastante despectivos, pero para darle algo de sentido a lo que dice hay que ponernos más en contexto respecto a lo que se hace hoy en día con los personajes de las historietas en el cine, principalmente en las películas de Marvel y DC.

En *Batman v Superman: El Origen de la Justicia* (2016) hay una escena de cerca de cinco minutos en la que Batman, quien es el protagonista de la historia, persigue un convoy que transporta un paquete para un personaje antagonista. Batman dispara un transmisor al vehículo que transporta la carga usando un arma larga y luego procede a perseguir hostilmente el convoy usando el batimóvil, que en este caso es un vehículo blindado personalizado, con el que dispara, atropella, aplasta y ejecuta extrajudicialmente a los criminales sin una razón clara para hacerlo y sin que la película cuestione ese uso excesivo

de la violencia; todo acompañado de un gran despliegue de efectos por computadora, explosiones y cámaras lentas. Finalmente, Superman termina por cerrar la escena amenazando con usar la violencia sin que ninguno de los personajes intente realmente dialogarlo. Esto ejemplifica cómo un personaje como Batman se vuelve excesivamente violento, carente de compasión y moralmente cuestionable, en una cinta que gira en torno al enfrentamiento a muerte de dos superhéroes.

Tomemos también de ejemplo una película sobre un supervillano. En el 2019, Joaquin Phoenix protagonizó la película en solitario de *El Joker*. En este filme el protagonista, Arthur Fleck, es un paciente psiquiátrico que se disocia de la realidad, se confunde, culpa a los demás por su sufrimiento, ejecuta a una persona en televisión en vivo, y termina siendo una influencia política poderosa para la sociedad en la que vive, desatando una ola de motines que lo abanderan a pesar de ser un sociópata y asesino en serie. Este ejemplo nos muestra el uso de villanos inmorales como protagonistas y héroes de una historia sangrienta.

Otro ejemplo está en la serie *Falcon y el Soldado del Invierno*. Esta serie de Marvel, emitida en el año 2021, es la historia de dos superhéroes que, actuando como agentes independientes apoyados por el Estado americano, luchan contra un grupo terrorista en el extranjero. Este grupo de insurgentes tiene la capacidad de aumentar su fuerza física notablemente por lo que llega a ser una seria amenaza para el gobierno que quiere aplicar políticas bastante polémicas que pondrían a muchas personas en una posición vulnerable, y esta sería la razón, o la excusa, del actuar violento de los rebeldes. La situación se resuelve cuando, luego de rescatar a algunos políticos, el superhéroe llamado Falcon procede a darles un regaño a todos en televisión nacional, no solo resolviendo el problema con sus habilidades sino también con su influencia, haciendo que el gobierno dé marcha atrás a la iniciativa. Esta serie sirve como un claro ejemplo de la búsqueda de soluciones simplistas o mesiánicas a las complejidades de la política del mundo real.

Cada una de estas historias, a su modo, contextualiza las palabras del escritor Alan Moore. En estas tres obras podemos ver cómo los personajes de las historietas pasan de luchar contra villanos poderosos a asesinar personas sin poderes y sin realmente estar defendiendo a nadie en el proceso, a ser parte de conflictos políticos y sociales violentos, y también a regañar figuras del gobierno en televisión para decirle a los políticos, y, a la sociedad, qué es lo que deberían hacer. Los personajes infantiles, al ser cargados narrativamente con elementos como la violencia, la neurosis y la política, en la búsqueda de contar una historia para un público adulto, se convierten en algo grotesco.

En representaciones como las anteriormente mencionadas, aun siendo algunas aclama-

das por la crítica, podemos observar señales de una tendencia a la infantilización del público adulto al que se le entrega personajes de su niñez adaptados a temas más oscuros, con la capacidad para resolver problemas con el uso de la fuerza. Son parte de una fantasía de poder; son “una negación de la realidad y una necesidad de soluciones simplistas y sensacionales” (Moore, 2020).

La infantilización, no está de más aclararlo, se puede entender como un fenómeno en el que los adultos buscan constantemente refugiarse en productos culturales que son esencialmente para niños como una forma de escapar a la realidad de ser adultos, es decir, no son los personajes los que se infantilizan, estos ya son para niños desde su origen, sino que son los adultos los que, al recurrir a los tropos y personajes de sus infancias, logran trastornar el medio y adaptarlo a sus expectativas y necesidades; que son más maduras, políticas y violentas que las de un niño (Roda, 2022).

Este tipo de tratamientos ya se había visto antes de la llegada del cine y sus reelaboraciones pirotécnicas. Las historias fueron decantándose hacia un tono más oscuro y adulto desde las mismas historietas, con elementos como la ambigüedad moral, el sufrimiento y la vulnerabilidad de los héroes. Por años los mundos creados para inspirar a los niños se fueron especializando junto con la lectura obstinada de los coleccionistas y el surgimiento de la crítica en los clubes y revistas. Nada de esto sorprende ya ahora, pero con esta tendencia los personajes neuróticos se hicieron parte del universo de los superhéroes acompañados de una mayor carga adulta (De Santis, 2004: 79, 29, 85).

Con el transcurso del tiempo, los villanos, más vistosos, más creativos a la hora de actuar, se hicieron dueños de la aventura. Entonces los superhéroes se apropiaron de los rasgos de sus enemigos: la oscuridad, la renuncia a la piedad, el cinismo, la venganza. Todavía sobrevive la idea del Bien, pero sólo bajo los disfraces inventados por el Mal (De Santis, 2004: 87).

En una entrevista para *The Guardian* el mismo Moore cuenta cómo “(...) a alguien se le ocurrió el término novela gráfica. Estos lectores se aferraron a él; simplemente estaban interesados en una forma que pudiera validar su amor continuo por *Green Lantern* o *Spider-Man* sin parecer de alguna manera emocionalmente subnormal” (2013). De este modo Moore atribuye la creación de un nuevo género discursivo a lo que él considera una forma de aferrarse a un gusto por los personajes de historieta.

Dave Gibbons, quien dibujó *Watchmen* (1986) junto a Alan Moore, y fuera irónicamente pionero del tratamiento actual de este género, cuenta como quizá él y Alan Moore se arrepienten de “sentar cátedra en aquel momento”. Gibbons dice: “Todo el mundo quería hacer historias serias y oscuras tras el éxito de *Watchmen*. No pretendíamos eso. Había

partes oscuras, pero las pedía la historia. No queríamos decir que el cómic tuviera que evolucionar hacia un tono más adulto, serio y oscuro en todos sus campos” (2018).

Respecto a *Watchmen*, esta es una de las primeras de las historias gráficas en narrar sobre superhéroes sombríos. Tuvo su transposición al cine en el 2009 con el mando de Zack Snyder, quien fuera el mismo director años después de *Batman v Superman* (2016). Al hablar sobre este director, Dave Gibbons reflexiona:

Hay héroes que deben ser brillantes, que emanan luz, como Superman o el Capitán Marvel, (...) que personalmente me gusta mucho. Estos personajes no tienen por qué ser representados de manera oscura. Zack Snyder es un gran director e hizo un gran trabajo de adaptación con *Watchmen*. Oscureciendo la película de manera visual le otorgó un tono que encajaba muy bien con la historia. Personalmente me siento muy cómodo con su visión. Pero no creo que fuera el apropiado para el mundo de Superman en su filme *El Hombre de Acero*. No estoy de acuerdo con que le diera también ese tono oscuro. Superman debe transmitir otros sentimientos. (...) Superman es sonriente, brillante, optimista. Y proyecta tranquilidad. Hay que ensalzar su figura, necesita brillar al aparecer en pantalla (2018).

La biblioteca actual del cine de superhéroes hereda en gran medida los mismos elementos que mencionamos antes, pero al realizar reinterpretaciones más serias y oscuras de personajes conocidos para la gran pantalla surgen las objeciones. Y aquí es cuando necesariamente nos preguntamos por qué sucede esto.

Es verdad que a la par con las historias principales en los comics ya se publicaban en el mismo medio historias que exploraban situaciones más oscuras; el propio *Watchmen* es un ejemplo de esto, pero también podríamos nombrar a otros como *Miracleman*, un personaje llevado también por Alan Moore en 1982 que habla sobre el peligro de que un héroe poderoso se vuelva contra la humanidad. Y también en otros comics con historias alternativas hay personajes como *Overman* y *Superman hijo rojo* que revisan el tropo de un Superman malvado en una versión nazi y comunista respectivamente. Estas historias no suceden en la línea principal de estos personajes, sino que son más bien excepciones a la norma que se desarrollan en universos alternativos, o completamente nuevos, creados con la intención de explorar estos proyectos de reinterpretación; cambiando algunos elementos mientras se mantiene el núcleo esencial del personaje (De Santis, 2004: 79). En el cine, sin embargo, la acogida del tono sombrío y la violencia aparece en las reelaboraciones de su universo principal; desplazándolos, de este modo, a ser un producto para un público maduro sin tener que recurrir a una historia alternativa.

Recordando la secuencia mencionada en *Batman vs. Superman*, en la que Batman realiza varios ataques mortales, podemos decir que las obras de Zack Snyder se sitúan en

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

un mundo en el que los personajes viven por y para ser violentos. A veces este tono oscuro logra funcionar en sus películas gracias a que sus historias y personajes así lo permiten. Por ejemplo, en el caso de *Watchmen*, Alan Moore explora y cuestiona de antemano las razones de la violencia como una parte importante para el desarrollo de la trama que se quiere contar. Pero luego, en el Universo Cinematográfico de DC, Zack Snyder permite que Superman, originalmente un personaje resplandeciente y bondadoso, se convierta en un ente sombrío y amenazante.

Esto es algo que vemos también en los elementos que componen la imagen. Si se observa con atención el cómic de Frank Miller, *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), en el que se basa parte del argumento de *Batman vs. Superman*, a pesar de ser una historia alternativa cargada de violencia y política, nos encontramos con un Superman bastante reconocible con dibujos que lo hacen ver brillante, cálido y colorido, mirando a la distancia (Figura 1). Esta representación del personaje es la que nos ayuda a describirlo como el ser noble del que hablaba Dave Gibbons. Mientras que en la versión de Zack Snyder (Figura 2) nos encontramos a un Superman más amenazante, frío y tenso, con colores tan apagados que el azul de su traje se vuelve indistinguible del negro.

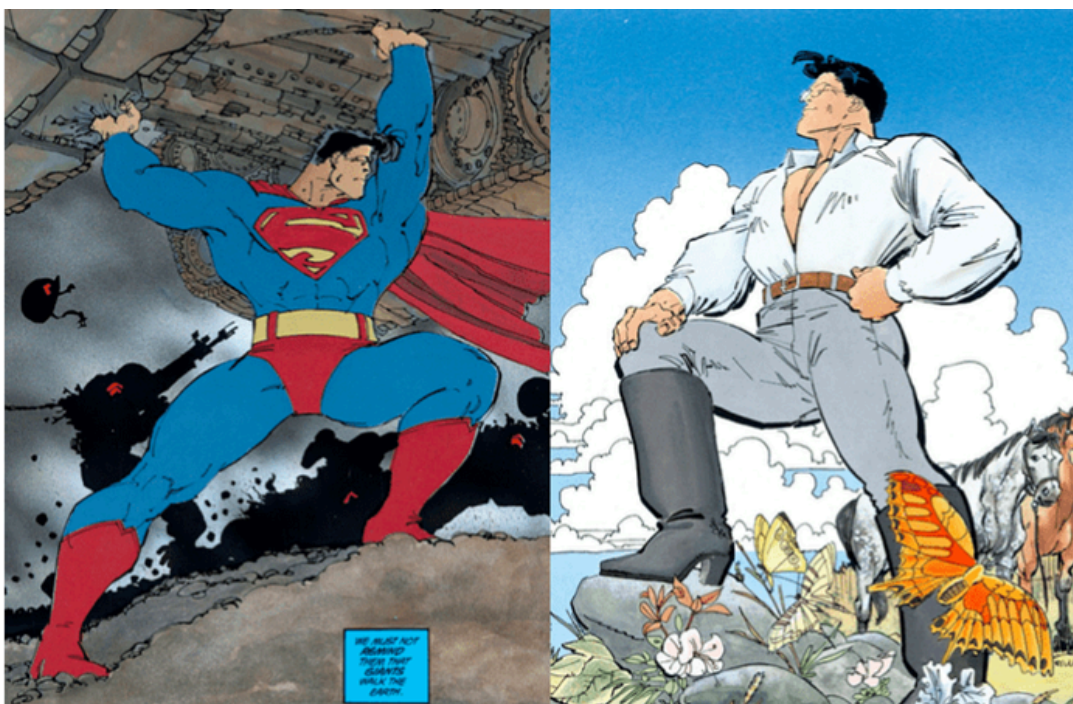


Figura 1: en *Batman: The Dark Knight Returns*. Nota. Tomado de *Batman: The Dark Knight Returns*, Frank Miller, 1986, DC Comics.

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404



Figura 2: Superman de Zack Snyder. Nota. Tomado de *Batman vs. Superman: Dawn of Justice*, Zack Snyder, 2016, Warner Bros. Pictures.

Y, junto a esto, los diálogos se distancian también en la simpatía que proyectan. En el cómic, Frank Miller nos demuestra cómo estos superhéroes se respetan en la forma en que los personajes se expresan, aunque terminen obligados a enfrentarse. Superman muestra reiteradamente compasión y continúa intentando negociar con su amigo a pesar de que la vía del diálogo ha sido agotada en ese punto. Añadiendo elementos narrativos que matizan el conflicto y que están ausentes en la reelaboración al cine.

Recapitemos, entonces, los fenómenos que hasta ahora hemos descrito. Por un lado, en el plano de la historieta ocurre la aparición de un contenido más orientado al público adulto mientras que en el plano del cine, durante el traslado de los superhéroes de las historietas al celuloide, vemos un recrudecimiento de la violencia visual que atraviesa todo el universo que estos personajes comparten. De este modo podemos decir tanto que el cine sigue una tendencia que comparte con los cómics, como que el cine podría hacer más violentas a las historias que tienen el potencial de serlo. ¿Existe entonces un factor en el cine que lo haga ser inherentemente un medio más abocado a la violencia? Para Juan Orellana (2007: 96, 97) el gusto por las formas de la violencia en el cine aparece por una mentalidad creada a partir de la desesperante desaparición de la identidad de un "yo" cultural satisfactorio. El hombre se desconoce a sí mismo y de este modo la visceralidad del instinto, que es algo más sencillo de procesar, se vuelve lo más cómodo de seguir. A su vez existe una aceptación por el carácter impersonal de las obras, trasladando cualquier

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

cuestión moral y conflicto a un plano "artificial"; se desligan de la responsabilidad de la violencia real y se convierten en un acto exclusivamente estético. Además, añade:

Hay héroes que deben ser brillantes, que emanan luz, como Superman o el Capitán Marvel, (...) que personalmente me gusta mucho. Estos personajes no tienen por qué ser representados de manera oscura. Zack Snyder es un gran director e hizo un gran trabajo de adaptación con *Watchmen*. Oscureciendo la película de manera visual le otorgó un tono que encajaba muy bien con la historia. Personalmente me siento muy cómodo con su visión. Pero no creo que fuera el apropiado para el mundo de Superman en su filme *El Hombre de Acero*. No estoy de acuerdo con que le diera también ese tono oscuro. Superman debe transmitir otros sentimientos. (...) Superman es sonriente, brillante, optimista. Y proyecta tranquilidad. Hay que ensalzar su figura, necesita brillar al aparecer en pantalla (2018).

Esto es lo que entonces nos da razones para señalar, con amplias sospechas, que la reinterpretación de estos personajes por parte de directores como Zack Snyder conlleva un paso más allá en la perversión del superhéroe al ser un medio con una evidente tendencia a la violencia.

Por su parte, el éxito del enfoque oscuro de *Watchmen*, que sentó un precedente en las historietas, también sentó un precedente en el cine, entregando más y más superhéroes para el público adulto. Ello no desmerita la calidad que puedan tener las obras de este género. Por separado cada una se puede apreciar y criticar por su propio valor, pero sí es verdad que esta tendencia de infantilizar al público ha logrado convertir muchas veces a personajes originalmente para niños en abominaciones violentas carentes de un trasfondo crítico, solo para complacer al espectador que busca escapar de su realidad y cambiarla por una fantasía de poder nostálgica. Alan Moore comenta al respecto lo siguiente:

Me parece que una parte significativa del público, habiendo renunciado a intentar comprender la realidad en la que realmente viven, ha razonado en cambio que al menos podrían ser capaces de comprender los decadentes, sin sentido, pero al menos limitados, 'universos' presentados por DC o Marvel Comics. También observaría que es, potencialmente, culturalmente catastrófico tener la efímera de un siglo anterior allanando posesivamente el escenario cultural y negándose a permitir que esta era sin precedentes desarrolle una cultura propia, relevante y suficiente para su época (Moore, 2020).

Esta hegemonía de los productos culturales del pasado merece, por supuesto, una contestación pertinente. Quizás sea la propia saturación del medio la que eventualmente logre su caída, aún es pronto para saberlo, pero ya existen obras, como *Kick-Ass* (2010), *The Boys* (2019) e *Invencible* (2021), que deconstruyen a los superhéroes y cuestionan su

posición en nuestra cultura. Dan un giro al supuesto realismo de las películas de superhéroes taquilleras y lo recrudescen, mostrando los desafíos que representan la existencia de seres como estos. Los superhéroes son mostrados como abominaciones, como una seria amenaza incompatible con nuestra realidad política y social, y ya no como una poderosa solución a todos nuestros problemas.

Estas obras no son contestaciones perfectas, sino una señal de fatiga en el género. Son parte de las cuatro transformaciones propuestas por John G. Cawelti luego de que un género logra establecerse y requiere nuevas formas de reinventarse. Estas cuatro transformaciones son la parodia, la desmitologización, la nostalgia y la reivindicación del mito (Cawelti, 1979: 295). Como ejemplo de desmitologización tenemos el cómo ahora los superhéroes pueden ser mostrados como seres corruptos, egoístas y supremacistas, como en *The Boys*. En *Kick-Ass* puedes simular ser un héroe, pero lo más probable es que te den una paliza que te deje medio muerto en vez de salvar el día como lo harías en la fantasía de ser un superhéroe enmascarado como Batman; sin embargo, también es un ejemplo de una reivindicación del mito cuando al final el héroe logra reafirmar, al menos en parte, los valores heroicos que había cuestionado.

Las representaciones que deconstruyen al superhéroe se pueden pensar como la experiencia más cercana a superar el tropo de ese superhéroe que es parte del gobierno, que influye en política, que da soluciones simplistas a conflictos complejos de la vida real y que es una aventura cómoda y complaciente además de vacía e infantilizada.

Por otro lado, tenemos también los superhéroes animados para shows infantiles que han tenido un tremendo éxito, como *Teen Titans Go* (2013) y *DC Super Hero Girls* (2019), y reinterpretaciones cinematográficas más enfocadas al cine familiar como *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) y *LEGO Batman* (2017). Estas reinterpretaciones también se pueden entender como transformaciones paródicas y nostálgicas, pero también recuperan la esencia e intención original de los personajes para satisfacer a los niños antes que a las fantasías de poder de un público adulto. Lo cual implica decir que, aunque el desgaste del género sigue allí, la infantilización y la violencia son características que sí son posible evitar en las reelaboraciones fílmicas.

Para concluir, si los autores de *Watchmen* tienen razón, es claro que los productos culturales populares de una sociedad pueden decir mucho sobre ella. La infantilización sería una muestra de una sociedad que busca refugiarse de su realidad en una ficción cómoda y nostálgica, dando lugar a implicaciones morales sobre las cuales vale la pena reflexionar. En lo formal también podemos decir que la traducción de las historias de un medio a otro no significa un salto meramente de forma. Cada nuevo realizador cinemato-

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

gráfico es responsable del tratamiento que les da a los personajes en su reelaboración, pudiendo establecer su propio enfoque, y su producción puede verse afectada por las tendencias que acompañan al medio receptor, lo cual influencia al resultado y puede distanciarlo de las intenciones originales de los autores del cómic de donde provienen. Como dijo Alan Moore: "Todos estos personajes han sido robados a sus creadores originales, todos ellos" (2020). Los superhéroes son criaturas del pasado que permanecen en la actualidad probablemente reflejando un problema generacional con el que se retroalimenta. Revisar a qué responde este fenómeno y cómo afecta a su público podría ser relevante a la hora de llevar una relación sana con el género y sus medios, mientras seguimos observando cómo evoluciona, o se desgasta, en los años por venir.

Referencias

Cawelti, J. G. (1979). "Chinatown and Generic Transformation in Recent American Films". En B. Keith Grant (Ed.), *Film genre reader IV*: 279-297. University of Texas Press.

De Santis, P. (2004). *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.

Gibbons, D. (22 de julio de 2018). *Dave Gibbons: "Alan Moore y yo nos arrepentimos de sentar cátedra con 'Watchmen'" / Entrevistado por Luigi Benedicto Borges*. Metrópoli, *El Mundo*.

[<https://www.elmundo.es/metropoli/cine/2018/07/22/5b51d6ea468aeb905d8b45b2.html>]

[Consultado el 10-12-2022].

Jurado, J. (5 de marzo de 2020). *Action Comics #1: el nacimiento del superhéroe*. Smash México. [<https://www.smashmexico.com.mx/dc/action-comics-1-superheroe-inicio-industria-comic>] [Consultado el 10-12-2022].

Martínez Sánchez, S. (2017). *Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. [<https://produccioncientifica.usal.es/documentos/5d1df62e29995204f7663c22?lang=fr>.] [Consultado el 10-12-2022].

Moore, A. (9 de octubre de 2020). *Alan Moore Gives Rare Interview: 'Watchmen' Creator Talks New Project 'The Show', How Superhero Movies Have "Blighted Culture" & Why He*

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

He Wants Nothing To Do With Comics / Entrevistado por Tom Grater. Deadline. [<https://deadline.com/2020/10/alan-moore-rare-interview-watchmen-creator-the-show-superhero-movies-blighted-culture-1234594526>] [Consultado el 10-12-2022].

Orellana, J. (2007). "Cine y violencia". *Escuela Abierta. Revista de Investigación Educativa del Centro de Enseñanza Superior Cardenal Spínola CEU*, 10, 91-99. Sevilla: Fundación San Pablo CEU.

Roda Rivera, C. (6 de septiembre de 2022). *La infantilización de la sociedad: el adulto joven que niega su etapa vital. La Mente es Maravillosa.* [<https://lamenteesmaravillosa.com/la-infantilizacion-de-la-sociedad-el-adulto-joven-que-niega-su-etapa-vital>] [Consultado el 10-12-2022].

Volk-Weiss, B. (Director). (15 de noviembre de 2019) TMNT (Temporada 3, Episodio 4) [Episodio de programa de televisión]. En R. M. Henry, C. Henson & B. Volk-Weiss (Productores), *The Toys That Made Us*. Los Angeles: The Nacelle Company.