Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Facultad de Artes

Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades

Maestría en Estudios de Arte y Literatura

Pinocho de Guillermo del Toro

Transposición autoral y narrativa del *stop motion*

TESIS

que para obtener el grado de

Maestra en Estudios de Arte y Literatura

presenta

Lic. Carla Ikom Pérez Di Castro

Directora de tesis

Dra. María Eugenia Núñez Delgado

Cuernavaca, Morelos, 9 de noviembre del 2026

AGRADECIMIENTOS

A mis camaradas de aventuras y pánicos colectivos durante la maestría, gracias por hacer de este viaje una experiencia memorable. Fue un verdadero placer coincidir.

A mis profesoras y profesores, por la oportunidad de volver a ser alumna y aprender de ustedes; por las clases, las lecturas y el acompañamiento.

A mi familia y amistades, que apenas me vieron estos últimos años, gracias por las porras, las bromas y la paciencia. A quienes siguieron de cerca los avances y las crisis, incluso a la distancia: a mi madre, por entender mis dramas de investigadora y tesista; a Sandrita, por mantenerse pendiente desde lejos; y a Valeria y Andrea, por estar conmigo mis altas y bajas en tiempo real.

A mi hermano Diego Kin, por revisar mis avances y ayudarme con la estructura a la tesis. Le diste sistema a mi proceso.

A mi tía Elisabetta, por estar siempre pendiente y leerme con paciencia y cariño. Tus aportaciones fueron muy valiosas.

A mi amigo y colega Isaac Lara, por facilitarme la bibliografía que resultó ser la piedra angular para esta investigación.

A Cinema Fantasma, por recibirnos y compartir su trabajo. A mi amigo y colega Ric Vargas, por hacer el contacto y darnos el tour por el estudio; a todas las personas que nos recibieron con tanta amabilidad; y a los directores Roy y Arturo Ambriz, por su tiempo y generosidad durante la entrevista.

A Playground, a Andrea y a Diana León, por abrirnos las puertas y vincularnos con profesionales del medio. A Luis Téllez y Tim Allen, por las conversaciones que enriquecieron tanto esta investigación como mi perspectiva profesional.

A César Blanco, por su ayuda con las transcripciones de las entrevistas.

A mi directora Maru y a mis asesores Xolo y Fer, por el acompañamiento, las correcciones, los textos compartidos y hasta los regaños. Fue un camino arduo y agradezco haber contado con ustedes.

Por último, a César Serrano, por la paciencia, por soportar mis crisis, encargarte del changarro, cuidarme y creer en mí. Sin tu apoyo nada de esto se hubiera logrado.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 8

Justificación 8

Objetivo general 9

Objetivos particulares 10

Hipótesis 10

Preguntas de investigación 10

Metodología 11

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL 13

1.1 *Pinocchio*, análisis estético y narrativo 13

1.2 De la literatura al cine: teorías de adaptación 21

1.3 Transposiciones cinematográficas de *Pinocchio* a lo largo del tiempo . 28

CAPÍTULO 2. CINE DE AUTOR Y MATERIALIDAD EN EL DISCURSO . 51

2.1. Elementos estéticos y narrativos distintivos en el cine de autor . 51

2.2. Análisis de la obra de Guillermo del Toro 57

2.3. Materialidad y discurso de la animación 69

2.4. El *stop motion* como lenguaje artístico 74

CAPÍTULO 3. *PINOCHO DE GUILLERMO DEL TORO*: TRANSPOSICIÓN AUTORAL Y NARRATIVA DEL *STOP MOTION* 82

3.1. Relectura autoral de un clásico 82

3.2. Guillermo del Toro y la animación 105

3.3. El *stop motion* como decisión narrativa 107

CONCLUSIONES 116

GLOSARIO DE TÉRMINOS 121

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 123

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: *Pinocho, colgado del Gran Encino*. Collodi, Carlo. *Las aventuras de Pinocho*. Edición y traducción por José Sánchez López. Ilustraciones de Enrico Mazzanti. Madrid: Editorial Akal, 2018, p.99. 14

Figura 2: *Pinocho*. Collodi, Carlo. *Las aventuras de Pinocho*. Edición y traducción por José Sánchez López. Ilustraciones de Enrico Mazzanti. Madrid: Editorial Akal, 2018, p.4. 15

Figura 3: *still frame* de *Pinocchio (1911)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0194248> 30

Figura 4: *still frame* de *La llave de oro (1939)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0032162> 30

Figura 5: *still frame* de *Turlis Abenteuer (1967)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0062400> 31

Figura 6: *still frame* de *The Adventures of Pinocchio* (1996). Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/title/tt0115472> 31

Figura 7: *still frame* de *Pinocchio* (2002*)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/title/tt0255477> 31

Figura 8: *still frame* de *Pinocchio* (2015). Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt4242112> 32

Figura 9: *still frame* de *Pinocchio* (2019*)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/title/tt8333746> 32

Figura 10: *still frame* de *Pinocchio (1936)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0278332> 33

Figura 11: *still frame* de *Pinocchio (1940)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/title/tt0032910> 34

Figura 12: *still frame* de *Pinocchio in Outer Space (1965)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0186449> 39

Figura 13: *still frame* de *Un burattino di nome Pinocchio (1971)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0287351> 39

Figura 14: *still frame* de *Pinocchio and the Emperor of the Night (1987)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0093743> 39

Figura 15: *still frame* de *The Magic Riddle (1991)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0102371> 40

Figura 16: *still frame* de *Shrek (2001)*. Fuente: IMDb < https://www.imdb.com/es/title/tt0126029> 40

Figura 17: *still frame* de *Pinocchio 3000 (2003)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0332318> 41

Figura 18: *still frame* de *Pinocchio (2012)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt1693039> 41

Figura 19: *still frame* de *Pinocchio: A True Story (2022)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt8480678> 42

Figura 20: *still frame* de *Pinocchio (2022)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt4593060> 43

Figura 21: *still frame* de *Guillermo del Toro's Pinocchio (2022)*. Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt1488589> 46

Figura 22: Infografía de línea de tiempo de *Pinocchio. Adaptaciones de largometrajes a lo largo del tiempo*. Fuente: elaboración propia a partir de las referencias consultadas para la investigación, 2025. 49

Figura 23: Kaiju en *still frame* de *Pacific Rim* (2013). Fuente: NTP.entretainment. *Pacific Rim - Cherno Alpha, Crimson Typhoon, and Striker Eureka vs Otachi, leatherback HD*. 7 may 2023 <https://www.youtube.com/watch?v=AStCtVQbufI> . 59

Figura 24: Fantasma materno en *still frame* de *Crimson Peak* (2015). Fuente: Where's The Jump? Crimson Peak (2015) Jump Scare - The Ghost of Edith's Mother. 4 oct 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=3xbY5oEjfe0> . . 59

Figura 25: *still frame* de *Hellboy II* (2008). Fuente: JoBlo Superheroes. *HELLBOY II (2008) Hellboy & Abe Sapien Drunk [HD] Ron Perlman*. 31 jul 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=mLgoZCVVxcc> . . . 59

Figura 26: *still frame* de *Dimensiones del diálogo* (1982). Fuente: Gastón Siriczman. *Dimensiones del diálogo - Dir. Jan Švankmajer (1982)*. 31 mar 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=uchlcYa1iKM> 75

Figura 27: *still frame* de *Fresh Guacamole* (2012). Fuente: PES. *Fresh Guacamole by PES | Oscar Nominated Short.* 7 mar 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=dNJdJIwCF_Y> 75

Figura 28: Mapa conceptual del *stop motion* como discurso narrativo. Fuente: elaboración propia, 2025. 80

Figura 29: *Conejos negros cargando ataúd*. Fuente: Collodi, Carlo. *Las aventuras de Pinocho.* Traducción de Carlos Muñoz. Ilustraciones de Carlo Chiostri. España: Get a Book Editions, 2023, p.96. 92

Figura 30: *Arte conceptual de los Conejos Negros*, artista Guy Davis. Fuente: McIntyre, Gina. *Guillermo del Toro's Pinocchio: a timeless tale tolda new*. Prólogo de Guillermo del Toro. California: Insight Editions, 2022, p.159. . . 92

Figura 31: Ángel de la Muerte en *still frame* de *Hellboy II: El Ejército Dorado* (2008) y la Muerte en *still frame* de *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022). Fuente: IMDb <https://www.imdb.com/es/title/tt0411477> y <https://www.imdb.com/es/title/tt1488589> 95

Figura 32: *Pinocho* de Gris Glimly. Fuente: Instagram de Gris Grimly <https://www.instagram.com/p/DCJ9xMquQNH> 96

Figura 33: *Perros jugando póker* de Cassius Marcellus Coolidge. Fuente: Historia Arte (HA!) <https://historia-arte.com /obras/un-amigo-en-necesidad-de-coolidge> . 96

Figura 34: Isla de los muertos de Arnold Böcklin. Fuente: Historia Arte (HA!) <https://historia-arte.com/obras/la-isla-de-los-muertos> . . . 96

Figura 35: Fragmento de Trenzas de Andrew Wyeth, para apreciar la textura de la piel. Fuente: Historia Arte (HA!) <https://historia-arte.com/obras/trenzas-de-wyeth>. 96

INTRODUCCIÓN

Desde su publicación a finales del siglo XIX, *Las aventuras de Pinocho* (1883) de Carlo Collodi ha dado lugar a numerosas adaptaciones cinematográficas en distintos contextos, técnicas y tradiciones audiovisuales. Esta persistencia evidencia la capacidad del relato para ser reorganizado de acuerdo con nuevas preocupaciones narrativas y estéticas. En consecuencia, estudiar una versión cinematográfica de *Pinocho* no implica medir su fidelidad respecto al texto literario, sino examinar las decisiones mediante las cuales reinterpreta, transforma y materializa los elementos presentados en la novela original.

En este marco, la presente investigación analiza *Pinocho de Guillermo del Toro*, película realizada en 2022, como una adaptación autoral del relato de Collodi. El estudio se concentra en la manera en que la película reconfigura elementos de la obra literaria mediante cambios narrativos, la inscripción de estilemas asociados con la filmografía de Guillermo del Toro y la elección del *stop motion*[1] como medio expresivo. El interés central no consiste en establecer una jerarquía entre la novela y sus versiones cinematográficas, sino en analizar cómo se articulan estos elementos dentro de la película y qué posibilidades ofrece dicha articulación para el estudio de películas animadas.

Justificación

La pertinencia de esta investigación radica, en primer lugar, en la posibilidad de abordar las adaptaciones cinematográficas más allá de los criterios de fidelidad al texto fuente. El estudio de *Pinocho de Guillermo del Toro* permite examinar cómo un relato de amplia circulación cultural se reorganiza en un medio audiovisual mediante decisiones narrativas, estéticas y técnicas. Al situar el análisis en la relación entre la obra de Carlo Collodi y su versión cinematográfica de del Toro, la

[1] Técnica de animación cuadro a cuadro que simula que un objeto manipulado físicamente se mueve por sí solo.

investigación se inserta en los estudios de adaptación desde el concepto de transposición, entendido como una operación interpretativa que reconoce la autonomía expresiva del cine.

Asimismo, la investigación articula debates que suelen abordarse de manera separada: las teorías de adaptación, el análisis de la autoría cinematográfica y los estudios sobre animación. La película constituye un caso pertinente para analizar cómo los estilemas asociados con Guillermo del Toro se relacionan con la transposición de un relato literario y con la elección del *stop motion* como medio de animación. Este enfoque permite orientar la atención de los cambios argumentales hacia las relaciones entre guion, puesta en escena, diseño, sonido, movimiento y materialidad, dimensiones que intervienen en la construcción de una obra animada.

En el ámbito cultural y social, el estudio resulta relevante porque contribuye a considerar la animación como un lenguaje cinematográfico capaz de abordar relatos, temas y experiencias complejas. En lugar de reducirla a una forma de entretenimiento dirigida exclusivamente a la infancia o de definirla solo por su procedimiento técnico, la investigación considera sus recursos específicos de representación y narración. El análisis del *stop motion*, en particular, permite explorar de qué manera la elección de una técnica puede condicionar la apariencia de los cuerpos, el movimiento, la percepción del espacio y la relación del espectador con el universo fílmico.

Objetivo general

Analizar la película *Pinocho de Guillermo del Toro* como una transposición autoral del relato de Carlo Collodi, con el fin de examinar cómo las decisiones narrativas, visuales y técnicas (en particular, la elección del *stop motion* y sus implicaciones materiales) se articulan en la reconfiguración cinematográfica de la obra literaria.

Objetivos particulares

1. Analizar la obra literaria de Carlo Collodi, su contexto de producción, los principales enfoques teóricos sobre la adaptación cinematográfica y un conjunto de versiones fílmicas previas, con el fin de situar el caso de estudio dentro de una tradición de relecturas audiovisuales.
2. Identificar y examinar los estilemas vinculados con la autoría cinematográfica de Guillermo del Toro, a partir de una revisión de su filmografía y de los planteamientos teóricos sobre cine de autor.
3. Analizar la materialidad en las obras audiovisuales y su influencia a nivel narrativo, estético y técnico.
4. Analizar *Pinocho de Guillermo del Toro* como una transposición autoral del relato de Collodi, atendiendo a la reconfiguración narrativa de sus motivos y conflictos, a la articulación de los estilemas del director y a las implicaciones materiales y narrativas de la elección del *stop motion*.

Hipótesis

Pinocho de Guillermo del Toro constituye una transposición autoral del relato de Carlo Collodi en la que las decisiones narrativas y visuales asociadas con la filmografía del director se articulan con la materialidad del *stop motion* para reconfigurar y dar sentido a la obra literaria.

Preguntas de investigación

¿Cómo reconfigura *Pinocho de Guillermo del Toro* los elementos del relato de Carlo Collodi mediante una transposición autoral?

¿De qué manera se articulan los estilemas narrativos y visuales asociados con la filmografía de Guillermo del Toro en esta transposición?

¿Qué función cumplen la materialidad y los recursos expresivos del *stop motion* en la construcción narrativa y visual de la película?

¿Cómo se sitúa *Pinocho de Guillermo del Toro* dentro de la tradición de adaptaciones cinematográficas del relato de Collodi, particularmente en relación con la versión animada de Disney de 1940?

Metodología

La investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, documental e interpretativo, mediante el estudio de caso de *Pinocho de Guillermo del Toro*. El análisis parte de la consideración de la película como una transposición del relato de Carlo Collodi y se orienta a examinar las relaciones entre sus transformaciones narrativas, los estilemas asociados con la autoría de Guillermo del Toro y las posibilidades expresivas de la animación en *stop motion*.

El corpus principal está integrado por la novela *Las aventuras de Pinocho* de 1883 de Carlo Collodi y la película *Pinocho de Guillermo del Toro* de 2022. Como corpus complementario se consideran fuentes teóricas sobre adaptación, en especial la postura de Angélica Tornero para definir el término transposición como el más adecuado para el análisis de esta investigación. Otro teórico que sienta las bases de la investigación es Seymour Chatman, cuya propuesta permite abordar la materialidad del discurso y aplicarla a los medios audiovisuales. La investigación también se nutre de entrevistas con especialistas del *stop motion*, como los Hermanos Ambrz, Luis Téllez y Tim Alln. Además, se incluye una selección de transposiciones cinematográficas previas de *Pinocho*, materiales documentales sobre procesos de producción, así como fuentes relativas a la filmografía de Guillermo del Toro. La incorporación de estas fuentes permite contextualizar el caso de estudio sin convertir la investigación en una historia exhaustiva de todas las adaptaciones de *Pinocho* ni en un análisis integral de la trayectoria del director.

El procedimiento se organiza en tres momentos: análisis del texto fuente y delimitación del concepto de transposición; identificación de estilemas en la filmografía de Guillermo del Toro; y análisis del caso de estudio mediante la comparación narrativa y el examen de las decisiones estéticas y técnicas para su

producción. El estudio no busca medir la recepción de la película ni evaluar su impacto industrial, sino interpretar los recursos mediante los cuales la película reconfigura el relato de Collodi.

La tesis se organiza en tres capítulos. El primero establece el marco literario, teórico e histórico de la investigación mediante el análisis de la obra de Carlo Collodi, la revisión de los enfoques sobre adaptación cinematográfica y el recorrido por distintas versiones fílmicas de *Pinocho*. El segundo aborda el concepto de cine de autor y los estilemas asociados con la filmografía de Guillermo del Toro, junto con el estudio de la materialidad y los recursos expresivos del *stop motion*. A partir de estas bases, el tercer capítulo analiza *Pinocho de Guillermo del Toro*, atendiendo a las transformaciones del relato literario, la articulación de los estilemas del director y las implicaciones narrativas de la técnica de animación. Finalmente, las conclusiones reúnen los hallazgos, las aportaciones y las delimitaciones del estudio.

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

El presente capítulo establece las bases teóricas y contextuales para analizar *Pinocho de Guillermo del Toro* (2022) como una transposición de la obra de Carlo Collodi desde una perspectiva autoral. En primer lugar, se examinan el contexto histórico, la estructura narrativa y los valores simbólicos de *Las aventuras de Pinocho. Historia de un títere* (1883), con el propósito de identificar los elementos que las diversas versiones audiovisuales han conservado, transformado o suprimido.

Posteriormente, se revisan algunos de los enfoques teóricos en torno a la adaptación y se delimita el concepto de transposición como una modalidad específica de este fenómeno: una operación intermedial que no se reduce a la reproducción fiel de una obra previa, sino que reconfigura sus sentidos mediante los recursos propios del lenguaje cinematográfico.

Finalmente, se desarrolla un recorrido histórico y comparativo por distintas versiones fílmicas de *Pinocho*, con atención a sus decisiones narrativas, visuales y técnicas. Este panorama permite situar la película de Guillermo del Toro dentro de una tradición de relecturas del relato de Collodi y proporciona las bases para examinar, en los capítulos siguientes, la relación entre su propuesta autoral y la elección del *stop motion* como medio expresivo.

1.1 *Pinocchio*, análisis estético y narrativo

El análisis de la obra literaria de Carlo Collodi constituye el punto de partida para comprender las transformaciones que el relato experimentó en sus posteriores versiones audiovisuales. Examinar su contexto histórico, su estructura narrativa y sus principales núcleos temáticos permite establecer una base comparativa para el estudio de *Pinocho de Guillermo del Toro*. *Las aventuras de Pinocho. Historia de un títere* se publicó por entregas entre 1881 y 1883 en el periódico infantil *Il Giornale*

per i bambini[2]. Su autor, el escritor y periodista italiano Carlo Lorenzini (1826–1890), conocido bajo el seudónimo de Carlo Collodi, participó activamente en el *Risorgimento*, movimiento político y cultural que impulsó la unificación italiana durante el siglo XIX. Esta experiencia histórica contribuye a situar la preocupación de su obra por el orden social, la educación moral y la formación cívica de las nuevas generaciones, como se destaca en la introducción a la recopilación que se publicó posteriormente (Collodi, 2018).

En 1881, Carlo Collodi comenzó a colaborar en *Il Giornale per i bambini*. A petición de Guido Biagi, administrador del periódico, aceptó escribir un relato por entregas semanales. De acuerdo con el testimonio de Biagi, la colaboración se desarrolló con una periodicidad irregular: "el señor Collodi, cuando se acordaba, enviaba algún otro capítulo sin siquiera releer los ya publicados" (Collodi, 2018, p. 24). Conviene situar estas irregularidades en las condiciones de una publicación seriada: la escritura fragmentada, la necesidad de responder a las demandas editoriales y la posterior ampliación del relato pudieron incidir en su estructura episódica y en algunas de sus discontinuidades internas.

La primera parte, titulada *La historia de un títere*, apareció entre el 7 de julio y el 27 de octubre de 1881. Aunque Collodi había concebido inicialmente cinco capítulos, el periódico los publicó en quince entregas. La narración se interrumpió tras el quinto capítulo, en un punto de máxima tensión: el ahorcamiento de Pinocho en el Gran Encino (Figura 1). La escena presenta al protagonista inmóvil después de exclamar lo que parecen ser sus últimas palabras, un



Figura 1: *Pinocho, colgado del Gran Encino.* Collodi, Carlo. *Las aventuras de Pinocho.* Edición y traducción por José Sánchez López. Ilustraciones de Enrico Mazzanti. Madrid: Editorial Akal, 2018, p.99.

[2] En español: *Periódico para los niños.*

desenlace abrupto que sugiere la intención inicial de Collodi de dar por concluida la historia con la muerte del personaje:

> - ¡Oh, padre mío! ¡Si tú estuvieras aquí!
>
> No tuvo aliento para decir nada más. Cerró los ojos, abrió la boca, estiró las piernas y, con una enorme sacudida, quedó completamente tieso. (Collodi, 2023, p. 85)

La publicación se reanudó el 18 de febrero de 1882, impulsada por la presión de los lectores y de las insistencias del editor. Bajo el nuevo título de *Las aventuras de Pinocho*, Collodi decidió “ir más allá y mostrarnos la maduración del personaje” (Collodi, 2018, p. 25). Para esta segunda etapa redactó diecisiete capítulos, publicados por *Il Giornale per i bambini* en veintiuna entregas. A pesar de nuevas interrupciones en la periodicidad, la serie concluyó el 25 de enero de 1883.



Figura 2: *Pinocho.* Collodi, Carlo. *Las aventuras de Pinocho.* Edición y traducción por José Sánchez López. Ilustraciones de Enrico Mazzanti. Madrid: Editorial Akal, 2018, p.4.

Ese mismo año apareció la edición íntegra de la novela, que reunió los treinta y seis capítulos bajo el título compuesto *Las aventuras de Pinocho. Historia de un títere*. La primera edición, ilustrada por Enrico Mazzanti (Figura 2), fue publicada por la Librería Editrice Felice Paggi de Florencia. El libro tuvo un rápido éxito editorial y no tardó en ser traducido al inglés, francés y alemán, lo que le permitió llegar a más países. Actualmente es “uno de los cuentos infantiles más célebres de todo el mundo” (Saura Matallana y Carreira Zafra, 2023, p. 279) y de acuerdo con una investigación realizada por la Fondazione Nazionale Carlo Collodi, la obra se ha traducido a alrededor de 200 lenguas y dialectos diferentes (Vezzani, 2025). Como lo expresa José Sánchez López, traductor de la obra de Collodi, ésta está escrita en un estilo sencillo, para hacerla legible al público infantil, aunque *Pinocchio* “no es exclusivamente una obra para niños, sino también para adultos” (Collodi, 2018, p. 28).

Las condiciones de producción descritas ayudan a comprender la heterogeneidad de su organización capitular. La extensión desigual de los episodios, la interrupción entre sus dos ciclos de publicación y la reorientación de la trama hacia la maduración de Pinocho pueden contribuir a explicar ciertas inconsistencias narrativas. Estas no deben entenderse únicamente como deficiencias formales, sino también como huellas del proceso serializado y expansivo mediante el cual se constituyó la obra. Los siguientes ejemplos permiten observar algunas de estas discontinuidades:

- En el capítulo 3 Pinocho no tiene orejas porque Geppetto, con las prisas, olvidó hacerlas, pero en el capítulo 32, cuando le salen las orejas de burro, se menciona que el muñeco desde su nacimiento tenía orejas pequeñas.
- En el capítulo 4 Pinocho mata al Grillo Parlante de un martillazo, molesto porque el Grillo intentó corregirlo, pero este personaje vuelve a aparecer en varias ocasiones a lo largo de la historia.
- En el capítulo 9 Pinocho dice que todavía no sabe leer (porque no ha ido a la escuela), pero en el capítulo 23 es capaz de leer la lápida del Hada, quien muere de tristeza porque Pinocho la abandonó.
- Más adelante vuelve a aparecer el personaje del Hada, a pesar de haber muerto, y no se da ninguna explicación para su regreso.
- Hay momentos en los que Pinocho miente sin que le crezca la nariz.

Lejos de ser curiosidades textuales, estas contradicciones, ampliamente señaladas por la crítica y reconocidas en la introducción a la obra (Collodi, 2018), representan un desafío fundamental para cualquier adaptación posterior. La inconsistencia narrativa de la obra original obliga a cualquier cineasta a actuar como intérprete: debe tomar decisiones creativas, llenar los vacíos y resolver estas ambigüedades. Es en este espacio donde la intervención autoral del cineasta se vuelve crucial para consolidar una versión coherente y personal de la obra original.

A este desafío de coherencia narrativa se suma otro de orden cultural y lingüístico. La obra original está impregnada de un lenguaje coloquial, cargado de regionalismos toscanos y florentinos que evidencian el origen del autor. Asimismo,

en el texto se incluyen arquetipos de la cultura popular italiana, como las marionetas del *show* de Comefuego: el Arlequín, personaje cómico de la antigua comedia italiana; Polichinela, personaje de teatro napolitano; y Rosaura, personaje del antiguo teatro italiano. Estos elementos constituyen una capa de significado arraigada en un contexto específico, lo que impone al cineasta la tarea de encontrar equivalentes cinematográficos que capturen su esencia sin recurrir a una traducción literal.

Las aventuras de Pinocho se inscribe en una tradición decimonónica de literatura infantil que articulaba imaginación, pedagogía y advertencia moral. En este contexto, la intención moralizadora alude a la organización del relato de modo que las acciones de los personajes producen consecuencias: la desobediencia, la mentira, la ociosidad o la falta de responsabilidad conducen al castigo, mientras que el trabajo, el cuidado de los otros y la rectificación orientan la transformación del protagonista. Esta lógica vincula la obra de Collodi con los cuentos recopilados por los hermanos Grimm, algunos relatos de Hans Christian Andersen y textos como *Struwwelpeter* (1845), de Heinrich Hoffmann, aunque cada uno responde a tradiciones nacionales y modelos narrativos distintos. En estas obras, la infancia aparece con frecuencia expuesta al peligro, la sanción, la metamorfosis e incluso la muerte; por ello, la presencia de episodios crueles en *Las aventuras de Pinocho* no constituye una anomalía, sino que forma parte de ciertas prácticas pedagógicas y literarias del siglo XIX, donde el temor podía funcionar como un recurso de formación moral.

Esta dimensión se relaciona con dos corrientes que atraviesan el horizonte cultural de la obra. Por una parte, el Romanticismo recuperó el valor de la imaginación, el folclore, lo maravilloso y la experiencia subjetiva como fuentes de conocimiento y expresión artística. Por otra, el positivismo pedagógico decimonónico promovió una educación orientada al orden, la disciplina, el trabajo y la formación de ciudadanos útiles para la sociedad moderna. En *Las aventuras de Pinocho*, ambas tendencias convergen: el relato incorpora criaturas extraordinarias, transformaciones y episodios fantásticos, pero los orienta hacia un aprendizaje

moral. Así, la novela puede leerse como una fábula sobre la obediencia, el trabajo y la transformación personal a través de la experiencia, el error y sus consecuencias (Collodi, 2018).

Su arraigo moral también posee una dimensión religiosa. Saura Matallana y Carreira Zafra señalan que la obra fue escrita con una “clara intención moralizadora” (2023, p. 293), mientras que Piero Bargellini la caracteriza como un libro de “verdadero sentido religioso” (Collodi, 2018, p. 29). Estas apreciaciones no implican que el texto funcione como una alegoría bíblica, pero permiten reconocer la presencia de motivos asociados con la tradición cristiana: la figura de Geppetto como padre sacrificado que busca y perdona a su hijo; la muerte aparente y el retorno de Pinocho tras episodios de castigo; el paso por el interior del gran pez; y la transformación final de la marioneta en niño como culminación de un proceso de redención. La formación de Collodi en instituciones religiosas ayuda a contextualizar estas resonancias, sin reducir la complejidad de la obra a una lectura doctrinal.

La especificidad de Collodi reside en que estos principios no se presentan mediante una enseñanza lineal, Pinocho no recibe pasivamente una lección: reincide, huye, miente, se equivoca y enfrenta repetidamente las consecuencias de sus actos. Esta dinámica se articula a través de una forma híbrida que combina recursos de la fábula, del relato de aventuras y de la tradición italiana del cuento maravilloso. En este último ámbito pueden distinguirse dos funciones complementarias, que sirven de modos de funcionamiento de lo maravilloso dentro de obra. Por una parte, se manifiesta en la irrupción de elementos sobrenaturales, como los encantamientos, las transformaciones zoomórficas y los personajes fantásticos, que alteran el mundo cotidiano. Por otra, organiza la acción mediante pruebas, obstáculos, muertes, resurrecciones y búsquedas de supervivencia que conducen al protagonista de una experiencia a otra. De esta manera, los recursos que configuran la naturaleza híbrida del relato son el esquema de la fábula clásica, la presentación de personajes cuyas acciones conllevan consecuencias morales, el narrador en primera persona que se dirige directamente al público infantil, y la estructura episódica de la novela de aventuras (Porras Castro, 1992).

La humanidad de Pinocho reside en su condición de antihéroe. Lejos de ser un modelo de virtud, se presenta como un niño malcriado, rebelde, mentiroso y poco confiable (Vezzani); un personaje que, en palabras del crítico de animación estadounidense Michael Barrier, resulta “frío, grosero, malagradecido e inhumano” (1999, p. 237), lo cual no causa compasión en el público. Esta caracterización falible lo vuelve cercano al lector, pues encarna la lucha interna de la infancia, simbolizada en la constante lucha entre el “querer y el deber hacer” (Porras Castro, 1992).

Su transformación, tanto física como moral, es un proceso arduo. Pinocho debe aprender mediante sus propios errores, mostrándose inconstante a pesar de su buen corazón y requiriendo que los demás personajes insistan para que aprenda las lecciones. Esta autonomía y actividad, que lo distingue de otros protagonistas infantiles de su época, refleja curiosamente la propia personalidad que Collodi atribuyó a su juventud, describiéndose a sí mismo como “el alumno más vago, más inquieto e impertinente de toda la escuela” (Collodi, 2018, p. 16). De este modo, la marioneta se constituye en una representación compleja de la infancia, encapsulando su naturaleza ingenua, curiosa, obstinada y su potencial de crecimiento.

La considerable distancia temporal que separa la publicación original de *Pinocho* de la sensibilidad contemporánea podría sugerir una pérdida de vigencia de la obra para el público actual. Esta percepción encuentra respaldo en estudios que demuestran que al público infantil actual no le gusta *Pinocho*, porque “trata mal a los animales, es demasiado largo y produce miedo” (Porras Castro, 1992, p. 211). Actualmente resulta una historia cruel, oscura, violenta, en la que el protagonista debe madurar a través del dolor y la desgracia, en donde se representan todos los horrores por los que puede pasar un niño (hambre, abandono, orfandad, crueldad), sin mencionar que hay muertes con cierto grado de violencia y numerosos intentos de asesinar al protagonista.

El proceso de inmersión en la obra original de Collodi revela una brecha entre su representación en el imaginario colectivo y la complejidad textual del relato del siglo XIX. Una lectura atenta, contextualizada históricamente, devela una narrativa

sorprendentemente cruda, donde la violencia y un protagonista deliberadamente insufrible funcionan como mecanismos propios de una fábula moralizante que busca aleccionar mediante el miedo y las consecuencias severas.

La organización episódica, las desviaciones narrativas y un ritmo que puede resultar distante de ciertos hábitos contemporáneos de lectura pueden comprenderse, al menos en parte, a la luz de las condiciones de producción de la obra. La estructura episódica resultante convierte el aprendizaje moral en una experiencia narrativa cambiante y conflictiva, rasgo que ayuda a explicar por qué las posteriores adaptaciones cinematográficas han debido negociar entre la severidad del texto original, sus elementos fantásticos y las expectativas de públicos diversos.

Más allá de su contexto de producción decimonónico, *Las aventuras de Pinocho* ha mantenido vigencia por la manera en que articula conflictos vinculados con la paternidad, la responsabilidad, el deseo de pertenencia y la transformación personal. La condición imperfecta de Pinocho no se resuelve mediante una lección inmediata, sino a través de un proceso discontinuo de errores, pérdidas y aprendizajes, en el que Geppetto y el Hada desempeñan funciones decisivas, al demostrar paciencia y cariño al personaje a pesar de su conducta.

Esta complejidad narrativa, moral y simbólica explica la persistencia del relato en diferentes contextos culturales y medios expresivos. Sus tensiones entre aventura y pedagogía, crueldad y afecto, castigo y redención, así como sus vacíos e inconsistencias narrativas, han ofrecido a sucesivos cineastas un material abierto a diversas interpretaciones. Antes de examinar las versiones cinematográficas de la obra, resulta necesario delimitar los conceptos que permiten analizar el paso del texto literario al fílmico y las transformaciones de sentido que dicho proceso implica.

1.2 De la literatura al cine: teorías de adaptación

El paso de una obra literaria al cine puede comprenderse desde distintas perspectivas teóricas y mediante diversas denominaciones. Esta sección revisa algunos planteamientos centrales de los estudios sobre adaptación cinematográfica y, a partir de ellos, delimita el concepto de transposición que orienta el análisis de esta investigación. Esta distinción permite examinar la película de Guillermo del Toro sin reducirla a una valoración de fidelidad respecto de la novela de Carlo Collodi.

En términos amplios, la adaptación cinematográfica no consiste en reproducir literalmente un relato previo, sino en reconfigurarlo a partir de las posibilidades, límites y recursos del nuevo medio. En *A Theory of Adaptation*, la académica Linda Hutcheon sostiene que las adaptaciones "no son simples copias o versiones derivadas; son, ante todo, actos de apropiación que dialogan con la obra original desde una nueva mirada, con nuevos objetivos, en otro medio, y para una nueva audiencia" (2006, p. XV). Esta perspectiva reconoce que el paso de la literatura al cine implica decisiones narrativas, visuales, sonoras y técnicas que producen una obra distinta, aun cuando conserve vínculos reconocibles con su fuente.

Esta concepción resulta pertinente para el análisis de *Pinocho de Guillermo del Toro*. La película recupera componentes identificables de la obra de Collodi (el títere, Geppetto, el proceso de transformación y el aprendizaje), pero los reorganiza dentro de un contexto histórico diferente, nuevos conflictos y una estética propia. Por ello, el análisis no se orienta a medir el grado de fidelidad al texto fuente, sino a identificar las decisiones mediante las cuales la película reformula sus sentidos y a examinar cómo estas expresan la intervención autoral de Guillermo del Toro dentro de su filmografía.

Desde los inicios del cine se han empleado textos literarios para basar los guiones cinematográficos. Un ejemplo es el caso de George Melliés que desde 1900 hacía adaptaciones de obras literarias al cine. O bien como David Wark Griffith que desde que inició su carrera en 1905 basó sus guiones en obras literarias, de teatro, relatos, poemas y hasta artículos de prensa (Vázquez, 2025). "El cine es el heredero directo de la literatura en muchos sentidos […] ha retomado muchas novelas y

cuentos, reinterpretándolos y trasladándolos a su lenguaje (las adaptaciones)" (Hernández Ramírez y Fragoso Ruiz, 2015, p. 48), ya que operan con el mismo material semántico. Además, su forma discursiva privilegia la acción, tienen estructuras narrativas, planteamiento secuencial del espacio y tiempo, construcción de personajes y punto de vista de la narración. Lo anterior conduce al terreno de los estudios sobre adaptación, una línea crítica ampliamente debatida en el ámbito de los estudios literarios y cinematográficos.

El debate en torno a la adaptación se ha articulado tradicionalmente entre dos posturas fundamentales: la que privilegia la fidelidad al texto fuente y la que aboga por la reinterpretación autoral, entendida esta última como un acto creativo autónomo inscrito en un nuevo contexto de producción. En este marco, la noción de *ajuste* no debe concebirse como una correspondencia exacta, sino más bien como un diálogo entre medios que posibilita la creación de una obra nueva a partir de un texto preexistente. Al respecto, el crítico cinematográfico Pío Baldelli sostiene que "no se trata de que la comparación sirva para establecer la dependencia estética del filme con respecto al texto literario […] nos servirá en cambio para controlar, por medio de una prueba, la dirección y el sentido del filme" (Badelli, 1966, p. 38). Desde esta perspectiva, Baldelli postula cuatro tipos de relaciones entre la adaptación cinematográfica y el texto literario:

1) el *saqueo* de la obra literaria, donde se extraen fragmentos y hay síntesis con el fin de vender más;

2) el cine queda al servicio de la obra literaria para difundirla;

3) la *aparcería* entre cine y literatura, donde el director añade aspectos cinematográficos para *completar* el texto literario; y

4) autonomía de la película respecto al texto literario, donde el director impone su signo personal y consigue distanciarse de la obra literaria.

Para los fines de esta investigación, la adaptación cinematográfica de Guillermo del Toro se aproxima principalmente a los dos últimos tipos propuestos por Baldelli. Por una parte, comparte rasgos de la aparcería entre cine y literatura,

pues la película recupera personajes, motivos y conflictos reconocibles de la obra de Collodi, al tiempo que concreta sus vacíos, reorganiza su estructura episódica e incorpora recursos específicos del lenguaje cinematográfico. Por otra, se acerca a la categoría de autonomía de la película respecto del texto fuente, ya que del Toro imprime una perspectiva autoral identificable al trasladar la historia a la Italia fascista, reformular los vínculos entre los personajes y articular una estética ligada a su imaginario. La película no se ajusta de manera absoluta a una sola de estas categorías; más bien, muestra que una adaptación puede mantener una relación reconocible con su fuente literaria y, al mismo tiempo, construir un discurso fílmico autónomo.

El investigador y crítico de cine Ferrera Vaillant sintetiza el diálogo entre diversos autores en torno a las adaptaciones literarias al cine. Por una parte, recoge posturas como la de Umberto Eco, para quien el análisis debe partir del "reconocimiento de las divergencias y la autonomía expresiva de cada uno de estos lenguajes" (Ferrera Vaillant, 2016, p. 230). En una línea similar, cita a Block de Behar, Scruggs y Updike, quienes sostienen que las mejores adaptaciones oscilan entre "el descubrimiento de sus convenciones cinematográficas y la reflexión sobre las fronteras y posibilidades del mismo medio" (p. 230). En ese sentido, Sergio Wolf habla de la *fidelidad* como *modo de apropiación*, y establece que es necesario considerar “los caminos por los que transitó el cineasta para vincularse con el material literario” (p. 231). Se puede tomar como ejemplo a Alfred Hitchcock, que a pesar de tener adaptaciones en su obra cinematográfica, recrea las novelas de tal manera que las convierte en una *Hitchcock picture*, a diferencia de otros cineastas que “deformaban la obra original, su intención era no cometer nunca semejante *crimen*.” (López Rodrigué, 2023, p. 40).

Por otra parte, Ferrera Vaillant agrupa a una serie de teóricos (entre ellos, John Howard Lawson, Daniela Berghahn y Robert Stam) cuyas críticas se han centrado en un lenguaje moralista, el cual "ha dado pie a términos como *infidelidad*, *traición*, *violación*, *deformación* o *vulgarización*" (p. 230), privilegiando así el criterio de la fidelidad al original. Esta noción presenta varios inconvenientes. En primer

lugar, el propio término *adaptación* lleva implícito "un cambio de código y, por consiguiente, una diferencia en relación con el original" (Ferrera Vaillant, 2016, p. 230). Como advierte la teórica y catedrática Angélica Tornero (2023), es un error común aplicar conceptos propios de un arte para analizar otro sin una reflexión previa sobre sus diferencias constitutivas.

El análisis de una adaptación va más allá del inventario de lo que se toma, omite o modifica de la historia original. Para una comprensión integral, es indispensable considerar los recursos expresivos exclusivos del lenguaje cinematográfico; es decir, debe atenderse a "las técnicas de edición, la composición de los planos, los puntos de vista, la capacidad de alternancia visual […] y cuestiones de la puesta en escena, música, efectos de sonido que constituyen el sistema enunciativo del filme" (Ferrera Vaillant, 2016, pp. 231-232), así como a la actuación, las características del encuadre y demás elementos propios del medio. En este marco, el historiador de cine José Luis Sánchez Noriega ofrece la siguiente definición para el término adaptación:

> El proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en una forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura (enunciación, organización y vertebración temporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico. (2000, p. 47)

El término *adaptación* se emplea de manera amplia para designar los procesos mediante los cuales una obra preexistente se transforma en otra obra, ya sea dentro del mismo medio o al trasladarse a un sistema de significación distinto. Su uso es útil para nombrar el fenómeno general; sin embargo, resulta insuficiente para los propósitos de esta investigación si se entiende únicamente como un ajuste, una equivalencia o una relación de dependencia respecto del texto fuente. Como señala Ferrera Vaillant, la etimología de adaptación remite a la idea de “acomodo, de ajuste entre dos cosas” (2016, p. 232). Esta connotación puede favorecer lecturas centradas en la fidelidad y en la evaluación de aquello que una película conserva, modifica o elimina de una obra literaria. Frente a esta tradición crítica,

George Bluestone fue uno de los primeros teóricos en cuestionar la valoración de las adaptaciones a partir de su grado de fidelidad, al insistir en que literatura y cine operan mediante sistemas expresivos y soportes materiales distintos (Tornero, 2023), abriendo camino a enfoques que abordan el fenómeno desde la semiótica, la narratología, la dialógica y la intertextualidad. Desde esta perspectiva, las diferencias entre texto y película no constituyen necesariamente pérdidas o desviaciones, sino consecuencias de su inscripción en medios con recursos propios.

Sin abandonar el término *adaptación* en sentido general, este estudio adopta el concepto de transposición como categoría operativa para examinar el paso de *Las aventuras de Pinocho* al cine. Angélica Tornero sostiene que esta noción, además de nombrar la operación de traslado entre medios, resulta compatible con un acercamiento que privilegia los vacíos y las indeterminaciones del texto literario (2023, p. 218). La transposición designa, así, una operación interpretativa mediante la cual un relato se reconfigura en otro medio a partir de los recursos narrativos, visuales, sonoros y materiales que le son propios. Con este concepto "queda implícita la autonomía de cada uno de los medios, y lo que se examina son los mecanismos para el traslado del texto literario al fílmico" (Tornero, 2023, p. 220). Este fenómeno no se limita a una traducción de contenido, sino que implica una serie de decisiones estéticas y narrativas que reconfiguran integralmente el sentido del texto original.

Esta precisión conceptual responde a una diferencia constitutiva entre la literatura y el cine. Un relato verbal puede dejar indeterminados el aspecto físico de un personaje, la disposición de un espacio o ciertas acciones, permitiendo que el lector los concrete mediante la imaginación. En cambio, una película debe dar forma a esos elementos mediante cuerpos, escenarios, encuadres, colores, movimientos, sonidos y ritmos. A la inversa, la literatura puede expresar de forma directa pensamientos, recuerdos o estados interiores que el cine debe traducir en decisiones de puesta en escena, actuación, voz, montaje o diseño sonoro. La transposición no consiste, por tanto, en trasladar íntegramente un contenido, sino

en interpretar y concretar los elementos del texto fuente a través de los recursos del nuevo medio.

Este proceso puede abordarse desde la estética de la recepción, siempre que se precise que, en esta investigación, el enfoque no se orienta a medir las reacciones de una audiencia. Se refiere, en cambio, a la recepción creativa realizada por el lector, guionista o director que actualiza una obra previa desde su propio horizonte histórico, cultural y estético con los recursos fílmicos. Para Tornero, el lector (transponedor) se enfrenta tanto a los recursos mediante los cuales el escritor elaboró la obra como a sus espacios de indeterminación (2023, p. 224); su interpretación concreta esos vacíos y los inscribe en un nuevo objeto artístico. En este sentido, el análisis se concentra en las decisiones mediante las cuales la película recrea el texto literario y no en la correspondencia literal entre ambos.

Esta perspectiva dialoga con la propuesta del filólogo Robert Jauss, para quien la obra no es nada sin su efecto, el cual presupone una recepción activa. Así, la obra literaria es "como una partitura adaptada a la resonancia siempre renovada de la lectura, que redime el texto de la materia de las palabras y lo trae a la existencia actual" (Jauss, 2013, p. 175). Al trasladar una obra al cine, el transponedor la actualiza desde una situación histórica determinada y produce un texto derivado que se materializa en guion y filme (Tornero, 2023, p. 226). Asimismo, la noción del semiólogo Óscar Steinberg permite atender los vínculos interartísticos y la materialidad implicados en el cambio de medio: la transposición no solo transforma acontecimientos y personajes, sino que modifica la sustancia expresiva mediante la cual el relato se hace perceptible (Tornero, 2023). Así, la elección de una técnica, el diseño de los personajes, el trabajo sonoro y la puesta en escena participan activamente en la construcción de sentido.

Desde esta perspectiva, el análisis comparativo no se limita a registrar semejanzas y diferencias argumentales. Como propone la guionista Giovanna Pollarolo, atiende a los añadidos, omisiones y alteraciones, así como a los significados que estas transformaciones producen entre el texto literario y el fílmico (2018-2019, p. 60). En lugar de preguntar si la película es fiel a la novela, el estudio

examina qué vacíos, ambigüedades y tensiones del relato de Collodi concreta Guillermo del Toro*,* cómo los reformula desde el contexto histórico de la Italia fascista y de qué manera esas decisiones dialogan con la sensibilidad autoral del director y con la materialidad del *stop motion*.

Para evitar un uso indistinto de los términos, esta investigación diferencia sus funciones analíticas. Se emplea adaptación como denominación general del proceso de reelaboración de una obra preexistente y de sus resultados, sin asociarlo necesariamente con la reproducción fiel del texto fuente. Dentro de este campo, se adopta transposición como categoría de análisis para examinar el traslado del relato literario al cinematográfico, atendiendo a la autonomía expresiva de ambos medios y a las decisiones mediante las cuales se transforman personajes, acontecimientos, motivos y formas de presentación. Por su parte, relectura designa la orientación interpretativa que adquiere la obra al ser retomada desde otro contexto y mediante nuevas decisiones narrativas y estéticas. No nombra, por tanto, un procedimiento equivalente a la transposición ni requiere por sí misma un cambio de medio.

Desde esta delimitación, *Pinocho de Guillermo del Toro* se estudia como una transposición inscrita en el campo general de la adaptación: conserva vínculos reconocibles con el relato de Collodi, pero reorganiza sus personajes, conflictos y sentidos desde una perspectiva histórica, estética y cultural propia. Mientras el concepto de transposición orienta el análisis de estas transformaciones mediante los recursos cinematográficos, el término relectura se reserva para caracterizar la interpretación del texto fuente que se configura en la película. Esta distinción operativa reconoce las variaciones terminológicas entre los autores revisados y establece el marco para examinar, en los capítulos siguientes, cómo los cambios narrativos, las omisiones, los añadidos y las decisiones formales producen nuevos significados, en lugar de valorarlos únicamente por su grado de fidelidad a la obra literaria.

1.3 Transposiciones cinematográficas de *Pinocchio* a lo largo del tiempo

De acuerdo con la base de datos *Internet Movie Database* (IMDb)[3], Carlo Collodi figura en los créditos de al menos 74 producciones audiovisuales, que abarcan desde largometrajes y cortometrajes, hasta series animadas, videojuegos y adaptaciones televisivas. Esta cifra da cuenta no solo de la vigencia del personaje, sino también del potencial narrativo y simbólico que ha tenido *Pinocchio* para distintas generaciones de creadores. No es, por tanto, un hecho novedoso que una obra tan conocida sea llevada nuevamente a la pantalla; lo que resulta relevante es cómo y por qué un autor como Guillermo del Toro decide realizar su propia versión; y más aún, por qué elige la animación *stop motion* como medio expresivo. Estas preguntas orientan el análisis desarrollado en el capítulo 3, donde se examina la elección del *stop motion* y su relación con la propuesta autoral de del Toro.

Partiendo del análisis a la obra literaria original de Collodi, esta sección examina múltiples transposiciones cinematográficas que ha suscitado *Pinocchio* a lo largo del siglo XX y XXI. Esta historia rica en simbolismo, estructura episódica y enseñanza moral ha sido una fuente fértil de inspiración para directores, guionistas y animadores de distintas latitudes y generaciones. La versatilidad del relato ha permitido que *Pinocchio* trascienda su contexto original y se proyecte como un arquetipo universal, capaz de ser resignificado bajo diversos marcos ideológicos, estéticos y tecnológicos.

En el proceso de transposición de una obra literaria al cine, “el director no solo interpreta un texto, sino que lo reorganiza, lo resignifica y le imprime una dirección estética propia” (Ferrera Vaillant, 2012, p. 228). Esta perspectiva permite comprender al director como un agente creativo cuya intervención se manifiesta tanto en las transformaciones narrativas como en las decisiones visuales, técnicas y materiales de la obra audiovisual. En el caso de *Pinocho de Guillermo del Toro*, esta dimensión adquiere particular relevancia, pues la película se inscribe en una tradición de relecturas del relato de Collodi y, al mismo tiempo, desarrolla una

[3] Fuente popular y autorizada a nivel mundial de contenido sobre cine.

propuesta identificable dentro de la filmografía del cineasta. El capítulo 2 profundiza en las categorías de cine de autor, estilema y materialidad que permiten examinar esa intervención con mayor precisión.

Dada la amplitud de las obras derivadas de *Pinocchio*, la investigación delimita su revisión a largometrajes cinematográficos y presta especial atención a las versiones animadas, por su cercanía técnica y material con la propuesta en *stop motion* de del Toro. El recorrido se organiza de manera cronológica y considera tanto películas de *live action*[4] como obras animadas; no pretende agotar todas las versiones existentes, sino seleccionar casos significativos por su circulación, innovación formal, recepción crítica o relación con el caso de estudio.

Más que establecer una cronología descriptiva, el objetivo es construir un marco comparativo para reconocer las distintas formas en que cada película reinterpreta el relato y configura al personaje de Pinocho. Por ello, el análisis observa las decisiones narrativas y de diseño, la representación de los personajes fantásticos, la relación entre cuerpos humanos, animados y digitales, el tratamiento de la moralidad y los procedimientos empleados para su producción. Estos ejes permiten situar la película de Guillermo del Toro frente a las tendencias y soluciones desarrolladas por otras versiones, e identificar posteriormente qué elementos recupera, reformula o rechaza.

La primera adaptación cinematográfica conocida de la obra de Collodi fue *Pinocchio* (1911), una producción italiana de cine mudo dirigida por Giulio Antamoro y con una duración de 50 minutos (Fondazione Cineteca Italiana). Esta versión resuelve la figura del protagonista mediante un intérprete humano caracterizado como tronco o marioneta (Figura 3), recurso propio de las posibilidades escénicas y cinematográficas de la época. Más que reproducir de manera ilusoria su condición de títere, la película privilegia la presencia corporal del actor y sitúa lo fantástico en la caracterización, la actuación y la convención teatral del cine temprano.

[4] Obras audiovisuales que utilizan imágenes reales, acción real o acción en vivo, para referirse a obras en las que la imagen ha sido obtenida mediante la filmación directa de personas o elementos.

Casi tres décadas después, Aleksandr Ptushko dirigió en la Unión Soviética *La llave de oro* (1939), película inspirada parcialmente en el personaje de Pinocho. Para construir los componentes fantásticos del relato, la producción combinó actores reales con títeres, animación *stop motion* y perspectiva forzada (Masurenkov) (Figura 4). Este último recurso permite generar una ilusión óptica que altera visualmente las proporciones y las relaciones espaciales entre personajes, objetos y decorados, de modo que los títeres puedan convivir en el mismo encuadre con los actores humanos. La combinación de técnicas muestra un intento temprano por integrar cuerpos humanos y figuras animadas, y anticipa un problema que reaparece en otras transposiciones: cómo dotar de presencia, movimiento y verosimilitud cinematográfica a un personaje cuya identidad depende de su materialidad de madera.



Figura 3: *still frame* de *Pinocchio (1911).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0194248



Figura 4: *still frame* de *La llave de oro (1939).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0032162

Otras producciones recurrieron a títeres, caracterización física y efectos prácticos para dar presencia cinematográfica al protagonista. Entre ellas se encuentran *Las aventuras de Turlis* (1967), una producción de Alemania del Este que emplea marionetas (Figura 5), y *Las aventuras de Pinocho* (1996), coproducción internacional dirigida y coescrita por Steve Barron (Figura 6), en la que el personaje se construye mediante la interacción entre actores, animatrónicos[5]

[5] Técnica que emplea mecanismos robóticos o electrónicos que simulan el aspecto y comportamiento de seres vivos.

y efectos de maquillaje (American Film Institute Catalog). En 2002, Roberto Benigni dirigió, coescribió y protagonizó *Pinocchio*, una versión italiana de acción real en la que interpretó al personaje principal mediante caracterización y vestuario (Figura 7).



Figura 5: *still frame* de *Las aventuras de Turlis (1967).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0062400



Figura 6: *still frame* de *Las aventuras de Pinocho (1996).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/title/tt0115472



Figura 7: *still frame* de *Pinocchio (2002).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/title/tt0255477

Consideradas en conjunto, estas imágenes permiten comparar distintas soluciones para representar lo fantástico: el cuerpo humano disfrazado, la marioneta física y la combinación de intérpretes con efectos prácticos. No muestran una evolución lineal hacia formas cada vez más realistas, sino decisiones diversas sobre la relación entre el cuerpo del intérprete, el objeto animado y el espacio cinematográfico. Este contraste resulta relevante para el caso de Guillermo del Toro, cuya película no oculta la condición material de sus personajes, sino que la incorpora como un componente visible de su propuesta estética y narrativa.

A partir de las últimas décadas del siglo XX, la representación de personajes fantásticos comenzó a incorporar con mayor frecuencia herramientas digitales, entre ellas las imágenes generadas por computadora (*computer-generated imagery*, CGI), los efectos visuales (VFX) y la animación tridimensional (3D). No obstante, este desarrollo no implicó el reemplazo uniforme de los recursos prácticos, sino la convivencia de procedimientos digitales con maquillaje protésico, vestuario, animatrónicos y efectos de cámara.

Esta hibridación puede observarse en *Pinocchio* (2015), producción checa dirigida y coescrita por Štěpán Gajdoš (Figura 8), y en *Pinocchio* (2019), coproducción ítalo-francesa dirigida por Matteo Garrone, con Roberto Benigni en el papel de Geppetto (Figura 9), en la cual se respetan muchos elementos de la obra original, poco comunes en otras adaptaciones. La versión de Garrone recurrió de

manera predominante a prótesis y maquillaje para configurar a Pinocho y a varias criaturas, complementados con efectos digitales en secuencias específicas, como las transformaciones y el crecimiento de la nariz. Esta combinación permite mantener una corporeidad tangible en los personajes sin prescindir de recursos digitales para acciones o modificaciones que exceden las posibilidades del efecto práctico (Failes, 2020).



Figura 8: *still frame* de *Pinocchio (2015).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt4242112



Figura 9: *still frame* de *Pinocchio (2019).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/title/tt8333746

La versión de Disney, *Pinocchio* (2022), dirigida por Robert Zemeckis, representa otra modalidad de esta relación entre técnicas: articula actores con personajes generados digitalmente y entornos intervenidos mediante VFX. Aunque su análisis detallado se desarrolla al final de esta sección por su cercanía temporal y comparativa con la película de Guillermo del Toro, su inclusión permite cerrar el conjunto de películas de *live action* y observar cómo las distintas versiones han negociado la presencia del cuerpo humano y los elementos fantásticos.

Las producciones de *live action* revisadas muestran que la representación de Pinocho no depende únicamente de los avances tecnológicos disponibles, sino de decisiones estéticas sobre cómo hacer visible su condición híbrida: niño, títere, objeto de madera o criatura fantástica. La combinación de actuación, maquillaje, prótesis, marionetas y CGI ha dado lugar a soluciones diversas, cuya comparación permite reconocer que la técnica elegida condiciona la apariencia del personaje, su movimiento y la relación que establece con el mundo narrativo. Esta discusión

prepara el paso hacia las versiones plenamente animadas, donde la construcción de los cuerpos y los espacios responde a otros principios materiales y expresivos.



Figura 10: *still frame* de *Pinocchio (1936).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0278332

Una vez revisadas las transposiciones más relevantes en formato de *live action*, el recorrido se enfoca en los largometrajes que emplearon distintas técnicas de animación. El primer intento de llevar *Pinocchio* a este medio fue una producción italiana iniciada en 1935 por Raoul Verdini y Umberto Spano en los estudios CAIR (*Cartoni Animati Italiani Roma*) (Figura 10). De haberse completado, hubiera sido la primera película animada de la obra de Collodi y habría precedido a *Blancanieves y los siete enanos* (1937) de Disney como primer largometraje realizado en dibujo animado tradicional (Galeone). Sin embargo, el proyecto no llegó a concluirse.

En una entrevista realizada por Mario Verger, el animador Mameli Barbara señaló que la producción fue muy amateur, se desarrolló sin un guion cinematográfico, se trabajó directamente del libro, con recursos técnicos insuficientes y sin una coordinación clara entre los animadores, quienes trabajaban de manera individual y con estilos visuales distintos (Verger, 2020). La suspensión del proyecto, prevista inicialmente para finalizar en 1936, respondió a la convergencia de estas dificultades y a la falta de financiamiento. Actualmente se considera una película perdida; solo se conservan algunos *still frames*[6] originales (IMDb).

Este antecedente no permite afirmar que la lectura directa de una obra literaria impida por sí misma su realización cinematográfica. Sí evidencia, en

[6] Hace referencia a una imagen estática extraída de una secuencia de video, un fotograma fijo.

cambio, la importancia de una instancia de planificación que reorganice el relato para el nuevo medio y articule las decisiones de diseño, animación y puesta en escena. En este sentido, el caso ilustra de manera temprana que la transposición no consiste en trasladar de forma inmediata el contenido de un libro a la pantalla, sino en construir una propuesta audiovisual coherente a partir de sus recursos narrativos, técnicos y materiales.

El primer largometraje animado de *Pinocchio* fue realizado por Walt Disney Animation Studios en 1940 (Figura 11), fue su segundo largometraje utilizando la técnica de dibujo animado (Gabler, 2006). La artista de storyboard Bianca Majolie fue la encargada de hacer la transposición de la novela al guion de cine, pero a Disney le pareció que era demasiado fiel a la historia original, que como ya se mencionó, es oscura y cruel, con un protagonista poco agradable. Una de las aportaciones más notables de los guionistas de Disney radica en la reconceptualización del Grillo: En contraste con su destino en la obra de Collodi, donde muere aplastado al inicio, en esta versión se le otorga el rol de conciencia y mentor de Pinocho, acompañándolo a lo largo de toda la travesía (Gabler, 2006). Otras divergencias significativas respecto a la obra original incluyen: la modificación de los nombres de algunos personajes y lugares, el remplazo del tiburón gigante por una ballena como el ser que engulle a Pinocho y Geppetto, la simplificación del rol del Hada y la omisión de sus animales auxiliares (Susman, 2015). Otra reelaboración significativa consistió en ampliar la lección sobre los vicios: la inclusión de elementos como el alcohol, las apuestas y el tabaco sirve para ilustrar que las malas acciones acarrean consecuencias irreversibles, representadas por la transformación parcial en burro de Pinocho, que perdura hasta el final de la película. Asimismo, la cinta enfatiza otros preceptos morales, tales



Figura 11: *still frame* de *Pinocchio (1940).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/title/tt0032910

como las consecuencias de la mentira, no confiar en extraños y los peligros del fuego.

El principal desafío de producción radicó en concebir a Pinocho como un personaje con el que se pudiera simpatizar (Susman, 2015). Este proceso evolucionó significativamente a cargo de los animadores *senior* del estudio, desde el diseño inicial de Frank Thomas y Ollie Johnston, que lo representaba como una marioneta de madera demasiado fiel a la obra de Collodi, un concepto que Walt Disney consideró difícil de conectar emocionalmente con la audiencia (Barrier, 1999). Un rediseño posterior a cargo de Fred Moore lo suavizó levemente, aunque conservaba una esencia excesivamente rígida. La solución definitiva llegó de la mano de Milt Kahl, quien, al decidir "olvidarse de que era una marioneta", propuso un diseño radicalmente diferente. La versión final de Kahl, que prevaleció, presentaba a un niño de verdad, caracterizado por un sombrero tirolés, guantes al estilo de Mickey Mouse y una mano caricaturizada de cuatro dedos (Barrier, 2008). Los únicos elementos que delataban su naturaleza de marioneta se redujeron a su nariz y a las articulaciones visibles de codos y rodillas.

El personaje del Grillo experimentó una evolución conceptual similar. Partió de un diseño inicial sumamente realista, dotado de patas dentadas y antenas ondeantes, que fue descartado por Disney en busca de una estética más amable. La solución la proporcionó Ward Kimball, quien ideó un concepto drásticamente distinto: una figura antropomórfica que, con cabeza ovoide sin orejas (Barrier, 1999), vestía ropa, caminaba erguido y poseía manos similares a las del propio Pinocho (Susman, 2015).

Estas decisiones de diseño establecen un contraste significativo con la propuesta de Guillermo del Toro, analizada en el capítulo 3. Mientras la versión de Disney atenúa la condición material de Pinocho y simplifica los rasgos entomológicos del Grillo para favorecer una caracterización más antropomórfica y accesible, la película de del Toro mantiene visibles la madera, las uniones mecánicas y la condición de marioneta del protagonista, así como la morfología propia de un insecto en el personaje del Grillo. Esta diferencia en la construcción

visual de los personajes permite observar cómo las decisiones de arte participan en la reinterpretación del relato.

En el ámbito de la animación, *Pinocchio* (1940) incorporó diversos procedimientos que ampliaron las posibilidades visuales del estudio. Los animadores utilizaron modelos tridimensionales de los personajes para observar su volumen y su apariencia desde distintos ángulos, facilitando la construcción del dibujo animado (Gabler, 2006). Asimismo, elaboraron maquetas de objetos mecánicos y las animaron en *stop motion* para tener una referencia realista de los movimientos, luego calcaron sobre cada cuadro para tener el dibujo animado. El estudio también recurrió a filmaciones de actores reales como material de referencia, posteriormente, trasladaron esas observaciones al dibujo animado mediante estilizaciones y exageraciones propias de la animación (Barrier, 1999).

La película destacó además por el desarrollo de efectos animados para representar vehículos, maquinaria, lluvia, relámpagos, sombras, humo, agua y las manifestaciones mágicas asociadas con el Hada (Barrier, 1999). A ello se sumó el uso de la cámara multiplano, un dispositivo que disponía fondos, personajes y objetos en varios niveles físicos separados, permitiendo que la cámara se desplazara entre ellos y produjera una ilusión de profundidad espacial. En *Pinocchio* (1940), una “grúa universal” amplió los movimientos posibles de la cámara respecto de *Blancanieves y los siete enanos* (1937), donde el acercamiento al set multiplano se realizaba principalmente desde arriba. Esta modificación permitió aproximaciones desde distintas direcciones y enriqueció la percepción de profundidad en los escenarios (Susman, 2015).

Esta producción de *Pinocchio* retomó la dimensión aleccionadora de la obra de Collodi, aunque la reorganizó de acuerdo con una sensibilidad familiar estadounidense y moralizante propia del proyecto narrativo de Disney. La película presenta el crecimiento de Pinocho como un proceso asociado con la honestidad, la obediencia, la responsabilidad y la capacidad de distinguir entre influencias benéficas y perjudiciales (Calderón, 2015). En este sentido, conserva la función

pedagógica del relato original, pero atenúa parte de su crudeza y convierte el aprendizaje en una trayectoria más lineal hacia la aceptación social y familiar.

Esta orientación es relevante para el análisis comparativo posterior. Mientras la versión de Disney enfatiza la maduración individual y la incorporación de Pinocho al mundo humano, Guillermo del Toro reformula el conflicto en torno a la autonomía, el duelo, la relación padre-hijo y la resistencia frente a formas de autoridad. La diferencia no implica que una adaptación sea más fiel que otra, sino que cada una selecciona y reordena los elementos morales del relato de Collodi desde contextos históricos, culturales y autorales distintos.

Aunque tras su lanzamiento en 1940 la popularidad del personaje se multiplicó, saturando el mercado con ediciones frecuentemente adaptadas o mutiladas y reemplazando los icónicos dibujos originales por las caricaturas de Disney (Porras Castro, 1992), la película enfrentó inicialmente serios obstáculos. Contrario a lo que su legado sugiere, *Pinocchio* fue un fracaso comercial en su estreno. El crítico cinematográfico José Antonio Valdés atribuyó esta situación al contexto de la Segunda Guerra Mundial, un periodo en el que el público mostraba escaso interés en el cine de animación, sumado a la drástica limitación de los mercados internacionales (Calderón, 2015).

La *americanización* de la obra no pasó desapercibida para la familia de Carlo Collodi. Un sobrino del autor amenazó con emprender acciones legales contra Disney y declaró que "*Las aventuras de Pinocchio* son una obra de arte italiana y no deben ser distorsionadas para convertirlas en obras estadounidenses" (Susman, 2015). Aunque no existen evidencias de que la demanda se haya formalizado, esta reacción da cuenta de una tensión entre el arraigo cultural italiano del texto fuente y las transformaciones narrativas, visuales y morales introducidas por la versión de Disney. Más que valorar estas modificaciones como una pérdida de autenticidad, interesa reconocerlas como decisiones de transposición que reubican el relato en otro contexto cultural y para otro público.

A pesar de su fracaso en taquilla, el valor artístico de la película fue inmediatamente reconocido por la industria. En 1941, *Pinocchio* se convirtió en el

primer largometraje animado en ganar un premio de la Academia, al alzarse con dos Óscars: Mejor Banda Sonora Original y Mejor Canción Original por *When You Wish Upon a Star* (Oscars Ceremonies). El verdadero éxito comercial y popular llegaron con los sucesivos reestrenos, los cuales consolidaron su estatus de clásico. Finalmente, en 1994, la película fue incorporada al *United States National Film Registry* por ser considerada "cultural, histórica y estéticamente significativa" (The New York Times, 1994), sellando así su lugar canónico en la historia del cine.

Personalmente, el reencuentro con *Pinocchio* (1940) desde una doble condición, la de investigadora y la de animadora, resultó fundamental para esta investigación. Este ejercicio permitió no solo identificar las divergencias adaptativas con mayor precisión, sino también dimensionar la hazaña creativa del estudio. La película se constituye así no solo como un clásico atemporal, sino como el testimonio de un esfuerzo artístico que catapultó a Disney a la cúspide de la animación mundial.

Para comprender el espectro completo de las transposiciones animadas, resulta útil situar a la versión de Disney como un modelo de referencia en el imaginario colectivo. Su difusión masiva y su permanencia en la cultura popular la convirtieron en la imagen más reconocible de Pinocho para varias generaciones, hasta el punto de que muchas adaptaciones posteriores se definen, consciente o inconscientemente, en relación con ella. Este "paradigma Disney" no debe entenderse como un estándar de fidelidad, sino como una configuración narrativa, visual y moral que establece expectativas sobre el personaje y su historia.

En ese contexto, *Pinocho en el espacio exterior* (1965) (Figura 12), producción belga-estadounidense realizada en dibujo animado, se presenta como una propuesta que se aleja de manera visible tanto del relato de Collodi como de la versión de Disney. La película traslada al protagonista a un escenario de ciencia ficción y sustituye buena parte del universo rural y decimonónico de la novela por un conflicto espacial, con personajes, situaciones y reglas narrativas ajenos al relato original (American Film Institute Catalog). Más que una recreación de las aventuras

de Collodi, esta versión emplea a Pinocho como un personaje reconocible dentro de un nuevo marco genérico.

En marcado contraste con este enfoque, se encuentra *Un títere de nombre Pinocho* (1971) (Figura 13). Este largometraje italiano, obra del director, guionista y animador Giuliano Cenci, se distingue por su compromiso con la fidelidad al original de Collodi, buscando ofrecer una trasposición lo más cercana posible a la obra literaria (IMDb).

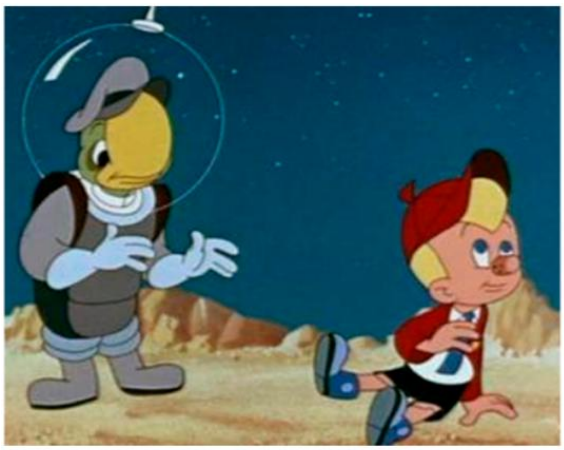

Figura 12: *still frame* de *Pinocchio in Outer Space (1965).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0186449



Figura 13: *still frame* de *TUn burattino di nome Pinocchio (1971).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0287351



Figura 14: *still frame* de *Pinocchio and the Emperor of the Night (1987).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0093743

La década de los ochenta y noventa presenció películas que, alejándose del canon Disney, exploraron nuevas direcciones narrativas. La primera es *Pinocho y el Emperador de la Noche* (1987) (Figura 14), una producción estadounidense que funciona como secuela de la novela original, situando su trama un año después de la transformación de Pinocho en un niño de verdad. La relevancia de este filme trasciende lo narrativo, al ser objeto de una demanda por infracción de derechos de autor por parte de Disney, que alegaba similitudes con su versión animada. La

productora Filmation ganó el pleito al demostrarse que la obra de Collodi era de dominio público (IMDb).

Un enfoque aún más divergente es el de *El acertijo mágico* (1991), dirigida, escrita y producida por Yoram Gross en Australia (Figura 15). Este largometraje no se centra en una sola historia, sino que construye una narrativa de fusión donde personajes de diversos cuentos de hadas, entre los que se incluye a Pinocho, interactúan en una trama protagonizada por Cenicienta (IMDb). Pinocho no es el protagonista, sino un elemento dentro de un repertorio de figuras reconocibles que el espectador puede identificar de inmediato.

Esta estrategia de usar personajes de cuentos como componentes intercambiables dentro de un universo narrativo propio reaparece, en otra escala y con otros propósitos, en la saga de *Shrek* (2001-2010). En esas películas realizadas en animación 3D, Pinocho figura entre los personajes secundarios de un mundo poblado por criaturas de distintos relatos tradicionales, empleados para generar efectos cómicos, intertextuales y de reconocimiento cultural (Figura 16). En ambos casos, más que adaptar la historia de Collodi, se aprovecha la notoriedad del personaje para enriquecer un entramado narrativo ajeno a su origen.



Figura 15: *still frame* de *The Magic Riddle (1991).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0102371



Figura 16: *still frame* de *Shrek (2001).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0126029

El siglo XXI continuó con la reelaboración de la novela de Collodi, presentando dos aproximaciones diametralmente opuestas. La primera es

Pinocchio 3000 (2003), una coproducción canadiense-francesa-española realizada en animación 3D y dirigida por Daniel Robichaud (Figura 17). La película traslada la esencia del relato a un escenario futurista: el protagonista ya no es una marioneta de madera, sino un pequeño robot que aspira a convertirse en un niño de verdad. Personajes y situaciones del cuento original son reconfigurados para funcionar en una ciudad del año 3000, lo que implica una reformulación tecnológica y social del conflicto moral y familiar presente en Collodi (IMDb).

En el extremo contrario se encuentra la película de Enzo D'Alò, *Pinocchio* (2012). Esta coproducción europea[7], realizada en dibujo animado con los dibujos de Lorenzo Mattotti (Figura 18), se distinguió por su compromiso explícito con la fidelidad al texto original. El director y coescritor afirmó que su propósito fue "no traicionar la historia de Collodi", para lo cual partió directamente del libro, evitando la influencia de otras adaptaciones como la de Disney (Urbani, 2013). Este enfoque se materializó en detalles narrativos y visuales fieles al original: el uso del dialecto napolitano en el habla de Pulcinella, la representación de los lugares descritos por Collodi, la caracterización del Hada como una niña y la recuperación del olvidado personaje del pescador verde, por mencionar las más relevantes.



Figura 17: *still frame* de *Pinocchio 3000 (2003).*
Fuente: IMDb
https://www.imdb.com/es/title/tt0332318



Figura 18: *still frame* de *Pinocchio (2012).*
Fuente: IMDb
https://www.imdb.com/es/title/tt1693039

El año 2022 fue testigo de un fenómeno curioso, el estreno de tres largometrajes de la obra de Collodi. La primera en lanzarse fue la producción rusa *Pinocho: Una historia real* (Figura 19), una película en animación 3D que se

[7] Italia, Francia, Bélgica y Luxemburgo.

distinguió por ser una producción de bajo presupuesto. La recepción crítica de la cinta fue mayormente negativa, centrándose en dos aspectos principales: la calidad de la animación y las decisiones de doblaje. Respecto a este último, el trabajo de voz a cargo de Pauly Shore (quien dio voz a Pinocho) fue descrito como "poco profesional" (Peters, 2022), caracterizado por un tono sarcástico y vocales prolongadas que entraban en contradicción con el diseño alegre del personaje, lo que contribuyó a que la película se viralizara como un meme (Elfring, 2022).



Figura 19: *still frame* de *Pinocchio: A True Story (2022).*
Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt8480678

En el ámbito técnico, un análisis realizado por animadores profesionales de Corridor Crew (2022) en colaboración con el animador *senior* Alex Snow, señaló que la animación evidenciaba limitaciones de tiempo y recursos. Snow observó una rigidez y una artificialidad generalizadas, atribuidas a la omisión de detalles fundamentales que no hubieran significado un mayor costo. Asimismo, criticó la falta de consistencia en la caracterización de Pinocho, cuyo diseño y animación no lograban transmitir la materialidad de la madera, así como el movimiento de cámara rígido, impersonal y carente de emotividad. Esta evaluación técnica coincide con la conclusión del crítico John Serba, quien sintetizó la percepción general de la película describiéndola como una obra con una “banda sonora molesta, intrusiva y omnipresente; con un diseño de personajes horrible; con la mejor animación que Windows XP puede ofrecer; sin ballena, burro ni grillo parlante” (Serba, 2022), que a pesar de sus elementos risibles, resultaba "terriblemente aburrida".

En conjunto, estas producciones permiten identificar tres tendencias recurrentes en las películas animadas de *Pinocchio*: la incorporación del personaje a escenarios ajenos al relato original, como ocurre en las versiones espaciales y futuristas; la búsqueda de una mayor fidelidad textual, visible en adaptaciones que procuran respetar la trama y el tono de Collodi; y la actualización de la historia mediante nuevas tecnologías y códigos visuales, desde la animación 3D hasta propuestas estéticas más experimentales. La versión de Guillermo del Toro se sitúa en diálogo con estas tres líneas, pero se distancia de ellas al articular una fidelidad selectiva a ciertos rasgos materiales y narrativos del personaje con una relectura histórica, estética y autoral que redefine el sentido del relato.

Como ya se mencionó, ese mismo año Disney estrenó su propia versión de *Pinocchio*, una producción dirigida y coescrita por Robert Zemeckis que contó con Tom Hanks en el papel de Geppetto (IMDb) y recreó al icónico personaje animado de 1940 mediante animación 3D (Figura 20). La recepción crítica coincidió en señalar una serie de deficiencias significativas. Para Pablo Scholz (2022), del diario Clarín, la película se acerca más a "una copia que una adaptación" del clásico animado.



Figura 20: *still frame* de *Pinocchio (2022)*. Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt4593060

Las críticas se centraron en dos aspectos principales. En primer lugar, la puesta en escena y la técnica: la película emplea una combinación de *live action* y CGI que fue percibida como incompatible. Los personajes en animación 3D poseen un diseño marcadamente caricaturizado que contrasta con elementos fotorrealistas,

como el agua, los cuales no logran una integración convincente con el entorno real y cuyo movimiento parece ajeno a las leyes de la física (Corridor Crew, 2023). Scholz sugiere que este problema de integración otorga a la producción una apariencia de proceso mal planificado, como si los actores hubieran sido filmados frente a una pantalla verde vieja y la postproducción realizada con tecnología obsoleta, sin lograr integrarlos con lo creado de manera digital. Esta falta de cohesión visual se extiende a las actuaciones, las cuales carecen de convicción y emotividad al interactuar con los personajes digitales, generando una sensación de falsedad (Landaverde, 2022).

En segundo lugar, se cuestionó el guion. La narrativa se apega en gran medida a la versión animada de 1940, introduciendo escasas modificaciones. Una de las más notorias fue la decisión de dotar a Geppetto de un trasfondo trágico: la muerte de su esposa y su hijo. Esta elección fue calificada por Andrew Barker (2022), de *Variety*, como una "muleta innecesaria" que no aporta profundidad significativa al personaje. Como se muestra en el capítulo 3, Guillermo del Toro también otorga a Geppetto un trasfondo trágico, pero lo integra de manera más orgánica a la estructura temática de la película: el duelo, la pérdida y la reconstrucción del vínculo padre-hijo funcionan como ejes que articulan las decisiones narrativas y visuales de la obra.

La recepción crítica de la película fue abrumadoramente negativa, hecho cuantificable en su baja puntuación de 2.7 en *Rotten Tomatoes*[8] y en las seis nominaciones que recibió en los *Golden Raspberry Awards*[9]. El filme compitió en las categorías de Peor Película, Peor *Remake*, Peor Actor (Tom Hanks), Peor Actriz de Reparto (Lorraine Bracco), Peor Director (Robert Zemeckis) y Peor Guion (Robert Zemeckis y Chris Weitz), resultando ganador en la categoría de Peor *Remake* (Ntim, 2023).

El consenso crítico la describe como una producción carente de alma y corazón, calificándola de insípida, vacía y artificial. Los comentarios coinciden en

[8] Sitio web estadounidense de recopilación de reseñas de cine y televisión, se considera una medida de calidad confiable.
[9] Anti-Oscars que "premian" a las peores películas cada año.

señalar que se trata de un *remake* innecesario, donde el abuso de los efectos especiales termina por destruir la narrativa y descuidar la dimensión emocional de la historia, lo que resulta en una obra percibida como superficial y aburrida (*Rotten Tomatoes*). Esta evaluación se resume de manera elocuente en la conclusión de José Roberto Landaverde (2022) para *Cine Premiere*, quien sentencia: "*Pinocchio, de Disney Plus*, demuestra que quizá sea el momento para dejar de replicar aquello que ya existe. A menos, claro está, que se proponga algo nuevo".

Desde una perspectiva crítica, la película presenta una serie de decisiones narrativas y estéticas que limitan su eficacia. La interacción entre personajes resulta poco convincente, a pesar de contar con un reparto de actores reconocidos. Los efectos visuales, por su parte, no logran establecer una coherencia física ni una integración orgánica con los elementos diegéticos, lo que contribuye a una sensación de artificialidad. En conjunto, la obra parece priorizar un enfoque comercial orientado a la nostalgia, cuidando aspectos superficiales vinculados a la versión de 1940, pero descuidando la profundidad del contenido narrativo y emocional.

El diseño de Pinocho refuerza esta impresión: su apariencia resulta tiesa e inexpresiva, y su personalidad aparece diluida y simplificada en comparación con la versión animada de 1940. La película tiende a eximir al personaje de toda culpa y responsabilidad por sus acciones, presentándolo más como víctima de las circunstancias que como agente moral en proceso de maduración. Estas decisiones contrastan con los recursos técnicos y presupuestales disponibles para el estudio, lo que hace más evidente la distancia entre las expectativas generadas por el paradigma Disney y el resultado final.

No obstante, la visualización crítica de la película resultó pertinente para esta investigación. El análisis permitió contrastar esta transposición con la obra original de Collodi, con las teorías de adaptación trabajadas y con la versión de 1940, sentando bases para el examen posterior del caso de estudio principal.

Es precisamente en este contexto de películas fallidas y debates sobre la originalidad donde la propuesta de *Pinocho de Guillermo del Toro* (2022) adquiere

su mayor relevancia, constituyéndose como el objeto central de esta investigación. La película, codirigida y coescrita por el cineasta mexicano y producida entre Estados Unidos y México, se distinguió inmediatamente por su realización en animación *stop motion* (Figura 21), siendo la única película hasta el momento en utilizar esta técnica. Es el primer largometraje animado que dirige del Toro (McNary, 2012) y fue recibido con un amplio reconocimiento de la crítica y la academia, que se materializó en 136 nominaciones y 79 premios, entre los que destaca el Óscar a la Mejor Película Animada (IMDb).



Figura 21: *still frame* de *Guillermo del Toro's Pinocchio (2022).* Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt1488589

A diferencia de otras versiones, cuya identificación a menudo depende de datos extrínsecos como el año, el director o el país de origen, la apropiación de del Toro es explícita desde el mismo título, anunciando una visión de autor que reinterpreta el material original. Así, el marco de referencia construido en este capítulo constituye la base comparativa esencial que sirve como base en el capítulo 3 para realizar un análisis de los distintos aspectos que contraste la reinterpretación de del Toro con las tendencias, soluciones y limitaciones observadas en otras producciones cinematográficas, distinguiendo así los mecanismos específicos que la convierten en una película autoral digna de ser un caso de estudio.

La revisión diacrónica de las transposiciones de la obra de Collodi resulta fundamental para comprender el contexto y los referentes desde los cuales se

construye *Pinocho de Guillermo del Toro*. Este recorrido histórico no solo permite situar la película dentro de una tradición de adaptaciones, sino que proporciona las bases necesarias para identificar la singularidad de su propuesta. A lo largo de este análisis se observa qué se ha hecho con el personaje a nivel narrativo y visual: el grado de fidelidad o distanciamiento respecto a la obra original, las decisiones de diseño, las distintas técnicas y materialidades empleadas para representarlo.

En las imágenes que acompañan esta sección interesa observar cómo el diseño de los personajes modifica la interpretación del relato. La versión de Disney suaviza la apariencia de la marioneta y aproxima a Pinocho a la figura de un niño humano; otras películas privilegian la caricatura, la estilización gráfica o la transformación tecnológica. Estas diferencias no son únicamente formales: expresan distintas concepciones sobre la infancia, la humanidad del personaje y la función de la madera dentro del relato. Frente a ellas, la versión de del Toro conserva de manera visible la condición de Pinocho como marioneta.

El recorrido realizado permite identificar que las transposiciones de Pinocho no solo difieren por sus argumentos, sino también por los modos en que construyen visual y materialmente al personaje. Las distintas técnicas (*live action*, títeres, animatrónicos, maquillaje, dibujo animado, animación 3D y *stop motion*) condicionan la apariencia, el movimiento y la relación del espectador con Pinocho. En este panorama, la película de Guillermo del Toro destaca por convertir la materialidad de la marioneta en un componente visible de su discurso y por vincular esa elección técnica con una reinterpretación autoral del relato. Estas conclusiones conducen al capítulo 2, donde se desarrollan las categorías de cine de autor, estilemas, materialidad y *stop motion* que permiten analizar con mayor precisión esa propuesta.

Para sintetizar de manera visual y accesible el panorama histórico presentado en esta sección, se incluye una infografía en forma de línea de tiempo (Figura 22). Esta herramienta permite ubicar cronológicamente las adaptaciones cinematográficas de la obra de Collodi, distinguiendo entre producciones de *live action* y animación. Asimismo, se especifica para cada caso el año de estreno, los

países de producción, la técnica empleada y los roles adicionales que desempeñaron los directores. De este modo, la infografía no solo condensa la información central de esta sección, sino que facilita una comprensión integral de la evolución, diversidad y alcance global de las reinterpretaciones fílmicas de Pinocho.

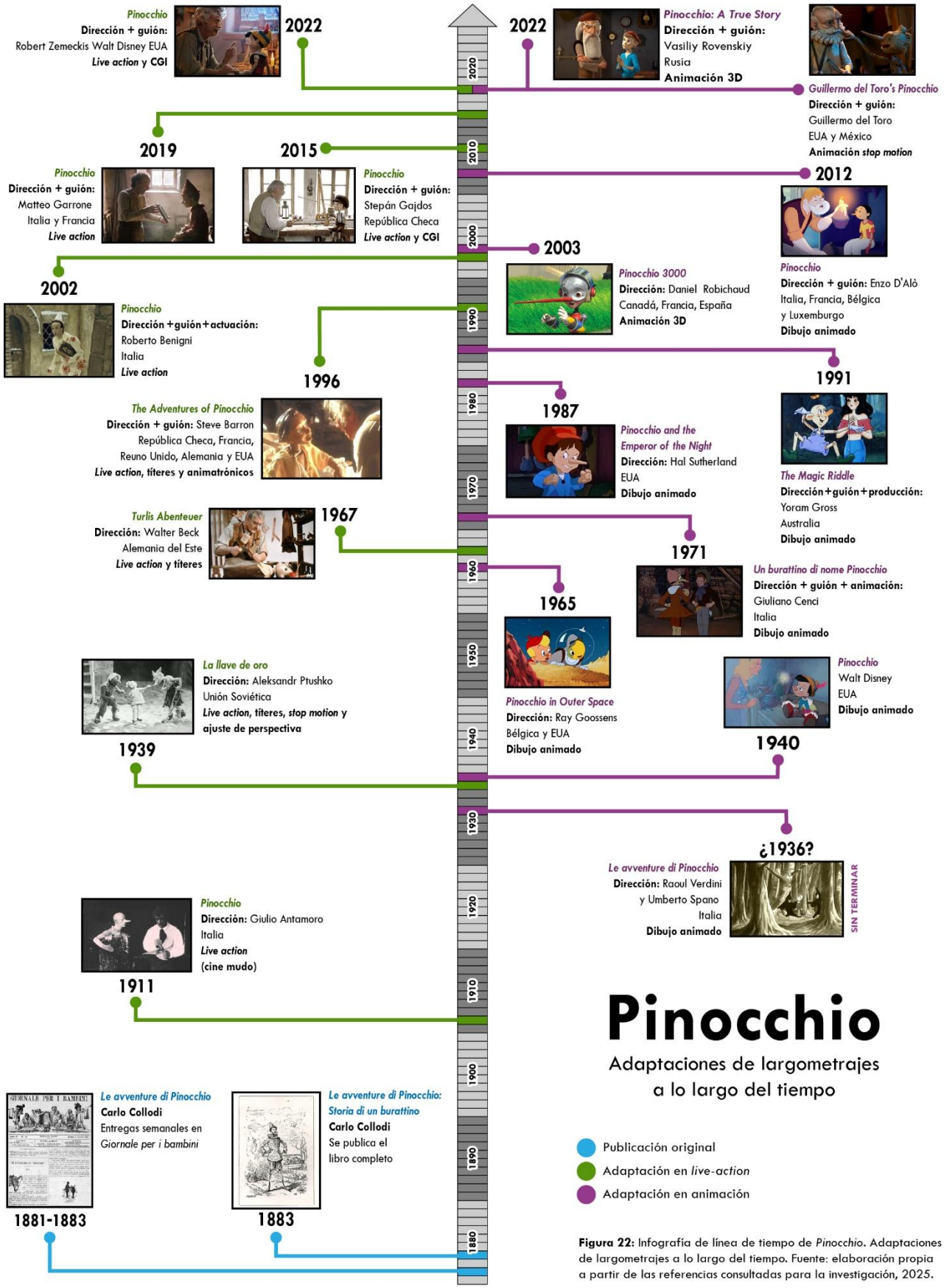

Figura 22: Infografía de línea de tiempo de *Pinocchio*. Adaptaciones de largometrajes a lo largo del tiempo. Fuente: elaboración propia a partir de las referencias consultadas para la investigación, 2025.

Este capítulo establece las bases literarias, teóricas e históricas necesarias para la investigación. El análisis de la obra de Collodi muestra que el relato original combina una estructura episódica, una orientación moralizante, elementos de la fábula y del cuento maravilloso, así como una representación de la infancia atravesada por la violencia, el abandono y la transformación. Estas características, junto con sus contradicciones narrativas y su arraigo cultural italiano, convierten la obra en un material abierto a diversas interpretaciones.

La revisión de las teorías de adaptación permite precisar que la adaptación constituye el fenómeno general de transformación de una obra preexistente, mientras que la transposición designa aquí el traslado interpretativo de un relato literario a un medio cinematográfico autónomo. Desde este enfoque, las divergencias entre Collodi y sus versiones audiovisuales no se evalúan como grados de fidelidad, sino como decisiones que producen nuevos significados. El recuento histórico confirma que cada película redefine el personaje mediante elecciones narrativas, visuales y técnicas específicas: algunas suavizan su dimensión cruel, otras privilegian la fidelidad al texto y otras trasladan la historia a contextos distintos. En este panorama, la versión de Disney de 1940 se consolida como un modelo de referencia en el imaginario colectivo, contra el cual muchas adaptaciones posteriores se posicionan de manera consciente o inconsciente.

Este panorama permite ubicar la película de Guillermo del Toro dentro de una tradición amplia de reescrituras, pero también distinguir los rasgos que justifican su análisis particular. Su versión reorganiza el relato de Collodi desde una mirada autoral, incorpora un contexto histórico específico y hace de la marioneta una presencia material visible. La elección del *stop motion* no constituye, por ello, un procedimiento neutral: condiciona el diseño, el movimiento, la textura y la relación entre los personajes y el mundo narrativo. El capítulo 2 desarrolla las categorías teóricas necesarias para interpretar estas decisiones, al abordar el cine de autor de del Toro y la materialidad del *stop motion*. Sobre esta base, el capítulo 3 analiza cómo la película articula transposición, autoría y materialidad en una obra cinematográfica concreta.

CAPÍTULO 2. CINE DE AUTOR Y MATERIALIDAD EN EL DISCURSO

Guillermo del Toro es reconocido como uno de los cineastas contemporáneos más influyentes, cuya obra dialoga de manera constante con lo fantástico, lo siniestro y lo simbólico. Su filmografía muestra una preocupación persistente por temas como la otredad, el duelo, la infancia, el autoritarismo y la muerte, abordados desde una sensibilidad estética que le ha otorgado un lugar en el cine de autor internacional.

El presente capítulo establece el marco conceptual y analítico que permite estudiar la transposición de *Pinocho de Guillermo del Toro* en el capítulo siguiente. Para ello, se abordan tres ejes fundamentales: en primer lugar, se definen los conceptos de cine de autor, autoría cinematográfica y estilema, con el fin de contar con herramientas teóricas que permitan identificar y analizar los rasgos distintivos de la obra de del Toro. En segundo lugar, se examina su filmografía para rastrear las influencias, temas recurrentes y procedimientos que configuran su estética. Finalmente, se exploran la materialidad y la sustancia del discurso audiovisual, con especial atención a la animación y al *stop motion* como lenguajes expresivos.

Esta organización responde a la necesidad de comprender cómo la autoría de un director se manifiesta no solo en las decisiones narrativas y temáticas, sino también en la elección de técnicas y materiales que construyen sentido. Así, el capítulo sienta las bases para establecer en el capítulo 3 que la elección del *stop motion* en *Pinocho* no es un recurso accesorio, sino una decisión autoral inseparable de la transposición del relato.

2.1. Elementos estéticos y narrativos distintivos en el cine de autor

El análisis de los elementos distintivos del cine de autor requiere una base conceptual sólida que permita identificar y estudiar sus particularidades. Esta sección se dedica, por tanto, a cimentar dicha base mediante la exploración de tres pilares fundamentales. En primer lugar, se define el polisémico concepto de cine de autor, explorándolo desde diversas posturas teóricas para establecer un marco

comprensivo. A partir de ahí, se profundiza en la noción del director como autor cinematográfico, figura central en esta categorización. Finalmente, se define y desarrolla el concepto de estilema de autor, desglosando sus elementos principales que servirán como herramientas de análisis para los estudios de caso posteriores.

Antes de abordar estos conceptos, es necesario precisar que una película es una obra colectiva que integra múltiples componentes: narrativa, actuación, imagen, sonido, diseño de producción y montaje, por mencionar los principales (A. Z. Andreu, 2022). Cada uno de estos elementos puede ser intervenido por el director, pero también por otros colaboradores (guionistas, actores, directores de fotografía, editores, diseñadores, entre otros). Por ello, la pregunta por la autoría en el cine no es sencilla: ¿quién es el *autor* de una obra realizada por decenas o cientos de personas?

El concepto de autor cinematográfico surgió en Francia en los años cincuenta con la denominada política de los autores, impulsada por críticos de la revista *Cahiers du Cinéma* como André Bazin, François Truffaut y Jean-Luc Godard. Esta corriente postulaba que el director debía ser considerado el autor principal de la película, en tanto que su visión personal y su estilo se manifestaban de manera coherente a lo largo de su obra, más allá de las condiciones industriales o genéricas de producción (Gutiérrez Correa, 2014, p. 2). La política de los autores surge como una reacción contra la concepción del cine como mero producto comercial o entretenimiento masivo, y buscaba reivindicar el valor artístico de ciertas obras y directores que, hasta entonces, habían sido marginados por la crítica tradicional.

No obstante, cabe argumentar que la cinematografía como expresión de la subjetividad del director ha estado presente desde los inicios de la industria. Grandes figuras del cine mudo, como Griffith[10] o Eisenstein[11], son evidencia de que la figura del autor precede a su conceptualización teórica. En la segunda mitad del siglo, el concepto de cine de autor evolucionó y se reevaluó, impulsado por el

[10] David Wark Griffith (1875-1948), director estadounidense pionero del lenguaje cinematográfico.
[11] Sergei Eisenstein (1898-1948), director y teórico soviético, reconocido por su innovación en el uso del montaje como herramienta expresiva y narrativa.

surgimiento de nuevas formas cinematográficas y tendencias sociopolíticas. En la actualidad, el campo de los estudios sobre la autoría fílmica es sumamente diverso. Dada su extensión, este trabajo no aspira a abarcar todas las teorías existentes, sino que se centra en examinar aquellos planteamientos que ofrecen perspectivas fundamentales para los presentes objetivos.

Como ya se mencionó, hay que reconocer que la producción fílmica es colectiva, "de manera que la identificación de un único autor, o su reducción exclusiva a la figura del director, resulta muchas veces discutible" (Ventura, 2012, p. 7). Precisamente esta naturaleza colaborativa hace que, como señala el teórico de cine David Bordwell (1997), la noción de autor presente diversos significados. Uno de ellos, predominante en el cine moderno, valida al director como el autor de la película, en tanto que se le considera la cabeza creativa que imprime su visión del mundo y su arte en todos los componentes de la obra. Esto contrasta radicalmente con la estructura del cine clásico, donde el director cumplía primordialmente una función técnica (Gutiérrez Correa, 2014).

Es frecuente asociar el cine de autor con el cine independiente, aunque no son términos equivalentes. Esta relación se sustenta en que el cine independiente suele ofrecer mayores márgenes de libertad creativa para el director, lo que puede facilitar la expresión de una visión personal (Castro Rocha, 2022). Sin embargo, esta asociación no es automática: existen directores de autor que trabajan dentro de la industria comercial con grandes presupuestos, y hay cine independiente que no necesariamente se caracteriza por una autoría marcada. En el caso de Guillermo del Toro, por ejemplo, su trayectoria ilustra esta complejidad: aunque comenzó con producciones de menor escala en México, su obra posterior se desarrolló principalmente en Hollywood, con financiamiento y distribución de grandes estudios, sin que ello implicara la pérdida de su sello autoral.

Para el teórico y crítico francés André Bazin, un autor cinematográfico es el director que imprime un sello estilístico único en el uso del lenguaje fílmico para expresar su visión del mundo, su ideología y sus obsesiones (Gutiérrez Correa, 2014). En este sentido, el cine de autor se define precisamente por llevar la huella

personal del director, materializada a través de valores estéticos y recursos artísticos que enriquecen el filme al ofrecer una interpretación singular de la realidad (Farfán, 2014).

Cadevilla Domínguez, catedrático español de comunicación audiovisual, define el sello autoral como "la forma particular, personal e intransferible, aunque sí imitable que un creador tiene de plasmar consciente o inconscientemente su aportación personal en todos y cada uno de los elementos conformantes de ese todo que llamamos obra" (2005, pp. 12-13). Este sello se materializa en lo que el autor conceptualiza como el estilema de autor: una marca o huella personal que caracteriza al cine de autor. El estilema puede manifestarse en distintos niveles: temático (obsesiones recurrentes), visual (paletas cromáticas, composición del encuadre), narrativo (estructuras repetidas, tipos de personajes) o técnico (uso de ciertas técnicas de filmación o animación). Su identificación permite rastrear la coherencia de una obra a lo largo del tiempo y distinguir la autoría de un director incluso en géneros o contextos de producción diversos.

En esta investigación, el concepto de estilema no se utiliza para designar cualquier objeto, referencia cultural o dato biográfico asociado con Guillermo del Toro. Se reserva para aquellos rasgos del lenguaje cinematográfico cuya recurrencia y configuración permiten reconocer una manera característica de organizar la narración y la puesta en escena. Esta delimitación retoma la aplicación del concepto al cine propuesta por Caldevilla Domínguez, pero distingue entre las fuentes que nutren el imaginario del realizador y las operaciones mediante las cuales estas se integran en sus películas. En consecuencia, los objetos y símbolos vinculados con su lugar de origen se consideran inicialmente referentes culturales; solo se relacionan con un estilema cuando el análisis permite identificar su participación en una configuración estilística recurrente.

A partir de esta definición, la sección establece los elementos principales del cine de autor para, posteriormente, analizar los estilemas presentes en la filmografía de Guillermo del Toro.

Como se estableció, en el cine de autor el director ejerce un control creativo integral sobre la producción, imprimiendo su sello personal en todos los aspectos de la obra. Según Castro Rocha (2022), cada película es una obra personal donde la manufactura del director es evidente en cada plano, lo que implica una supervisión minuciosa de los componentes visuales, sonoros y narrativos. Esta autoría se manifiesta en la coherencia de un discurso fílmico que refleja sus inquietudes, pasiones e intereses particulares.

Un director de cine se distingue por la construcción de historias, ambientes y universos narrativos (Garrido, 2017), es decir, la construcción de un mundo coherente y reconocible que atraviesa su obra. Este proceso creativo moldea un sello personal único, determinado por la manera particular en que cada uno selecciona, agrupa y dosifica los contenidos (Caldevilla Domínguez *et al*., 2013). Dicha construcción se concibe desde el guion, donde el mundo imaginario del director comienza a plasmarse, lo que explica por qué muchos directores son también guionistas o coguionistas de sus propias obras. En el caso de Guillermo del Toro, esta dimensión es particularmente relevante: además de dirigir, participa activamente en la escritura o coescritura de la mayoría de sus películas, lo que le permite ejercer un control creativo desde la etapa inicial del desarrollo narrativo.

En esta línea, la académica Milagro Farfán (2014) señala que el estilo visual y el montaje ahondan en referencias intertextuales y responden a los intereses del director, permitiendo al espectador "reconocer el mundo desde una mirada original, diversa, singular y pluricultural" (p. 17). Esta mirada personal es la esencia del cine de autor, que suele abordar historias o interpretaciones propias, descubriendo así el punto de vista, sentimientos y sensaciones que el director desea transmitir. En el caso de las transposiciones, este proceso implica llenar los vacíos de la narrativa escrita para adaptarla al lenguaje audiovisual, lo que conlleva escribir un guion o realizar una película "con los elementos propios de este otro sistema de significación" (Tornero, 2023, p. 226).

El trabajo actoral constituye otro componente esencial dentro de una película, el cual, al igual que la fotografía o el montaje, está sujeto a las decisiones del

director. Éste realiza una cuidadosa selección de los intérpretes, considerando sus cualidades físicas y vocales, con el fin de garantizar la credibilidad de los personajes y una conexión efectiva con la audiencia (Baron, 2015). Como señala *American Cinematographer* (1999), esta meticulosidad en la dirección de actores es fundamental para lograr la credibilidad de la puesta en escena. Además de la selección, el director guía la interpretación mediante indicaciones precisas sobre el tono emocional, el ritmo y la gestualidad, asegurando que la actuación se alinee con la visión general de la obra.

El diseño sonoro y la música constituyen otro elemento clave bajo la supervisión del director. La selección de compositores, la integración de bandas sonoras originales o preexistentes, y la construcción de atmósferas sonoras contribuyen a definir la identidad emocional y sensorial de la película. En el cine de autor, estos componentes no son meros acompañamientos, sino extensiones del discurso fílmico que refuerzan los temas y la visión del director.

El filósofo Eugenio Trías afirma en su estudio sobre el criterio estético que "en cierto modo toda obra de arte es un mundo" (1998, p. 202). Adentrarse en una película de autor equivale, por tanto, a sumergirse en el universo personal de su director. La valoración de este mundo debe realizarse "de acuerdo con los valores artísticos y estéticos que contenga, y a la experiencia estética que ocasione" (Castro Rocha, 2022, p. 41). La experiencia estética, en este contexto, se refiere a la vivencia sensorial, emocional e intelectual que el espectador experimenta al interactuar con la obra (Lin, 2009). No se limita a la contemplación pasiva, sino que implica una participación activa donde la forma, el contenido y el estilo se articulan para provocar una respuesta significativa. En el cine de autor, esta experiencia suele caracterizarse por la coherencia entre los elementos formales y temáticos, lo que permite al espectador reconocer la singularidad del mundo creado y conectarse con la visión del director.

A través de la delimitación del concepto de cine de autor, la reivindicación del director como fuerza creativa central y la definición operativa de estilema, esta sección establece bases teóricas y metodológicas indispensables. Estos pilares

permiten comprender la autoría cinematográfica como un fenómeno donde la visión personal del director impregna coherentemente todos los estratos fílmicos, desde la narrativa y la estética hasta la dirección de actores, y proveen el andamiaje analítico concreto que se aplica en las siguientes secciones. En particular, el análisis de los estilemas de Guillermo del Toro permite identificar cómo su visión autoral se manifiesta en la recurrencia de temas, la construcción de universos narrativos y la coherencia visual y emocional que caracteriza su filmografía.

2.2. Análisis de la obra de Guillermo del Toro

Después de establecer el marco teórico sobre el cine de autor y sus estilemas, esta sección aplica dichos conceptos en un estudio de caso concreto: la filmografía de Guillermo del Toro. Para ello, esta aproximación a su obra se articula en torno a cuatro ejes de análisis: en primer lugar, se rastrean las influencias que conforman su universo creativo; en segundo, se identifican y analizan los estilemas de autor que dotan de coherencia y singularidad a su filmografía; en tercer lugar, se examinan los temas recurrentes que articulan su narrativa; y por último, se explora su meticuloso proceso de producción como un componente integral de su autoría. Este enfoque permite no solo reconocer los rasgos distintivos de su obra, sino también evaluar cómo su autoría se sostiene a lo largo de una trayectoria que abarca distintos contextos de producción, géneros y audiencias.

El autor puede conceptualizarse también como un código social construido institucionalmente, donde el nombre del director adquiere el valor de una marca que orienta y atrae al espectador (Poyato Sánchez, 2023). Un caso ejemplar es el de Guillermo del Toro, cuyo nombre hoy significa algo específico para los espectadores: la promesa de un universo narrativo y estético reconocible, una *Del Toro Picture* donde su sello estilístico y su huella en cada plano son fácilmente identificables. Esta expectativa del público, sin embargo, puede funcionar como un arma de doble filo: por un lado, genera lealtad y reconocimiento; por otro, puede establecer un horizonte de expectativas que limite la recepción de obras que se desvíen de lo establecido.

Para alcanzar esta posición, el director debió acumular un considerable capital cultural y social, forjando su criterio a partir de la influencia de otros autores y obras, al abrevar de distintos referentes fílmicos, literarios y culturales para conformar su bagaje. Este proceso de formación dialógica confirma la idea de Angélica Tornero sobre la intertextualidad: "Las obras surgen de otras obras, inscritas en esa enciclopedia inmensa que se conforma de las expresiones que han existido en otros momentos, obviamente, realizadas por otros" (2013, pp. 91-92).

Esta formación dialógica, tal como señala Tornero, cristalizó en del Toro en una singular constelación creativa. Su imaginario se nutrió de una vasta y ecléctica tradición de lecturas que abarcó desde la literatura de género, con especial afinidad por la fantasía, ciencia ficción, terror, mitos y lo gótico, hasta el mundo de los cómics y revistas de temática fantástica y surrealista. Entre sus influencias literarias se pueden identificar autores como H.P. Lovecraft, Mary Shelley, Bram Stoker, los hermanos Grimm y Edgar Allan Poe, así como obras fundacionales del terror y la fantasía moderna. A esto se suma un interés por las enciclopedias, muchas veces ilustradas, que abarcaron desde manuales de mecánica, relojería y autómatas, hasta arte de todo tipo, salud, entomología, zoología y geología. En el plano cinematográfico, su sensibilidad se forjó entre el terror mexicano, las caricaturas japonesas de horror, el anime, series de televisión americanas y el cine de sus maestros reconocidos: Hitchcock y Buñuel. Finalmente, sus vivencias infantiles son donde todas estas influencias encuentran su resonancia más personal: un catolicismo de provincia, los cuentos de sus nanas, los crímenes que acechaban su entorno y la arquitectura de la casa de su abuela (García Tsao, 2021), se transfiguraron en los elementos recurrentes que dotan de una textura autobiográfica a su filmografía.

Guillermo del Toro se distingue como uno de los pocos directores mexicanos contemporáneos que ha permanecido fiel al género fantástico, lo que le ha permitido "consolidar su propio estilo y voz cinematográfica al apostar por una estética propia y particular" (Castro Rocha, 2022, p. 18). A lo largo de más de treinta años de trayectoria, su evolución estética mantiene una constante: la inclinación por lo

fantástico y el terror. En su cine, la realidad se mezcla con elementos irreales para explorar problemáticas de la condición humana, una seña de identidad que permea toda su obra.

El director tapatío atribuye su éxito a su formación como mexicano, la cual formó en él "los valores, las tradiciones y las virtudes que nos distinguen" (Ramírez, 2018). Su cine es un reflejo de esta herencia cultural, donde convergen dos fuerzas aparentemente contradictorias: por un lado, la capacidad de encontrar la alegría ante la adversidad y mantenerse positivo, la abundancia cultural y espiritual; y por el otro, la profunda conciencia del lado oscuro de la naturaleza humana, la relación con la muerte y la violencia cotidiana del país. Esta voluntad de yuxtaponer lo bello y lo brutal, que el director atribuye a ser mexicano, define su sello estilístico, logrando un equilibrio a partir de la mezcla de piezas heterogéneas para ofrecer una visión del mundo particular. Cabe señalar, no obstante, que esta autopercepción del director no debe interpretarse como una generalización sobre la identidad mexicana, sino como una lectura personal de su propia experiencia y formación cultural. Esta sensibilidad, que el propio cineasta afirma que "no se le hubiera ocurrido a un anglo ni a un europeo" (García Tsao, 2021, p. 155), se materializa en detalles concretos: la anatomía de los Kaijus en *Pacific Rim* (2013), que evoca a los alebrijes (Figura 23); la representación del fantasma materno en *Crimson Peak* (2015), configurado a la imagen de una Catrina (Figura 24); en escenas como el canto y la borrachera con cerveza Tecate en



Figura 23: Kaiju en *still frame* de *Pacific Rim (2013).* Fuente: NTP.entretainment. *Pacific Rim - Cherno Alpha,Crimson Typhoon, and Striker Eureka vs Otachi, leatherback HD.* 7 may 2023 https://www.youtube.com/watch?v=AStCtVQbufI



Figura 24: Fantasma materno en *still frame* de *Crimson Peak* (2015). Fuente: Where's The Jump? *Crimson Peak (2015) Jump Scare - The Ghost of Edith's Mother.* 4 oct 2016. https://www.youtube.com/watch?v=3xbY5oEjfe0



Figura 25: *still frame* de *Hellboy II (*2008). Fuente: JoBlo Superheroes. *HELLBOY II (2008) Hellboy & Abe Sapien Drunk [HD] Ron Perlman.* 31 jul 2020. https://www.youtube.com/watch?v=mLgoZCVVxcc

Hellboy II (2008) (Figura 25), o la naturalización de lo bizarro donde lo fantástico y lo cotidiano se funden sin conflicto.

Estos ejemplos ilustran cómo las referencias culturales mexicanas funcionan como elementos estructurales que informan la concepción visual y narrativa de las obras. La presencia de alebrijes, Catrinas, cerveza Tecate y otros símbolos no es incidental: responde a una estrategia deliberada de inscribir rasgos mexicanos en el tejido mismo de la película, independientemente del género o el contexto de producción. De esta manera, del Toro construye una cosmovisión donde la estética y la cultura mexicanas son un principio estructurante de su imaginario, lo que le permite mantener coherencia autoral incluso en producciones de gran presupuesto y alcance global.

Esta cosmovisión mexicana no solo impregna su narrativa y estética, sino que también define su metodología de producción. Del Toro ha llevado el llamado *ingenio mexicano*, esa creatividad para resolver problemas con recursos limitados, al ámbito de la realización cinematográfica. Como él mismo explicó en una *master class* en el Festival Internacional de Cine en Guadalajara, se trata de la relación particular que se tiene en México con el azar, el instinto para maniobrar y la plasticidad para enfrentar obstáculos (Canal 44, 11 mar. 2018). Esta filosofía se materializa en soluciones prácticas ingeniosas: en *El laberinto del fauno* (2006), el equipo diseñó un novedoso sistema para las piernas del fauno, optando por un efecto físico ante la imposibilidad económica de realizarlo digitalmente. De manera similar, en *La forma del agua* (2017), para evitar los elevados costos de filmar bajo el agua, replicaron el entorno acuático mediante una ingeniosa combinación de humo, cables, una máquina de aire y un proyector (García Tsao, 2021). Estos casos son la aplicación de una identidad cultural resiliente que transforma la limitación en una oportunidad para la innovación.

Una vez establecidos los fundamentos identitarios y temáticos de su obra, es posible rastrear su traducción al lenguaje cinematográfico. El siguiente apartado se dedica a identificar y analizar los estilemas específicos que resultan esenciales para caracterizar su filmografía.

Lo fantástico constituye un elemento distintivo en la filmografía de Guillermo del Toro, donde este "se manifiesta de una manera depurada, combinado con la trama de la historia" (Castro Rocha, 2022, p. 22). Desde su ópera prima, *Cronos* (1992), el director ha explorado este género presentando mundos alternos a la realidad, criaturas sobrenaturales y reflexiones sobre la vida después de la muerte. En esta película, el artefacto mecánico que otorga inmortalidad funciona como un puente entre lo cotidiano y lo sobrenatural. La esencia de lo fantástico, tal como lo desarrolla del Toro, radica en la ambigüedad entre lo real y lo irreal, lo natural y lo sobrenatural, lo conocido y lo desconocido, generando una constante condición de ambivalencia. Es precisamente esta incertidumbre la que el director maneja a lo largo de sus relatos, a menudo dejando la interpretación final en manos del espectador. Esta estrategia puede observarse en *El laberinto del fauno* (2006), donde la frontera entre la fantasía y la realidad permanece deliberadamente ambigua, o en *La forma del agua* (2017), donde la presencia de una criatura anfibia se integra de manera natural en un contexto histórico realista.

Un segundo estilema fundamental en su obra es la articulación de lo siniestro. Si bien comparte con lo fantástico el factor del suspenso y lo desconocido, lo siniestro se distingue por ser "algo que debería permanecer oculto, pero se manifiesta" (Castro Rocha, 2022, p. 87). Esta irrupción de lo oculto genera una sensación de temor que se construye a través del misterio, las sombras y lo velado, alterando la realidad en un sentido terrorífico. Lo que singulariza el tratamiento de este director es que eleva el concepto a un fundamento estético, donde lo siniestro se presenta como "potencia de la artisticidad y belleza o estética de la obra y del arte" (Castro Rocha, 2022, p. 92), dotando a sus obras de una cualidad original y cautivadora por el misterio que encierra. Ejemplos de esta estética pueden encontrarse en la mansión de *Crimson Peak* (2015), donde la arquitectura gótica se convierte en un espacio que revela secretos enterrados, o en la figura del fauno, cuya apariencia ambigua oscila entre lo protector y lo amenazante. En estos casos, lo siniestro no opera únicamente como un recurso de terror, sino como un componente visual y narrativo que enriquece la experiencia estética del espectador.

La presencia de monstruos constituye un pilar en la filmografía de Guillermo del Toro. El director mismo ha expresado su profunda conexión con estas criaturas: "Desde niño le he sido fiel a los monstruos […] creo que los monstruos son los santos patronos de nuestras bellas imperfecciones y representan la posibilidad de fracasar y seguir adelante" (Aguilar-Álvarez Bay, 2018-2019, pp. 124-125). En su obra, los monstruos trascienden la función de antagonistas para convertirse en emblemas de la otredad (Minneapolis Institute of Art, 2024). Esta concepción dialoga con la teoría del escritor y crítico literario David Roas, para quien "el monstruo encarna la transgresión, el desorden. Su existencia subvierte los límites que determinan lo que resulta aceptable desde un punto de vista físico, biológico e incluso moral" (2016, p. 7). Lejos de ser criaturas malvadas o terroríficas, encarnan la desdicha humana y sus problemáticas, en contraste con la monstruosidad y la crueldad de la naturaleza humana. Es precisamente esta subversión de los códigos establecidos la que impulsa la reflexión central en el cine de del Toro, obligando al espectador a cuestionarse de manera recurrente: ¿quién es el verdadero monstruo de la película?

Esta concepción del monstruo como emblema de la otredad puede rastrearse a lo largo de toda su filmografía. En *Cronos* (1992), el protagonista se transforma gradualmente en una criatura que lo aísla de la sociedad pero que le otorga una forma de inmortalidad. En *El laberinto del fauno* (2006), el fauno y el hombre pálido representan dos facetas de lo monstruoso: uno ambiguo y potencialmente protector, el otro francamente amenazante. En *Hellboy* (2004) y su secuela (2008), el protagonista es un demonio criado por humanos que lucha por definir su propia identidad moral. En *Pacific Rim* (2013), los *Kaijus* son invasores alienígenas, pero su diseño evoca criaturas mitológicas y naturales. En *La forma del agua* (2017), el hombre anfibio es capturado y estudiado como un espécimen, pero establece una conexión emocional con los personajes marginados. En *Crimson Peak* (2015), los fantasmas son víctimas de crímenes pasados que buscan justicia. En todos estos casos, los monstruos son vehículos para explorar temas de exclusión, identidad y humanidad.

Un estilema central en la filmografía de Guillermo del Toro es una correspondencia entre lo sobrenatural y la infancia. La relevancia de la mirada infantil, caracterizada por "su capacidad de mantener su ingenuidad e inocencia ante una realidad ajena" (Castro Rocha, 2022, p. 13), funciona como un portal a lo fantástico. Esta conexión se ve potenciada por el estado de orfandad que define a la mayoría de sus protagonistas, una condición de desamparo que los hace receptivos a lo maravilloso y lo terrible. Cabe señalar, no obstante, que la orfandad como recurso narrativo no es exclusiva de del Toro: es recurrente en la literatura y el cine fantástico, desde los cuentos de los hermanos Grimm hasta las producciones de Disney.

En oposición a esta vulnerabilidad, la recurrente figura paterna, autoritaria y distante, normalmente presentada como una fuerza antagónica, encarna el orden rígido que se opone a lo fantástico, generando los conflictos padre-hijo que son cruciales en sus tramas. Ejemplos de esta dinámica pueden observarse en *El laberinto del fauno*, donde Ofelia enfrenta a su padrastro fascista mientras se refugia en un mundo fantástico.

La guerra funciona en el cine de este director como una presencia siniestra que se filtra en sus narrativas. Rara vez mostrada de manera explícita, su amenaza es una constante latente y terrorífica que "se observa tanto en la ambientación física como en el estado anímico de los personajes" (Castro Rocha, 2022, p. 181), quienes la perciben de forma indirecta. Es precisamente en su cualidad de figura ausente y amenazadora donde radica su naturaleza siniestra: es el horror que, siguiendo la definición antes citada, no debería existir, pero se manifiesta de manera trágica. Especialmente le interesa al director capturar el espíritu de la guerra a través de la mirada infantil, ya que de ese modo la guerra adquiere una dimensión diferente (García Tsao, 2021). Esta estrategia puede observarse en *El laberinto del fauno* (2006), ambientada en la España de la posguerra civil, donde la violencia del franquismo se filtra en la vida cotidiana de Ofelia y su madre; y en *El espinazo del diablo* (2001), situada en un orfanato durante la Guerra Civil española, donde los

niños son testigos indirectos de la brutalidad del conflicto. En ambos casos, la guerra no es el centro explícito de la trama, pero funciona como un telón de fondo.

Partiendo de una "profunda crítica a un entorno social determinado" (Castro Rocha, 2022, p. 107), las películas de Guillermo del Toro profundizan en sus inquietudes sobre la condición humana y se amplifican a través de las capas de lo fantástico. Esta crítica social no se manifiesta de manera explícita, sino que se inscribe en la ambientación, las relaciones entre personajes y las decisiones morales que estos enfrentan. Por ejemplo, en *El laberinto del fauno*, la crítica al franquismo se articula a través de la figura del capitán Vidal, cuya obsesión por el orden y la pureza contrasta con la imaginación y la empatía de Ofelia. En *El espinazo del diablo*, la Guerra Civil española funciona como contexto para explorar temas de abandono, lealtad y supervivencia. En *La forma del agua*, la Guerra Fría y el racismo se entrelazan con la historia de amor entre Elisa y el hombre anfibio. En todos estos casos, el contexto histórico y social no es decorativo, sino un componente activo que determina las decisiones de los personajes.

En el núcleo de esta construcción se encuentra el concepto del libre albedrío, pues para el director, todas sus películas tratan sobre "la capacidad de escoger, el libre albedrío, cómo puedes escoger o no hacer algo y cómo lo que escoges te define" (García Tsao, 2021, p. 55). La elección fundamental que propone es la del amor por encima del miedo: un amor humano real, no romántico, que acepta los defectos del otro sin intentar transformarlo, y que nos enseña a "amar lo imperfecto y lo carente" (Villaseñor, 2022). Esta celebración de la imperfección se entrelaza con un tono profundamente melancólico, que es relativo a la pérdida en diferentes aspectos. Sus historias, desde *Cronos* y *El espinazo del diablo* hasta *Hellboy* y *Pacific Rim*, se fundamentan en torno a una elección moral fundamental donde los protagonistas deben escoger de qué lado están (García Tsao, 2021). Así, la elección de sus personajes emerge con frecuencia de un contexto de dolor o carencia, transformando el acto de escoger no solo en un ejercicio de libertad, sino en un gesto de resistencia contra la pérdida misma, y en la aceptación de una belleza que reside precisamente en lo vulnerable y lo imperfecto.

Esta concepción encuentra su expresión más elevada en cómo el director define el arte como una experiencia catártica que integra opuestos: "si el arte no duele, no es arte. El arte es gozo, dolor, estar expuesto, es un acto de declaración, es un acto de aceptación" (Del Toro, 2022, 12:48). Así, sus películas fantásticas se distinguen por equilibrar la luz y la oscuridad, utilizando a sus criaturas como metáforas de esta complejidad, en una estética que resume su visión: "cuando tomas en cuenta la obscuridad para prender la luz, eso es la realidad" (Ramírez, 2018).

La cualidad del cine de autor, como se ha establecido, radica en la centralidad del director como cabeza creativa. Guillermo del Toro encarna este principio de manera integral, concibiendo la escritura fílmica más allá del guion para abarcar "la cámara, el color, la textura, la forma, el movimiento, la dirección de arte; y demás elementos" (Soriano Ángel, 2008, p. 31). Esta influencia, que se manifiesta en la estructura dramática, la composición y el efecto estético, se materializa en una metodología minuciosa. Para del Toro, la narrativa reside en los detalles; por ello, fabrica todo para crear sus mundos fantásticos, desde los espacios hasta los artefactos, sustentando cada elección en una investigación histórica, geográfica y arquitectónica rigurosa, para lo cual colabora con historiadores especializados que le brindan asesoría (García Tsao, 2021).

Esta postura reivindica lo artesanal y el trabajo manual, congregando a artistas de diversas disciplinas para lograr una coherencia autoral en cada componente de la película. Sin embargo, cabe señalar que esta reivindicación de lo artesanal no implica un rechazo a la producción industrial: del Toro trabaja en producciones de gran escala de Hollywood, y su enfoque consiste en integrar técnicas artesanales (maquillaje práctico, maquetas, prótesis) con efectos digitales cuando es necesario. Su principio rector es que "todo está determinado por un sentido narrativo" (García Tsao, 2021, p. 51), lo que significa que cualquier decisión formal, desde la construcción de los sets y la paleta de colores hasta la música y el diseño sonoro, debe estar supeditada a la narrativa. Esta búsqueda de una coherencia total exige un nivel de meticulosidad extremo, particularmente en

departamentos como efectos visuales, maquillaje, diseño de producción, arte y sonido, donde su exigencia es paradigmática. Este nivel de control ha llevado a algunos colaboradores a describirlo como un director que mantiene una supervisión constante sobre cada detalle, lo que puede generar momentos de tensión durante el proceso. Sin embargo, su rigor suele traducirse en un resultado de una calidad excepcional, reconocida recurrentemente con premios a la excelencia técnica y artística.

El proceso de escritura de Guillermo del Toro se distingue por una metodología poco ortodoxa que prioriza la experiencia audiovisual integral sobre la estructura académica convencional. Su técnica consiste en la construcción y deconstrucción del género, enriqueciendo con diversos elementos (García Tsao, 2021). Este enfoque se materializa en varias capas de su narrativa: por un lado, recurre a una simetría estructural donde las películas suelen comenzar y terminar con imágenes similares, pero con un significado transformado, frecuentemente enmarcadas por una voz en *off*[12] que evoca el tono de un cuento de hadas. Por otro lado, es fundamental su interés por la yuxtaposición de elementos dispares, una técnica que trasciende lo narrativo para impregnar todos los aspectos del discurso fílmico.

Para del Toro, el guion es un plano que debe adjetivarse con imagen y sonido; por ello, lo escribe incluyendo desde el diseño de vestuario y personajes hasta indicaciones precisas de cámara, lentes, color y composición. Esta práctica se nutre, a su vez, de una veta autobiográfica, donde incorpora sus hábitos, manías y vivencias, como las recurrentes historias padre-hijo o situaciones de pareja, sin evadir el contexto mundial: sus películas a menudo dialogan con eventos históricos y preocupaciones globales, como la Guerra Civil española, la Guerra Fría, o el fascismo. Un ejemplo es *La forma del agua*, donde, partiendo de su propia sensación de otredad, construye una alegoría social para criticar cómo cualquier desviación de la norma era perseguida (García Tsao, 2021). De este modo, el guion se convierte en el núcleo desde el cual se irradia su cosmos autoral, unificando

[12] Voz superpuesta, se escucha la voz de un individuo que no está visualmente delante de la cámara.

estructura y estilo. Guillermo del Toro afirma que "la historia dicta qué formas va a tener la película […] La estética no surge separada del contenido, es parte del contenido. Todo lo que sea visual está dando un código" (Garrido, 2017).

Este control minucioso sobre cada elemento de sus películas encuentra su máxima expresión en el simbolismo. Karla Castañeda, directora de arte de *Pinocho de Guillermo del Toro*, afirma que el director "tiene un significado para todo, nada lo pone de manera fortuita" (Pérez Sánchez, 2022). Bajo esta lógica, la narrativa de del Toro se construye a través de dos pilares simbólicos principales. El primero es una simbología sincrética, una amalgama de referencias culturales que entrelaza el adoctrinamiento católico de provincia e intertextualidad bíblica con elementos paganos, celtas, mitología de los cuentos de hadas victorianos y leyendas de Europa del Este y Asia. Esta fusión se materializa en la música, los motivos artísticos y el diseño visual.

El segundo pilar es un código cromático narrativo. En su paleta de color, cada tono tiene una función semántica precisa en la composición. Por ejemplo, el azul y el verde suelen asociarse con lo fantástico, lo acuático o lo sobrenatural, mientras que el ámbar y los tonos cálidos se vinculan con la nostalgia, la infancia y los recuerdos. El rojo, por su parte, señala peligro, pasión o violencia. Así, los personajes y escenas están codificados en una gama de azules, verdes y ámbares, utilizando el rojo como acento. De este modo, tanto la mezcla cultural como el color se establecen como piezas esenciales en la arquitectura significativa de sus historias.

La influencia de Hitchcock en del Toro resulta clave, particularmente la afirmación que hizo en una entrevista, diciendo que "el sonido tiene que contar algo narrativamente" (García Tsao, 2021, p. 52), un principio que el cineasta tapatío adoptó como pilar de su autoría. Este enfoque se materializa en dos dimensiones principales. Por un lado, en la música, la cual es orgánica a la narrativa y compuesta a la medida de cada historia. Del Toro se involucra personalmente en la partitura,

decidiendo la perspectiva sonora: si la música es la voz de un personaje[13], un narrador que acompaña a los personajes y califica sus acciones, o una atmósfera de época. El resultado son composiciones memorables que trascienden la pantalla, desde la canción de cuna de *El laberinto del fauno* hasta el tema épico de *Pacific Rim*. La música a menudo se entrelaza con su biografía, al punto de gestionar él mismo los permisos para incluir canciones con un valor personal significativo.

Por otro lado, el diseño de sonido complementa de manera meticulosa el diseño de personajes y la ambientación. Un ejemplo es el crujir del cuero del Capitán en *El laberinto del fauno*, sonido que enfatiza su rígida personalidad. Este cuidado al detalle llega al extremo de que el propio del Toro graba los sonidos para sus monstruos, argumentando que le resulta más fácil ejecutar el sonido correcto que explicarlo a alguien más. Todo este complejo entramado sonoro se unifica bajo su minucioso cuidado en la mezcla final del audio inmersivo[14], asegurando que cada elemento auditivo cumpla una función narrativa precisa.

Un último estilema distintivo radica en su meticulosa dirección de actores, un proceso que inicia desde la misma escritura del guion. Del Toro concibe cada personaje pensando específicamente en un intérprete, y si este no está disponible, llega a reescribir la película para adaptarla al reparto finalmente seleccionado. Esta búsqueda de una sintonía perfecta se refina durante el *casting*, donde presta especial atención a los detalles físicos y vocales idóneos para su narrativa, particularmente a la mirada y su potencial expresivo. Una vez conformado el reparto, su método se profundiza, ya que el director elabora biografías detalladas de los personajes y las entrega a los actores como una herramienta adicional para darles trasfondo (García Tsao, 2021). Este método, que combina una preparación exhaustiva con la confianza en el talento reclutado, tiene como objetivo que el actor, una vez interiorizado el marco conceptual del director, construya una propuesta actoral orgánica y personal desde la autonomía.

---

[13] Como en *La forma del agua* donde los protagonistas no hablan y *su voz* es la música.

[14] Proceso de equilibrar y distribuir todos los elementos sonoros (diálogos, música, efectos, ambientes) en un sistema de sonido envolvente que rodea al espectador, creando una experiencia inmersiva donde cada sonido tiene una ubicación espacial definida.

Si bien esta coherencia autoral ha sido ampliamente reconocida, algunos críticos y académicos han señalado que la recurrencia de ciertos temas y estilemas podría limitar la diversidad de su obra, la cual podría interpretarse como una fórmula más que como una evolución (Castro Rocha, 2022). No obstante, la capacidad de del Toro para mantener su visión personal en contextos de producción diversos (desde el cine mexicano independiente hasta las superproducciones de Hollywood) sugiere una autoría que se adapta sin perder su esencia.

A lo largo de esta sección, se señala cómo la filmografía de Guillermo del Toro ejemplifica los postulados del cine de autor. A través de un sello estilístico característico, tejido con lo fantástico, lo siniestro, la otredad en los monstruos, la mirada infantil, la guerra como presencia latente, y un minucioso control sobre la puesta en escena y la interpretación, el director no solo imprime su visión personal en cada plano, sino que construye un mundo narrativo y estético tan consistente como singular. Cada elemento, desde la paleta cromática hasta la biografía de un personaje, es una pieza indispensable en un universo fílmico donde la imperfección es belleza, la oscuridad revela la luz, y la verdadera monstruosidad no habita en las criaturas sobrenaturales. Así, su filmografía se constituye no solo como un conjunto de obras de autor, sino como un todo orgánico que reflexiona, con consistencia y profundidad, sobre las complejidades de la condición humana. Ilustrando esto, el director sostiene que todas sus películas forman parte de la misma película (García Tsao, 2021), ya que todas emergen de una visión del mundo singular y persistente. Esta perspectiva unificadora se verifica en la intertextualidad que recorre su obra, donde los guiños y elementos compartidos entre sus películas refuerzan la noción de un universo narrativo interconectado y coherente.

2.3. Materialidad y discurso de la animación

Para fundamentar el análisis de la materialidad como discurso en la animación, esta sección recurre a marcos teóricos que permiten comprender el medio audiovisual desde su dimensión física y formal. En este sentido, la propuesta del crítico literario y cinematográfico Seymour Chatman resulta paradigmática, en tanto que su

conceptualización del discurso narrativo presta especial atención a la sustancia de la expresión. A partir de esta base teórica, se examina en primer lugar el papel de la materialidad del discurso en la narración fílmica general, para posteriormente profundizar en su especificidad dentro del cine de animación. El propósito es evidenciar cómo la expresividad, la estética y la construcción de sentido en la animación están intrínsecamente condicionadas por los materiales y las técnicas que intervienen en su manufactura.

Partiendo de la tradición estructuralista desarrollada por figuras como Roland Barthes, Tzvetan Todorov y Gérard Genette[15], Chatman (1990) postula que toda narración se articula a través de dos dimensiones fundamentales: la *historia* (el *qué* se relata) y el *discurso* (el *cómo* se relata). Esta investigación retoma la categoría de *discurso* formulada por Chatman, la cual engloba los medios de transmisión del relato y sus recursos de expresión formal. El autor subdivide esta dimensión en la estructura narrativa interna y su *manifestación*, concepto que alude a la materialización concreta del relato en un medio específico. Es justamente dicha manifestación, entendida como la sustancia de la expresión que dota de cuerpo físico a la narración y la constituye en un objeto perceptible, el eje analítico prioritario de esta sección.

De acuerdo con esta perspectiva teórica, "la sustancia de la expresión varía de un arte a otro" (Chatman, 1990, p. 157). Esto significa que la materia prima o el soporte físico y sensorial mediante el cual se exterioriza una idea difiere según la disciplina: mientras que en la literatura la sustancia primordial es la palabra escrita, en la pintura lo son los pigmentos sobre el lienzo, y en el cine lo son las imágenes en movimiento y las ondas sonoras grabadas. Esta materialidad distintiva le permite a cada medio encarnarse en otra esfera de la existencia y ofrecer diversas visiones del mundo (Tornero, 2013). En esta misma línea, la animadora Eliane Gordeeff

[15] El enfoque estructuralista en la narratología examina los relatos como sistemas ordenados de signos y reglas subyacentes, buscando desentrañar las relaciones formales que estructuran el sentido más allá del contenido temático o las interpretaciones subjetivas aisladas. Teóricos como Barthes, Todorov y Genette fueron pioneros en descomponer la obra literaria y audiovisual en niveles funcionales (como la distinción entre acontecimientos narrados y técnicas de enunciación), sentando las bases analíticas que Chatman traslada y adapta a los medios audiovisuales.

sostiene que "la creación de cualquier obra de arte presupone una lucha con el material" (2017, p. 169), destacando cómo la elección del soporte y su dominio técnico resultan determinantes para materializar la intención artística. En conjunto, estos planteamientos revelan la capacidad del arte para "reforzar o modificar, incluso cuestionar nuestro repertorio normal perceptual-cognitivo" (Tornero, 2023, p. 216); es decir, el conjunto de esquemas mentales, hábitos perceptivos y marcos de referencia cotidianos mediante los cuales los seres humanos procesamos e interpretamos la realidad circundante.

A partir de estas premisas sobre la materialidad del discurso, resulta pertinente examinar los elementos constitutivos de la narración fílmica. El medio cinematográfico se caracteriza por operar a través de "dos canales de información cotemporales: el visual y el auditivo" (Chatman, 1990, p. 170). Esta dualidad permite la construcción de un discurso audiovisual en el que ambos canales interactúan de manera simultánea. Por un lado, el canal auditivo materializa el relato mediante voces, efectos sonoros, silencios y música. Por otro, el canal visual lo configura a través del encuadre, la iluminación, la paleta cromática, la textura, la composición y el movimiento.

Esta configuración implica que cada medio de expresión posee circunstancias indeterminadas[16] inherentes a su propia naturaleza física, las cuales propician que cada lenguaje se especialice en determinados efectos narrativos. A diferencia de la narración verbal, que puede evocar conceptos abstractos o estados de conciencia sin necesidad de describir minuciosamente el entorno, el cine se ve obligado a determinar visualmente el espacio, la iluminación y la apariencia concreta de cada objeto en pantalla (Chatman, 1990). Por consiguiente, la experiencia estética difiere sensiblemente si una historia se percibe mediante un texto literario, una película de *live action* o una obra animada en técnicas como el dibujo

[16] Siguiendo a Chatman (1990), las "circunstancias indeterminadas" hacen referencia a los vacíos, límites o especificidades estructurales de cada medio. Por ejemplo, mientras la literatura escrita puede dejar indeterminada la apariencia visual exacta de un personaje o una habitación (dejándolo a la imaginación del lector), el cine difícilmente puede omitir la representación visual concreta de esos elementos una vez colocados frente a la cámara.

tradicional, el 3D digital o el *stop motion*. Como plantea Angélica Tornero (2023), el cine utiliza modos de existencia corporal-perceptivos (el acto de mirar, escuchar y el dinamismo físico y mental) como la sustancia misma de su lenguaje, permitiendo al espectador decodificar la pantalla a partir de sus propios esquemas cognitivos previos.

En términos generales, la animación se define como el proceso cinematográfico mediante el cual se genera la ilusión de movimiento a través de la captura y reproducción sucesiva de imágenes estáticas creadas, ya sea mediante dibujos, modelos 3D digitales o figuras físicas manipuladas cuadro a cuadro. A diferencia del cine de *live action,* cuyo principio descansa en el registro fotográfico de acontecimientos que ocurren en un tiempo continuo frente a la cámara, la animación construye su universo desde la ausencia total de movimiento previo. Esta condición fundacional permite al realizador materializar lo irreal y representar situaciones imposibles, aprovechando las circunstancias indeterminadas del medio en favor de la expresión y del mensaje.

Como obra cinematográfica, la animación establece una conexión singular con el espectador: no le exige la construcción mental abstracta de un referente, sino que lo invita a experimentar la imagen mediante una "identificación directa con lo emocional, con la fantasía y con la imaginación" (Gordeeff, 2017, p. 171). Se instaura así un pacto ficcional en el que la audiencia acepta la existencia de un mundo gobernado por sus propias leyes estéticas y físicas, sin pretensión de un realismo documental o mimético.

La expresividad en el medio animado se determina por el uso físico, representativo y simbólico de las materias primas empleadas en la creación visual. Dicha utilización, que articula la plástica, la textura, el color y la estructura de los elementos, dota al medio de una densidad estética que lo consolida simultáneamente como arte, técnica y vehículo de significación (Gordeeff, 2017). Los contenidos físicos del relato animado (imagen y sonido) se configuran mediante códigos cinematográficos potenciados por la naturaleza material de su soporte discursivo. En consecuencia, las distintas técnicas de animación, al implicar

procesos técnicos y estructurales diferentes, generan capas de sentido particulares. La materialidad no se limita a ilustrar las acciones del argumento, sino que explora la visualidad y tactilidad del medio para dar cuerpo al relato en niveles sensoriales y simbólicos complementarios (Gordeeff, 2017).

La materialidad del medio opera, por tanto, como un eje determinante en la articulación del discurso audiovisual. Mientras que la narrativa literaria descansa en la abstracción del signo verbal y el cine de *live action* registra la presencia corporal en un entorno existente, la animación genera sus universos a partir de la manipulación deliberada de materias primas y soportes técnicos específicos. De este modo, la sustancia expresiva (ya sea dibujo, modelado digital o *stop motion*) modula tanto la identidad estética de la obra como los procesos perceptivos y afectivos del espectador. Esta interdependencia entre materia y significado evidencia que la elección de la técnica, además de la cuestión estética, constituye una decisión formal que debe concebirse desde la creación del guion, integrando el soporte material como un principio narrativo estructurante.

En esta investigación se distingue entre la manifestación audiovisual del relato, los materiales empleados en su producción y las cualidades materiales que resultan perceptibles en pantalla. Aunque estos niveles se relacionan, no son equivalentes: las marionetas y los escenarios pertenecen al proceso de realización, mientras que el espectador accede a sus imágenes y sonidos mediante recursos de encuadre, iluminación, montaje y animación. La referencia a Chatman permite situar el problema de la manifestación del relato; el análisis de las técnicas de animación amplía esta discusión hacia las decisiones de fabricación y registro mediante las cuales determinadas propiedades de los materiales adquieren una función expresiva.

2.4. El *stop motion* como lenguaje artístico

Más allá de constituir un procedimiento técnico de animación, el *stop motion* se configura como un lenguaje artístico singular cuya potencia expresiva descansa en su materialidad tangible. Esta sección examina cómo la cualidad física y táctil de las materias primas empleadas modula la dimensión estética de la obra, además de la experiencia perceptiva y afectiva del espectador. Con este propósito, se delimita en un primer momento el funcionamiento técnico del medio y la diversidad de materiales que intervienen en su manufactura, para luego profundizar en la naturaleza táctil de la técnica y su capacidad para generar significados específicos a través de la corporeidad del objeto. Finalmente, el apartado incorpora la visión de profesionales del medio, ofreciendo así una mirada tanto práctica como reflexiva sobre el arte del *stop motion*.

El *stop motion* se define como una técnica de animación que consiste en la manipulación fotograma a fotograma de elementos físicos para crear la ilusión de movimiento. En la norma cinematográfica estándar de 24 fps (fotogramas por segundo), los animadores registran variaciones milimétricas de posición entre cada captura, animando habitualmente *a unos* (un movimiento por fotograma) o *a doses* (técnica de fotografías dobles, es decir, un movimiento cada dos fotogramas). Para otorgar organicidad y verosimilitud a la acción, este procedimiento se rige por la aplicación de las leyes de la dinámica (como la anticipación, la aceleración, la desaceleración, y la inercia), modulando el peso, el volumen y las leyes de la física para simular una presencia viva que interactúa de forma tangible con la gravedad y el entorno (Téllez, 2025).

La singularidad del medio radica en la versatilidad de materiales capaces de ser animados, las cuales abarcan desde sustancias plásticas directas (arcilla, plastilina, papel, tela) hasta complejas marionetas articuladas (Orfila y Ortega-Grimaldo, 2025). Asimismo, la técnica permite animar objetos cotidianos, materiales reciclados e incluso personas, abriendo un amplio abanico de posibilidades estéticas. Esta riqueza se hace notoria en la filmografía del cineasta checo Jan Švankmajer, cuyas obras, como *Dimensiones del diálogo* (1982), emplean arcilla,

carne y desechos para explorar lo táctil y lo grotesco desde el surrealismo (figura 26); así como en las obras del realizador estadounidense PES (Adam Pesapane), cuyos cortometrajes, como *Fresh Guacamole* (2012), resignifican objetos en metáforas lúdicas mediante el ensamblaje visual (figura 27).



Figura 26: *still frame* de *Dimensiones del diálogo* (1982). Fuente: Gastón Siriczman. *Dimensiones del diálogo - Dir. Jan Švankmajer (1982)*. 31 mar 2025. https://www.youtube.com/watch?v=uchlcYa1iKM



Figura 27: *still frame* de *Fresh Guacamole (*2012). Fuente: PES. *Fresh Guacamole by PES | Oscar Nominated Short*. 7 mar 2013. https://www.youtube.com/watch?v=dNJdJIwCF_Y

Este potencial expresivo se sustenta en que el *stop motion* "está directamente relacionado con la expresión de la materialidad" (Wells, 1998, pp. 91-92), de modo que la dimensión visual es una "consecuencia directa de la manipulación del material empleado" (Gordeeff, 2017, p. 163). De este modo, la técnica se constituye no solo como un procedimiento, sino como un lenguaje artístico cuyo significado es inseparable de su sustancia física y de su sentido narrativo.

El *stop motion* se distingue de otras técnicas de animación por una serie de particularidades. La primera es su énfasis en la materialidad, observable en la valorización de lo artesanal y en un enfoque cercano al "hágalo usted mismo" (Ruddel y Ward, 2019). Un segundo rasgo radica en su proceso de animación directo (*straight ahead*[17]), el cual demanda una ejecución secuencial continua donde cada movimiento debe calcularse hacia adelante sin posibilidad de alterar

[17] Principio de animación clásico (Thomas y Johnston, 1981) en el cual la animación se realiza cuadro a cuadro de principio a fin de forma progresiva, a diferencia de la animación por poses clave (*pose to pose*) donde se dibujan o fijan primero los extremos del movimiento y luego se intercalan los fotogramas intermedios.

fotogramas intermedios de forma reversible. Finalmente, la técnica se caracteriza por la existencia física y volumétrica de sus elementos: las marionetas y los escenarios ocupan un espacio tridimensional real y proyectan sombras auténticas (*Chicken Run: Dawn of the Nuggets. Behind the Scenes*, 2023), estimulando una comprensión sensorial activa del mundo material y de sus interacciones con el ser humano (Orfila y Ortega-Grimaldo, 2025).

Esta dimensión física del medio adquiere relevancia si se considera que los seres humanos somos entidades corporizadas que aprehenden el entorno a través de los sentidos (Orfila y Ortega-Grimaldo, 2025). La noción de "ser-en-el-mundo", proveniente de la fenomenología heideggeriana, subraya justamente la interdependencia entre el sujeto y los objetos que configuran su realidad. Desde esta perspectiva, el *stop motion* profundiza en la cosidad de la materia, es decir, en la presencia física, el peso y la autonomía de las cosas, manipulando sustancias que activan la memoria táctil y el interés afectivo del espectador hacia el mundo tangible (Wells, 2014). Dicha práctica creativa propicia modos alternativos de habitar el espacio y vincularse con lo inanimado, situando el tacto como andamiaje sensorial rector y como modo primario de comunicación humana (Bremner y Spence, 2017; Orfila y Ortega-Grimaldo, 2025), ya que es la base a través de la cual nos relacionamos y conocemos el mundo material.

El empleo de categorías narratológicas y de una referencia fenomenológica requiere distinguir sus respectivos alcances. En esta investigación, las categorías de Chatman se utilizan para examinar la organización y la manifestación audiovisual del relato. La referencia al ser-en-el-mundo de Heidegger no se introduce como una prolongación de ese modelo ni como una explicación de los mecanismos de significación narrativa, sino como una orientación filosófica para considerar la existencia humana situada en relaciones prácticas y significativas. Este concepto no describe la conexión entre un sujeto aislado y un conjunto de objetos externos, sino que cuestiona esa separación como fundamento de nuestra relación con el mundo.

La articulación propuesta es, por tanto, acotada y no supone una equivalencia entre ambos enfoques. El análisis narratológico permite examinar cómo se configura el relato, mientras que la referencia fenomenológica orienta una reflexión sobre nuestra relación con el entorno material.

La pertinencia de este enfoque se verifica al constatar cómo la técnica utiliza elementos del mundo real, enfatizando su presencialidad, volumen, peso y tactilidad de las superficies (Wells, 2014). El uso de objetos y texturas del entorno cotidiano genera una conexión inmediata con la audiencia, ya que reconoce los elementos en la pantalla. Como argumenta Sam Fell, director de *Pollitos en fuga* (2023), la fuerza del medio reside en su naturaleza tangible: la certeza de que las marionetas fueron hechas y manipuladas por manos humanas, y de que fueron fotografiadas físicamente bajo luces y a través de un lente, confiere al resultado una cualidad inigualable (*Chicken Run: Dawn of the Nuggets. Behind the Scenes*, 2023). Es justamente la imperfección artesanal, la sutil vibración generada o las marcas de manipulación en los materiales, lo que consolida el núcleo de su valor estético.

En este lenguaje, las propiedades físicas de los materiales no solo construyen la apariencia visual, sino que actúan como vehículos de sentido narrativo y dramático. Cada material aporta cualidades denotativas (propiedades físicas objetivas como la dureza, la rugosidad, la flexibilidad o el color) y simultáneamente proyecta cargas connotativas y simbólicas moldeadas por convenciones culturales y afectivas (Orfila y Ortega-Grimaldo, 2025). Por ejemplo, el empleo de madera sin pulir denota un tronco tallado con vetas y nudos palpables, pero connota vejez, arraigo a la tierra, vulnerabilidad al fuego o una naturaleza agreste y no domesticada; en contraste, el uso de metal pulido denota superficies frías y reflectantes, pero connota rigidez institucional, modernidad alienante o violencia bélica. De este modo, la selección de materiales en función de su iconografía, peso y textura añade capas semánticas adicionales a la imagen (Gordeeff, 2017), dotando al relato de una densidad táctil que enriquece el análisis de casos específicos.

La materialidad en el *stop motion* se caracteriza por su complejidad y versatilidad, de modo que la selección de materias primas y procedimientos constituye una decisión autoral orientada a fortalecer la narrativa cinematográfica. Esta minuciosidad es sintetizada por el realizador ruso Gari Bardin al señalar que en esta técnica "no hay lugar para un cuadro eventual. Cada cuadro tiene que ser pensado" (Gordeeff, 2017, p. 164). Bajo esta premisa, la producción articula dos dimensiones indisociables: por una parte, el departamento de arte y diseño de producción, encargado de concebir y fabricar los escenarios, utilería y marionetas a partir de las cualidades plásticas y simbólicas de cada material; por otra, los animadores, cuya destreza técnica permite manipular dicha materia física para transmitir las intenciones dramáticas y afectivas de la historia.

En este sentido, el *stop motion* guarda una estrecha afinidad con la puesta en escena teatral y cinematográfica, encarnando de forma singular el principio de puesta en escena (*staging*)[18]. Los animadores operan propiamente como actores que canalizan su interpretación a través de las marionetas, trascendiendo el simple movimiento de los elementos para buscar dar vida al personaje (*Chicken Run: Dawn of the Nuggets. Behind the Scenes*, 2023). La efectividad de esta personificación depende de la habilidad para impregnar de emotividad al objeto inanimado, haciendo perceptible la huella del trabajo humano en cada movimiento. A esta dinámica se suma la iluminación como recurso expresivo central: al interactuar con volúmenes y texturas tridimensionales reales, la luz modela los espacios, genera atmósferas envolventes y acentúa las modulaciones emocionales del relato (Gordeeff, 2017).

Para complementar el marco teórico con perspectivas de la industria cinematográfica, esta investigación incorpa entrevistas con destacados profesionales en el campo del *stop motion*: los hermanos Roy y Arturo Ambriz[19]

[18] El *staging* o puesta en escena es uno de los doce principios clásicos de la animación formulados por Thomas y Johnston (1981); consiste en disponer con claridad a los personajes, las luces, los ángulos de cámara y los elementos del encuadre para comunicar de forma inequívoca la idea dramática central de la escena.

[19] Directores y fundadores del estudio Cinema Fantasma en la Ciudad de México.

(creadores de *Soy Frankelda*, 2025), Luis Téllez (supervisor de animación[20] en *Pinocho de Guillermo del Toro*) y Tim Allen (animador senior con más de dos décadas de trayectoria en producciones internacionales[21]). Sus testimonios permiten identificar tanto las motivaciones para optar por esta técnica como los principios que guían la producción.

Un primer hallazgo recurrente es la elección deliberada del *stop motion* como el soporte idóneo para materializar universos que serían difíciles de lograr en otros formatos. Los hermanos Ambriz explicaron que, desde la concepción del guion, asumen la viabilidad de diseñar criaturas y entornos complejos mediante procedimientos físicos y artesanales, evitando en la medida de lo posible la composición digital (Ambriz, 2024). Esta inclinación por lo tangible coincide con la postura de Luis Téllez, quien valora la “perfección imperfecta” de los materiales físicos en contraste con la *frialdad* que suele asociarse a la animación digital 3D (Téllez, 2025).

Más allá de la resolución técnica, los testimonios coinciden en una pulsión afectiva ligada a la presencia de la mano humana. Téllez describe el trabajo en el set a partir de la atmósfera lumínica y el estrobo que se genera cuadro a cuadro, elementos que delatan la intervención de la mano humana y estimulan al espectador a aceptar el artificio. Esta fascinación por la manufactura es compartida por Tim Allen, para quien el reto consiste en "hacerle creer al público que un objeto inanimado está vivo" (Allen, 2025). Allen subraya que la perdurabilidad de la técnica radica precisamente en el aprecio del público hacia las obras hechas a mano, cualidad que les otorga una calidez y permanencia singulares.

Por último, los creadores destacan la naturaleza multidisciplinaria y colaborativa inherente a la disciplina. Mientras los hermanos Ambriz resaltan la confluencia de diversos oficios artísticos en el taller, Téllez compara la producción

[20] En la unidad mexicana de producción en El Taller del Chucho, Guadalajara.
[21] *Corpse Bride (2005) y Frankenweenie (2012)* de Tim Burton; *Peter and the Wolf (2006)* de Suzie Templeton*; Fantastic Mr. Fox* (2009) y *Isle of Dogs (2018)* de Wes Anderson; *The House (2022)* para Netflix; *Guillermo del Toro’s Pinocchio* (2022); *Chicken Run 2 (2023)* y *Shaun the Sheep (2012-2025)* de Aardman; por mencionar los más representativos.

de *stop motion* con una orquesta en la que dialogan de forma sincrónica la escultura, la pintura, la arquitectura, la fotografía y la literatura. Para Allen, el trabajo colectivo y la resolución creativa de problemas frente a las restricciones temporales y materiales constituyen el núcleo más gratificante del oficio.

El valor del *stop motion* radica en su capacidad para crear verdades ficcionales conmovedoras a través de la materia tangible, preservando un lazo directo e irrenunciable con el plano físico real. A modo de condensación visual, la figura 28 sintetiza los componentes que consolidan a esta técnica como una decisión de discurso narrativo, ilustrando el puente que la textura artesanal tiende entre la materia física y la resonancia afectiva del relato.

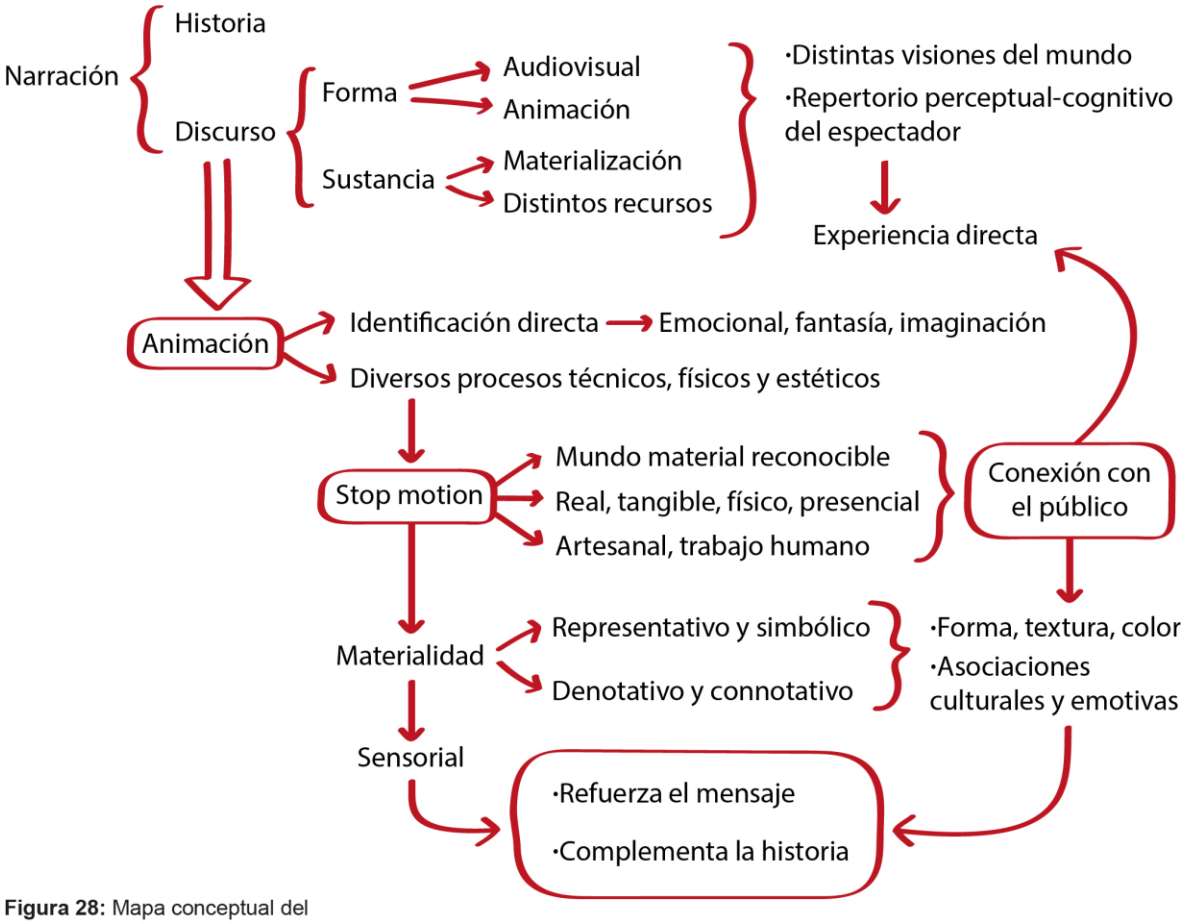

Figura 28: Mapa conceptual del *stop motion* como discurso narrativo.
Fuente: elaboración propia, 2025.

A lo largo de este capítulo se articula el marco teórico que sustenta la presente investigación. Desde la delimitación del cine de autor y la noción operativa de estilema, el recorrido permite caracterizar el universo temático y formal de Guillermo del Toro, para posteriormente fundamentar la materialidad del discurso y examinar el *stop motion* como un lenguaje artístico de singular potencia táctil y expresiva. Estos pilares conceptuales proporcionan las herramientas metodológicas necesarias para abordar, en el siguiente capítulo, el análisis integral de *Pinocho de Guillermo del Toro*. En él se examina de qué manera la elección de la materia física y la animación cuadro a cuadro operan como el vehículo idóneo para encarnar la visión del mundo, las obsesiones estéticas y el discurso autoral del director.

CAPÍTULO 3. *PINOCHO DE GUILLERMO DEL TORO*: TRANSPOSICIÓN AUTORAL Y NARRATIVA DEL *STOP MOTION*

En esta sección se aborda el análisis del caso de estudio como una transposición autoral en la que Guillermo del Toro imprime sus estilemas característicos y, simultáneamente, elige el *stop motion* como medio narrativo. Frente a las numerosas adaptaciones previas del cuento de Collodi, la versión del cineasta mexicano se distingue no solo por su relectura temática y simbólica, sino también por la decisión consciente de recurrir a una técnica artesanal que refuerza el sentido mismo de la historia.

Con el fin de ofrecer una aproximación sistemática, el capítulo se organiza en tres apartados. En el primero, se examina cómo del Toro reescribe el relato clásico a partir de sus propias obsesiones autorales y se contrasta su versión con otras transposiciones significativas. En el segundo, se reconstruye la trayectoria del director en relación con la animación, desde sus influencias tempranas hasta su defensa del medio como forma de arte legítima, lo que permite entender por qué el *stop motion* constituye una opción congruente para este proyecto. Finalmente, en el tercer apartado, se profundiza en las implicaciones narrativas y estéticas de la elección técnica: el paralelismo entre marioneta y personaje, las ventajas frente al *live action* en la construcción de mundos fantásticos, los desafíos de producción y los principios de animación que permitieron alcanzar un lenguaje visual equiparable al cine de *live action*. De este modo, se plantea que en *Pinocho* la técnica no es un mero envoltorio, sino una decisión narrativa estructural que dialoga constantemente con el universo autoral de Guillermo del Toro, y que dicha transposición se manifiesta en una reorganización narrativa y visual del relato.

3.1. Relectura autoral de un clásico

Guillermo del Toro ha señalado en distintas ocasiones la relevancia que *Pinocho* ocupa en su imaginario personal. El cineasta ha situado este relato, junto con

Frankenstein, entre los mitos fundamentales de su obra, al reconocer en ambos una reflexión sobre la relación entre padre e hijo y sobre la búsqueda de una humanidad propia (McIntyre, 2022, p. 6). Esa afinidad puede rastrearse desde su infancia, cuando la versión animada de Disney de 1940 le produjo una impresión ambivalente: por un lado, la percibió como una película de terror; por otro, se identificó con el personaje marginado que debe aprender a orientarse en el mundo por sí mismo. Más que una simple preferencia afectiva, esa experiencia temprana ayudó a consolidar una relación duradera con el relato y a convertirlo en un punto de referencia dentro de su trayectoria creativa.

No obstante, desde la perspectiva metodológica adoptada en esta investigación, estas referencias biográficas no se consideran una explicación causal de la obra ni una vía para reducir su interpretación a la experiencia personal del cineasta. En consonancia con la concepción de autor desarrollada en el capítulo anterior, dichos antecedentes resultan relevantes en la medida en que permiten identificar la continuidad de un imaginario creativo que se manifiesta de forma consistente en su filmografía. Así, la experiencia personal adquiere interés únicamente cuando se traduce en decisiones narrativas, estéticas y materiales verificables en la película, las cuales constituyen el verdadero objeto de análisis de esta investigación

Según Gary Ungar, productor y colaborador constante de del Toro desde *Cronos* (1992), la historia de *Pinocho* “siempre ha estado presente en su mente, es una de esas historias que siempre amó y que algún día querría encontrar la manera de contar” (McIntyre, 2022, p. 22). Sin embargo, la transposición de 2022 no busca repetir la narración conocida, sino reorganizarla desde una sensibilidad autoral precisa, de acuerdo con su cosmovisión personal, abordando asuntos que lo conmueven profundamente y entretejiendo su formación católica con ciertas creencias de raíz pagana. En lugar de insistir en la aspiración del títere a convertirse en “un niño de verdad”, la película plantea a un personaje que no necesita transformarse para merecer afecto, sino que encuentra su humanidad en la fidelidad a sí mismo y en su capacidad de alterar el mundo que lo rodea. Desde esa

perspectiva, la transposición redirige la moraleja tradicional del relato a una reflexión sobre la identidad, el duelo, la desobediencia y la aceptación de la diferencia.

Pinocho constituyó para del Toro un proyecto especialmente significativo, en parte por su interés en desarrollar la compleja relación padre-hijo que atraviesa buena parte de su filmografía. A partir del texto de Collodi, pero también de diversas referencias literarias, cinematográficas y visuales, el director construyó una versión que evita el tono simplificador o paternalizante de muchas adaptaciones previas. En esta relectura, el conflicto ya no se organiza alrededor de la idea original de “no mentir”, la historia se articula en torno a la idea de “no mentir sobre quién se es” frente a un entorno que exige obediencia, corrección y normalización. De este modo, la película incorpora experiencias y afectos que suelen quedar marginales en las versiones más convencionales del cuento, como la pérdida, la tristeza, el miedo y la esperanza, y les otorga un lugar central en la estructura narrativa.

Desde su publicación en 1883, la historia de *Pinocho* ha sido revisitadas en múltiples ocasiones. Aunque ciertas transposiciones introducen cambios de contexto, personajes o tono, la mayoría ha tendido a organizarse a partir de una enseñanza moral explícita sobre el bien, el mal y las consecuencias de la conducta infantil. La versión de Disney de 1940, durante décadas la más difundida, logró introducir secuencias de notable intensidad inquietante aun dentro de un marco narrativo orientado a la moralización. Del Toro reconoce esa película como una cima de la animación dibujada a mano y, precisamente por ello, la toma como referente para distanciarse de ella (Breznican, 2022). De esa tensión entre admiración y desplazamiento surge una obra que no solo reinterpreta el relato, sino que redefine su alcance estético y emocional.

En la mayoría de las versiones previas, desde el texto original de Collodi y las diversas transposiciones posteriores, los contratiempos que enfrenta Pinocho derivan de su mala conducta o de su dificultad para controlar sus deseos. En ese esquema, la obediencia suele presentarse como un valor central y la transformación en “niño de verdad” como un premio asociado al buen comportamiento, lo que convierte el relato en un mecanismo de domesticación moral (Breznican, 2022). La

película de del Toro, en cambio, transforma esa lógica y sitúa en el centro la experiencia de reconocerse a sí mismo y de habitar el mundo desde la diferencia. La desobediencia no aparece aquí como rebeldía, sino como una forma de resistir la imposición y de cuestionar órdenes injustas. Al ubicar la historia en la Italia de entreguerras, bajo el régimen fascista de Mussolini, el director introduce además una ironía decisiva: casi todos los personajes se comportan como marionetas, excepto Pinocho, que encarna la posibilidad de actuar con mayor libertad que los humanos que lo rodean.

La crítica al fascismo se construye, en particular, mediante la representación del Podestá y del campamento de entrenamiento militar. La sustitución de la Isla del Placer por un espacio donde los niños son preparados para la guerra transforma el sentido del episodio: el peligro ya no reside en abandonar las obligaciones para entregarse al juego, sino en una disciplina que subordina la infancia a los fines del régimen. Esta lógica alcanza su expresión más explícita cuando el Podestá ordena a Candlewick disparar contra Pinocho. La negativa del niño permite interpretar la desobediencia como una decisión de reconocimiento y protección del otro, frente a una autoridad que exige demostrar fortaleza mediante la violencia. Por ello, la crítica no depende solamente de la presencia de símbolos o personajes históricos, sino del modo en que la narración enfrenta la obediencia impuesta con la posibilidad de rechazar el daño.

Esta secuencia vincula, además, el autoritarismo institucional con el ejercicio de la autoridad paterna. El Podestá exige a su hijo que se ajuste a un ideal de dureza y subordinación, de manera que la búsqueda de aprobación familiar se entrelaza con las exigencias del régimen. Del Toro ha explicado esta relación al caracterizar el fascismo como una manifestación oscura de la figura paterna, capaz de ofrecer orientación a cambio de sometimiento (Brown, 2022). Esta declaración permite contextualizar la construcción del conflicto, mientras que la negativa de Candlewick ofrece su sustento narrativo: el vínculo con Pinocho hace posible cuestionar una orden que la autoridad presenta como obligatoria. Desde esta perspectiva, la

condición de marioneta adquiere un sentido irónico, pues el personaje de madera contribuye a que un niño humano deje de actuar conforme a los mandatos de otro.

En ese sentido, la película se aproxima más a otras obras de del Toro, como *El espinazo del diablo* (2001) y *El laberinto del Fauno* (2006), que al cuento de hadas en su forma canónica. No se trata, entonces, de una adaptación infantil en sentido estricto, sino de una obra que puede ser vista en familia, aunque su densidad temática la sitúa más allá de una clasificación reducida al consumo infantil. Como señaló la actriz Cate Blanchett, quien dio voz al personaje de Spazzatura, la película es capaz de introducir de forma velada temas importantes dentro de una propuesta familiar (*Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcraved Cinema*, 2022, 1:25). Esa estrategia no debe entenderse como un doble nivel de lectura, sino como un modo de articular temas como la muerte, la obediencia, la guerra, la culpa y la identidad sin disminuir su complejidad.

Esta transposición debió enfrentar, además, desafíos significativos. En primer lugar, como se señaló en el capítulo 1, *Pinocho de Guillermo del Toro* fue una de tres películas inspiradas en el mismo cuento estrenadas en el año 2022, por lo que tuvo que dialogar con un imaginario ya ampliamente consolidado. A ello se suma la permanencia de la versión de Disney de 1940 como referente dominante en la memoria cultural. En segundo lugar, la película no responde a una lógica estrictamente infantil: su complejidad temática y narrativa la coloca en un territorio intermedio, accesible para públicos diversos, pero no reducible a una experiencia pensada exclusivamente para niños. Por último, la elección del *stop motion* como técnica de animación constituye un elemento decisivo de diferenciación, pues refuerza el carácter artesanal de la obra y hace visible la apuesta autoral que la sostiene, incluso si esa decisión implica mayores exigencias de producción y una inserción más compleja en la lógica industrial del cine contemporáneo.

La inclusión del nombre del director en el título oficial de la película, *Guillermo del Toro's Pinocchio*, funciona como una declaración de autoría. Ante una historia que ha sido objeto de numerosas transposiciones, el cineasta mexicano opta por un camino distinto, en el que la relectura del relato se articula a partir de los rasgos que

han definido su filmografía. Una vez identificados en el capítulo anterior los estilemas recurrentes de su obra, corresponde ahora observar cómo estos se presentan en esta película en particular.

A lo largo de *Pinocho* es posible advertir la convergencia del bagaje personal y cultural de del Toro (su condición de mexicano, sus referencias religiosas, sus vivencias, sus intereses y sus influencias cinematográficas y literarias) en las decisiones narrativas y de puesta en escena. De ese conjunto emergen temas que atraviesan su obra, como la guerra, el libre albedrío, la valoración de lo imperfecto, la condición humana, las relaciones padre-hijo y la crítica del entorno social.

Tales temas se expresan mediante estilemas reconocibles: la fantasía, lo siniestro, la presencia de monstruos, la infancia, el trabajo sobre el espacio arquitectónico, el simbolismo visual y el uso expresivo de la luz y la sombra. En este sentido, la película traslada al *stop motion* procedimientos que del Toro ha desarrollado en sus películas de *live action*, con un cuidado minucioso en todos los niveles de la puesta en escena, desde el guion y el diseño sonoro hasta el trabajo colaborativo de carácter multidisciplinario que sostiene la construcción del mundo fílmico.

Para evitar una enumeración fragmentada de recursos, los estilemas de del Toro en *Pinocho* se organizan en tres ejes analíticos: temáticos, narrativos y visuales. Esta división no implica una separación rígida, ya que los tres planos se entrelazan constantemente en la construcción del sentido; sin embargo, permite distinguir con mayor claridad cómo cada dimensión contribuye a la transposición autoral del relato.

En primer lugar, en el plano temático, la película desarrolla rasgos propios de lo fantástico que organizan buena parte de su sentido. Por un lado, la presencia de seres sobrenaturales y monstruosos constituye un eje narrativo fundamental. Estos seres, que en un primer momento podrían percibirse como amenazantes o antinaturales, terminan por revelarse más humanos y entrañables que los personajes supuestamente normales, lo que aparta la fuente de la crueldad hacia las figuras de poder y hacia los sujetos que ejercen violencia sobre los demás. En

segundo lugar, la historia construye un espacio sobrenatural en paralelo con la realidad: el Limbo, cuyas secuencias abordan la vida después de la muerte. Este contraste responde a una decisión autoral deliberada. El director señaló que no quería acumular más elementos mágicos (como el zorro y el gato parlantes o la transformación de los niños en burros), sino construir un mundo con proporciones y física verosímiles; bajo esa lógica, si todo fuera mágico, nada lo sería realmente. Por ello, el resto del universo fílmico debía aproximarse cuanto fuera posible al mundo real.

Como se ha señalado, esta película guarda un vínculo estrecho con *El espinazo del diablo* (2001) y *El laberinto del Fauno* (2006), en la medida en que las tres narran infancias soñadoras situadas en contextos atravesados por el fascismo, donde su inocencia es sometida a prueba y salen triunfantes. Se manifiesta así otro estilema persistente en la obra de del Toro: la representación de la guerra como una fuerza siniestra cuyas consecuencias afectan tanto al entorno como a los personajes. En este caso, la mirada infantil permite percibir la guerra de manera distinta, como se observa en las secuencias del campo de entrenamiento militar. Allí, los niños juegan a la guerra, pero pronto se enfrentan a su dimensión más oscura. Lo que al inicio puede parecer un juego se convierte en una experiencia marcada por la disciplina, la violencia y el sometimiento. Este episodio resulta decisivo para los personajes de Pinocho y Candlewick, pues refuerza el valor de la desobediencia y, al mismo tiempo, fortalece el vínculo entre ambos. Cabe destacar, además, que el campo de entrenamiento militar sustituye a la *Isla del Placer* de la obra original, una decisión narrativa que del Toro concibió desde el inicio del proyecto.

Buena parte de la filmografía de Guillermo del Toro está atravesada por la relación entre padre e hijo, y *Pinocho* retoma ese eje desde una perspectiva particularmente compleja. La película transforma el cuento clásico en una historia sobre el amor incompleto, el duelo y la dificultad de reconocer al otro dentro del propio vínculo filial. Patrick McHale, escritor de *Over the Garden Wall* (2014), colaboró con del Toro en el desarrollo del guion, y ambos buscaron otorgar mayor

énfasis a esta complicada relación (McIntyre, 2022). En el núcleo del relato se encuentra el duelo de Geppetto por su hijo Carlo, un niño dócil y bien educado, quien muere trágicamente cuando una bomba cae sobre la iglesia donde se encontraba, y cuya memoria queda asociada a la piña de pino que había recolectado y conservado. Plantada junto a la tumba, esa piña da origen al árbol del que, años más tarde, Geppetto talla a Pinocho. Más que un detalle de origen, este gesto vincula simbólicamente la pérdida del hijo ideal con la aparición de un hijo distinto e imperfecto. A ello se suma un elemento particularmente sugerente: el hueco del tronco se convierte en el espacio donde habita el grillo, de modo que el interior del árbol funciona como un corazón simbólico. Esa cavidad no solo remite a la interioridad y la falta, sino también a la posibilidad de alojar vida, conciencia y palabra dentro de la materia. Más allá de su función narrativa, el origen material de Pinocho adquiere un valor simbólico decisivo, fortalece la idea de que el *stop motion* y la materialidad importan también a nivel conceptual. En contraste con Carlo, Pinocho es revoltoso, salvaje y entusiasta, por lo que Geppetto no logra reconocer el milagro porque sigue aferrado a la imagen del hijo que perdió, no a la presencia concreta del hijo que tiene delante.

A ese vínculo central se suman otras dos relaciones que permiten ampliar la reflexión sobre la paternidad y la filiación. Por un lado, la del Podestá y Candlewick exhibe la violencia de la expectativa: el padre concibe al hijo como una extensión de su autoridad y exige de él disciplina, obediencia y eficacia militar. Por otro, la relación entre Volpe y Spazzatura funciona como una forma degradada del vínculo familiar, sustentada no en el cuidado, sino en la explotación y el abuso. En conjunto, estas tres dinámicas muestran que la película no idealiza el lazo paterno, sino que lo presenta como un espacio de conflicto, imposición y, en ocasiones, posible transformación. Así, la relación padre-hijo no opera solo como motivo narrativo, sino como un campo donde se ponen en juego distintas formas de poder, dependencia, reconocimiento y afecto.

Desde esta perspectiva, la otredad adquiere una función decisiva. Pinocho es percibido como monstruoso no porque actúe de manera destructiva, sino porque

su existencia desborda las categorías con las que el entorno intenta clasificarlo. Geppetto lo encuentra inquietante desde el primer encuentro, y los habitantes del pueblo lo rechazan en cuanto aparece en la iglesia. Los únicos personajes que se interesan en él, Volpe y el Podestá, lo hacen por conveniencia: uno lo ve como un medio de lucro y el otro como un instrumento militar. Ambos encarnan, así, el aspecto cruel y monstruoso de los villanos humanos, en contraste con la supuesta monstruosidad de Pinocho. La película invierte así la lógica moral del cuento tradicional, ya que no se trata de que Pinocho deba volverse humano para ser aceptado, sino de que la sociedad aprenda a reconocer su humanidad. En ese sentido, la diferencia no aparece como un defecto que deba corregirse, sino como una condición que revela la incapacidad del entorno para acoger lo que no encaja en sus normas.

En el plano narrativo, la película se organiza a partir de decisiones que reconfiguran el relato original. Desde el inicio del proyecto, del Toro tuvo claro un principio rector: apartarse de la idea central de la obra de Collodi. Su Pinocho no debía convertirse en un niño de verdad, ni aspirar a ello, ni fracasar en ese intento (McIntyre, 2022). El director rechaza abiertamente la noción de que sea necesario cambiar para merecer amor. En consecuencia, la historia se organiza en torno a un niño de madera que se resiste a traicionarse a sí mismo y que, precisamente por mantenerse fiel a su identidad, transforma a quienes lo rodean. Así, la película propone una concepción alternativa de lo humano: la desobediencia puede generar pensamiento, la imperfección adquiere valor y lo peor que se puede hacer es mentir sobre uno mismo.

Otro de los ejes centrales de la película es la reflexión sobre aquello que define lo humano. La respuesta que del Toro ofrece a esta pregunta resulta, en sus propias palabras, “muy mexicana”: la muerte (McIntyre, 2022, p. 48). A partir de esa premisa, la película construye una meditación sobre la fugacidad de la vida, el valor del vínculo afectivo, la posibilidad del sacrificio y la conciencia de que la muerte se cierne sobre nosotros. Esta dimensión existencial se articula también a través de las decisiones que toman los personajes. La escena decisiva ocurre cuando

Pinocho decide sacrificarse por Geppetto mientras escapan del monstruo marino, aun sabiendo que perderá su inmortalidad si lo hace. Esa elección del amor por encima del miedo, tema que aborda frecuentemente en su filmografía, es la que lo acerca a lo humano. La inclusión de estas ideas responde, además, a una convicción del director: del Toro sostiene que vivimos tiempos complejos y que los niños necesitan respuestas y consuelo (McIntyre, 2022).

Al igual que en el resto de su filmografía, la escritura fílmica en esta película se concibió más allá del guion, al abarcar tanto las decisiones narrativas como las estéticas. Como se señaló en el capítulo 1, la estructura episódica e irregular del texto de Collodi obliga a toda adaptación a realizar operaciones de selección, reorganización y expansión narrativa, de modo que transponer el relato no consiste en reproducirlo de manera literal, sino en interpretarlo y resolver sus ambigüedades desde una lógica propia. A partir de ese principio, y en diálogo con las referencias intertextuales ya señaladas, la película modifica ciertos episodios del relato original para reordenar su función dentro de la transposición. Así, por ejemplo, el grillo muere en la novela y luego reaparece, mientras que en la versión de del Toro esa lógica se traduce en varios momentos en los que el grillo es aplastado; del mismo modo, los pies de Pinocho, que en el texto original se queman porque se queda dormido frente al fuego, aquí arden en una escena de mayor dinamismo visual. Sin embargo, una de las transformaciones más significativas concierne a los Conejos Negros.

En la novela de Collodi, estos personajes aparecen de manera breve y episódica dentro de una escena de carácter moralizante. Cuando Pinocho yace en su lecho de muerte y se niega a tomar la medicina que le ofrece el Hada Azul, “la puerta de la habitación se abrió de repente y entraron cuatro conejitos negros como la tinta, que cargaban a sus hombros un pequeño ataúd” (Figura 29) (Collodi, 2023, p. 95). Su función se limita a anunciar la proximidad de la muerte y a provocar que Pinocho beba la medicina; una vez cumplido ese propósito, abandonan la escena sin volver a intervenir en la narración. En la transposición de del Toro, en cambio, esta figura se expande hasta convertirse en un elemento estructural y temático

central (Figura 30). La primera aparición de los Conejos Negros introduce un giro perceptible en el horizonte de expectativas del espectador: en una película que, hasta ese momento, parecía dialogar de manera relativamente directa con la historia ya conocida, la escena abre un umbral hacia el universo extraño y lúgubre que caracteriza a del Toro. Esa irrupción no opera solo como un efecto de sorpresa, sino que la película comienza a mostrar que su interés no está en reproducir el cuento, sino en reinscribirlo dentro de un imaginario propio.



Figura 29: *Conejos negros cargando ataúd.* Fuente: Collodi, Carlo. *Las aventuras de Pinocho.* Traducción de Carlos Muñoz. Ilustraciones de Carlo Chiostri. España: Get a Book Editions, 2023, p.96.

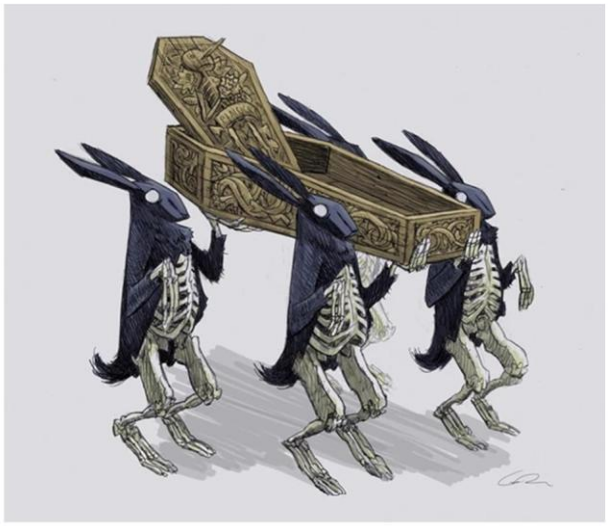

Figura 30: *Arte conceptual de los Conejos Negros,* artista Guy Davis . Fuente: McIntyre, Gina. *Guillermo del Toro's Pinocchio: a timeless tale tolda new.* Prólogo de Guillermo del Toro. California: Insight Editions, 2022, p.159.

Desde esta perspectiva, el director no reduce a los conejos a un susto pasajero, sino que construye para ellos un inframundo burocrático y onírico, dotando a estos personajes y a su escenario de una densidad simbólica y una autonomía narrativa que la obra original no les otorgaba. El Limbo deja de funcionar como un simple espacio lateral para convertirse en una dimensión narrativa con reglas, formas y presencia propias. Sus relojes de arena no son objetos decorativos, sino signos de una administración del tiempo y de la vida; su composición espacial no remite solo al más allá, sino a una concepción de la muerte como tránsito ordenado, sensible y a la vez inquietante. En ese sentido, los Conejos Negros no solo custodian el paso entre vida y muerte, sino que encarnan una lógica visual y narrativa donde la finitud adquiere materialidad.

Esta ampliación del episodio original permite advertir una operación autoral significativa desde el guion. Del Toro no toma la escena como una unidad cerrada, sino como un núcleo susceptible de expansión simbólica. A diferencia de Collodi que ofrece una intervención breve y moralizante, la película construye un universo paralelo que complejiza el sentido del pasaje y lo integra a una reflexión más amplia sobre la muerte, la espera y la temporalidad. Esa decisión resulta coherente con una de las constantes de la obra del director: transformar motivos aparentemente secundarios en espacios de densidad imaginativa y narrativa. En este caso, la escena no solo altera la lógica del relato, sino que también condensa una de las secuencias más significativas de la película, tanto por su potencia visual como por su función dentro de la estructura de la historia.

Como en otras películas de su filmografía, del Toro recurre a una simetría estructural: el inicio y el final presentan una configuración semejante, aunque con significados distintos. La película comienza al amanecer y concluye al atardecer, en el mismo lugar y con encuadres similares, mientras la voz *en off* del grillo funciona como narrador y otorga al conjunto una tonalidad de cuento, dejando la interpretación final en manos del público. Al final, los seres queridos de Pinocho han muerto, dejándolo solo para seguir su propio camino, sin que se establezca de manera definitiva cuál será su destino. Sin embargo, la escena no produce una clausura sombría, sino una sensación de aceptación: los personajes se amaron, se comprendieron y asumieron la muerte como parte de la vida (McIntyre, 2022). En consecuencia, el desenlace no opera como castigo ni como moraleja, sino como una forma de despedida esperanzadora.

Como es recurrente en la filmografía de Guillermo del Toro, sus obras se caracterizan por una marcada intertextualidad: el director incorpora de forma deliberada sus gustos, intereses e influencias en cada proyecto. En *Pinocho*, esa red de referencias abarca desde el cine clásico de terror y fantasía hasta la pintura simbolista y el arte popular, conformando un universo visual que dialoga con distintas tradiciones estéticas.

En el plano cinematográfico, uno de los referentes más evidentes es *Frankenstein* de James Whale (1931). Del Toro ha comparado reiteradamente a Pinocho con la criatura creada por Victor Frankenstein, y la escena de su fabricación remite de manera clara a esa genealogía visual y narrativa. El personaje aparece diseñado como un ser inacabado y asimétrico, rasgos que lo acercan a la figura del monstruo clásico y subrayan su condición de cuerpo construido. A ello se suma la referencia a *The Thing* (John Carpenter, 1982) para el momento en que Pinocho comienza a moverse por primera vez, una elección que refuerza el carácter inquietante de su animación inicial y aleja al personaje de cualquier representación amable o infantil.

Más allá de esas alusiones, la película dialoga con otras obras del propio del Toro. En *Hellboy II: The Golden Army* (2008), el Ángel de la Muerte y su guarida anticipan varios elementos del Limbo de Pinocho: ambos espacios contienen una colección de almas (frascos en un caso, relojes de arena en el otro) y ambos están habitados por figuras de escala no humana, con ojos en las alas, dotadas de una expresividad contenida y de una presencia solemne (Figura 31). En Pinocho, la Muerte y el Espíritu del Bosque comparten esa cualidad de ser liminal: no pertenecen del todo al mundo humano, pero intervienen en él con una función decisiva. Sus máscaras impersonales, los ojos en las alas y la composición general del personaje evocan tanto la imaginería de los ángeles en retablos y pinturas religiosas del México colonial como la figura mítica de la esfinge, entendida aquí como criatura que no solo custodia un umbral, sino que también plantea preguntas y obliga a pensar la finitud. De este modo, la Muerte se presenta como personaje autoral y como red de referencias dentro de la filmografía de del Toro, más allá de una figura fantástica, condensa varias capas: la iconografía religiosa, la idea de umbral entre vida y muerte, y la continuidad de un imaginario que ya aparece en otras obras del director.



Figura 31: Ángel de la Muerte en *still frame de Hellboy II: El Ejército Dorado (2008)* y la Muerte en *still frame de Guillermo del Toro's Pinocchio (2022)*. Fuente: IMDb https://www.imdb.com/es/title/tt0411477 y https://www.imdb.com/es/title/tt1488589

Esa continuidad autoral también se advierte en otros elementos de diseño. El circo ambulante remite al universo visual de *Nightmare Alley* (2021), especialmente en su cualidad itinerante, decadente y espectral; la ventana circular de la casa de Geppetto alude, por su parte, a la de *La forma del agua* (2017), reforzando la presencia recurrente de formas orgánicas, enmarques circulares y espacios domésticos cargados de simbolismo. Asimismo, la influencia de Ray Harryhausen y de otros clásicos de la animación *stop motion* no solo conecta a *Pinocho* con un imaginario de criaturas animadas cuadro a cuadro, sino que también la sitúa dentro de una genealogía visual que del Toro recupera y actualiza con los recursos materiales y digitales disponibles en la producción contemporánea. Eso ayuda a reforzar que la técnica no es neutral: dialoga con una historia del cine fantástico.

Finalmente, en el plano visual, la película articula su sentido a través de referencias pictóricas y artísticas que operan como recursos constructores de significado. El arte de Gris Grimly funcionó como punto de partida para el diseño de Pinocho (Figura 32), sobre todo por su cualidad extraña e irregular, que evita la dulzura convencional asociada al personaje. Para la escena de los Conejos Negros y su entorno, la referencia a *Perros jugando póker* de Cassius Marcellus Coolidge (Figura 33) aporta una dimensión irónica: no se trata solo de una cita humorística, sino de una manera de construir un submundo burocrático y casi ritual, donde la muerte aparece despojada de solemnidad y organizada a través de gestos cotidianos. Por su parte, la referencia a *Isla de los muertos* de Arnold Böcklin (Figura

34) dota al campamento militar fascista de una atmósfera suspendida, fúnebre y simbólica, adecuada para una representación de la guerra como espacio de muerte institucionalizada. Finalmente, la textura de la piel de los personajes, con líneas y manchas que producen un efecto entre matérico y pictórico, se inspira en la obra de Andrew Wyeth (Figura 35), cuya atención al desgaste, a la superficie y a la presencia física de los cuerpos contribuye a reforzar la sensación de mundo vivido y envejecido que caracteriza a la película (McIntyre, 2022).

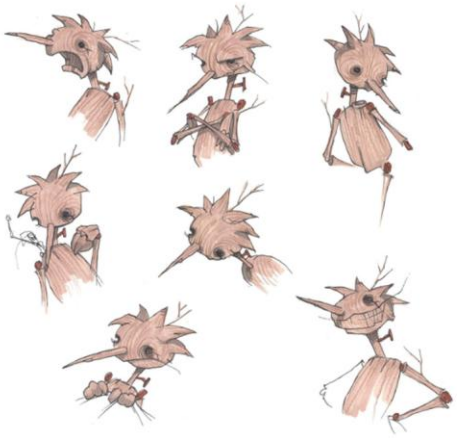

Figura 32: *Pinocho* de Gris Glimly. Fuente: Instagram de Gris Grimly https://www.instagram.com/p/DCJ9xMquQNH



Figura 33: *Perros jugando póker d*e Cassius Marcellus Coolidge. Fuente: Historia Arte (HA!) https://historia-arte.com /obras/un-amigo-en-necesidad-de-coolidge



Figura 34: *Isla de los muertos* de Arnold Böcklin. Fuente: Historia Arte (HA!) https://historia-arte.com/obras/la-isla-de-los-muertos



Figura 35: Fragmento de *Trenzas* de Andrew Wyeth, para apreciar la textura de la piel. Fuente: Historia Arte (HA!) https://historia-arte.com/obras/trenzas-de-wyeth

En conjunto, estas referencias no solo actúan como homenajes cinéfilos ni como citas aisladas, sino que conforman una red intertextual mediante la cual del Toro inscribe *Pinocho* dentro de una genealogía específica del cine fantástico. Esta apropiación selectiva constituye una operación autoral, pues reorganiza influencias

diversas en función de un proyecto estético coherente. Así, la intertextualidad deja de ser un recurso ornamental para convertirse en un mecanismo que reafirma la identidad autoral de la transposición.

Si la materialidad de la película se construye a través de la imagen, también lo hace a través del sonido, ya que el discurso audiovisual se organiza en dos canales complementarios: el visual y el auditivo. Para la composición de la banda sonora, del Toro volvió a colaborar con el compositor francés Alexandre Desplat, quien a su vez convocó a Roeban Katz para trabajar en las letras de las canciones. El equipo realizó una investigación sobre músicas e instrumentos propios de la época, con el fin de que la banda sonora contribuyera a la construcción narrativa del contexto histórico en el que se sitúa la película. En ese marco, la decisión de emplear exclusivamente instrumentos de madera adquiere una relevancia particular: más que operar como una correspondencia literal con el protagonista, esta elección refuerza la coherencia material del universo fílmico (*Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcraved Cinema*, 2022, 34:15). En una obra donde la madera no solo constituye el cuerpo de Pinocho, sino también el origen de su existencia y el soporte visible de su animación, el timbre de estos instrumentos prolonga sonoramente esa materia y la integra a la experiencia auditiva del espectador, de modo que los instrumentos acústicos son parte de la sustancia del mensaje. Asimismo, Desplat optó por no tratar la película como una animación convencional, sino como una obra dramática de ritmo y densidad equivalentes a los de un *live action*, dado que los personajes se comportan como personas reales y no como caricaturas. También se tomaron en cuenta a los actores de voz, de modo que su rango vocal y su personalidad influyeran en el diseño musical. En consecuencia, cada canción cumple una función narrativa precisa: acompaña a un personaje, revela una dimensión de su carácter, enmarca un estado emocional o avanza un tramo de la historia.

En el diseño de arte se cuidó cada detalle. El equipo analizó la filmografía de Guillermo del Toro para extraer sus estilemas estéticos (texturas, colores y manejo de la luz) y trasladarlos a *Pinocho*. Como se ha señalado, el color es un elemento

importante en la obra del director; la paleta cromática funciona como un recurso semántico que organiza el sentido de cada espacio y contribuye a construir el impacto emocional de determinadas secuencias. Frank Passingham, director de fotografía de *Pinocho*, señaló que el efecto dramático de una escena podía modificarse según la dureza o suavidad de la luz, así como por la manera en que esta incidía sobre los colores (McIntyre, 2022, p. 122). Una convención estilística de la película es precisamente el modo en que la luz atraviesa los sets y a los personajes, cómo se desplaza sobre ellos y qué atmósferas produce; de ahí que este recurso se aproveche para acentuar emociones, generar tensión o sostener la gravedad de cada secuencia.

La paleta de colores empleada en la película también organiza una lectura narrativa de los espacios. Los tonos cálidos dorados y ámbar se asocian con el pueblo, la iglesia y la casa de Geppetto, y construyen una apariencia de calidez doméstica que, sin embargo, no elimina la dimensión de ruina y desgaste que atraviesa esos lugares. Los naranjas y verdes del circo ambulante remiten a un ámbito inestable, artificial y degradante; los rojos y grises del campamento fascista producen una sensación de dureza, disciplina y violencia institucional; los azules y morados del inframundo y de las escenas del monstruo marino establecen, en cambio, una atmósfera fantástica y misteriosa. Además, la misma gama cromática de cada lugar se aplica a los personajes vinculados con esos espacios, lo que refuerza su integración al universo que habitan (McIntyre, 2022, p. 78). Passingham destaca también el especial cuidado en la elección del tono para los personajes mágicos: un azul específico, situado en el extremo rojo del espectro azul y denominado *azul Illicium*, que se convirtió en el color clave del inframundo y de las criaturas que provienen de él (McIntyre, 2022, p. 156). Para el protagonista, por su parte, se eligió un tono propio de café más vibrante, con el propósito de que resaltara en cualquier escenario, incluso cuando este estuviera dominado por tonos cálidos o por elementos de madera.

La puesta en escena recibió el mismo grado de atención que caracteriza a las películas de *live action* de del Toro. Esto puede apreciarse en la construcción de

los escenarios y el vestuario, todos diseñados para que el mundo se sintiera con una vida anterior a la trama. Para lograrlo, el equipo combinó una exhaustiva investigación histórica con fotografías reales, recuerdos del cineasta y referencias tomadas de otros artistas. El arte fue construido por capas, de modo que cada espacio mostrara el paso del tiempo, el uso, el desgaste y la historia acumulada del lugar o del personaje. Nada se dejó con apariencia neutra o recién fabricada: todo fue envejecido deliberadamente para que la película registrara, en la textura misma de sus superficies, una vida previa a los acontecimientos narrados.

Cada escenario cumple así una función narrativa específica, pues refleja la historia del lugar y de quienes lo habitan. En el pueblo, por ejemplo, pueden apreciarse las capas de construcción y transformación que han marcado su evolución a lo largo de los siglos, desde las ruinas donde se instala el circo hasta la iglesia. Esa estratificación resulta significativa en el contexto del periodo fascista, ya que permite mostrar no solo un entorno que se modifica bajo el nuevo régimen, sino también una sociedad en proceso de reorganización ideológica. En contraste, el Limbo, al no ser un lugar real, ofreció la posibilidad de construir un espacio completamente estilizado. Allí se cristaliza de manera más clara el imaginario fantástico que caracteriza la filmografía de Guillermo del Toro. Sin embargo, fue también el set más complejo de resolver, pues cada elemento, desde lo simbólico hasta lo técnico, estuvo subordinado a una intención precisa.

Muchas de las decisiones de diseño orientadas a configurar el aspecto del mundo de *Pinocho* se originan en el concepto de la piña del pino. Como se documenta en *Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcrafted Cinema* (2022, 20:45), este motivo rige desde el nivel del detalle hasta las líneas orgánicas que estructuran los diseños; incluso las escamas de la Muerte y del Espíritu del Bosque simulan la textura de la piña. La película comienza con un plano detalle de una piña sobre una rama y concluye, de manera simétrica, con la imagen de la piña antes de su caída. De este modo, la imagen articula simbólicamente el vínculo entre vida y muerte.

Así como el director cuida minuciosamente la dirección de actores en sus películas de *live action*, en *Pinocho* la construcción de los personajes se articula entre tres

ámbitos: el diseño de arte, las voces y la animación. Desde el inicio del proyecto, del Toro y Mark Gustafson, codirector de la película, definieron un principio central: cada personaje debía poseer una presencia dramática reconocible, capaz de expresar matices emocionales complejos sin recurrir a la estilización caricaturesca propia de buena parte de la animación convencional. Desde la escritura del guion y el desarrollo del diseño de personajes, del Toro ya tenía pensado quién interpretaría cada papel, en ese sentido, el elenco de voces fue elegido por la capacidad de aportar un sonido genuino y emocional a cada figura. Incluso después de grabar las voces, se realizaron ajustes tanto en el guion como en el diseño para adecuarlos a la personalidad de cada intérprete (*Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcraved Cinema*, 2022).

La película no busca que el público crea que son personas reales, sino de que crea en ellos como personajes verosímiles dentro de su propio universo, con rostros, gestos y marcas materiales que narran una historia previa, por lo que durante el proceso de diseño de arte, se buscó que cada uno aportara un valor narrativo.

Ese principio se advierte con claridad en los personajes principales. Pinocho, diseñado a partir del modelo asimétrico de Gris Grimly, se aleja de la figura redondeada y amable consolidada por Disney. Su aspecto incompleto subraya que no se trata de una marioneta idealizada, sino de un cuerpo imperfecto desde su origen. La película intensifica ese rasgo al sugerir que Geppetto lo talla en estado de ebriedad: comienza con dedicación esculpiendo una oreja y el cabello, pero luego lo deja inacabado porque, demasiado borracho, se queda dormido antes de terminarlo. Del mismo modo, el famoso crecimiento de la nariz por la mentira se transforma en una mutación más extraña y visualmente singular: le brotan ramas y piñas, rompiendo con lo que el público había visto en otras versiones. Este detalle se intensifica en la escena de la huida del interior del monstruo marino, cuando Pinocho miente deliberadamente hasta que su nariz se convierte en un puente que les permite cruzar. Así, el personaje no remite a la promesa de convertirse en un

niño de verdad, sino a la posibilidad de habitar su diferencia como una forma propia de existencia.

El vínculo entre Pinocho y Carlo refuerza esta lectura. Pinocho nace de la madera del árbol que creció sobre la tumba del hijo muerto, y más tarde se insinúa que incluso ha heredado su alma. Gregory Mann presta su voz a ambos personajes, lo que subraya la continuidad simbólica entre uno y otro. Además, la película introduce paralelismos concretos entre ambos: el gusto por el chocolate caliente, el conocimiento del cuento de la nariz que crece al mentir y ciertas canciones que Geppetto reconoce en Pinocho como si provinieran del hijo perdido. Estas resonancias no se limitan al plano afectivo, sino que sostienen la idea de que la aparición de Pinocho no sustituye a Carlo, sino que reabre el duelo paterno bajo una forma distinta. En la transposición de del Toro, el personaje no cambia, no envejece ni se convierte en un niño de carne y hueso, como ocurre en otras versiones. Es un ser imperfecto e inmortal, que a lo largo de la película resucita en varias ocasiones, y es gracias a su encuentro con la Muerte que logra comprender el valor de la vida y el significado de lo humano.

Geppetto es uno de los personajes que más se aleja respecto de otras representaciones. A diferencia de la versión original de Collodi, en la que Geppetto no tiene un hijo, y en contraste con la adaptación *live action* de Disney de 2022 en donde se señala como un trasfondo innecesario, el antecedente que del Toro incorpora resulta fundamental para comprender el sufrimiento del personaje y su anhelo de recuperar a su hijo, lo que aporta matices significativos a su construcción. Lejos del artesano afectuoso y amable de versiones anteriores, del Toro lo concibe como un hombre marcado por la pérdida, la rabia y el alcohol. Su dolor por la muerte de Carlo define su relación con Pinocho desde el inicio: reza por el regreso de su hijo, pero no reconoce de inmediato que el milagro ya ha ocurrido bajo otra forma. Esa tensión vuelve más compleja su evolución, pues el aprendizaje del personaje no consiste en corregirse moralmente, sino en aceptar que el hijo que tiene delante no coincide con la imagen del hijo que perdió.

El grillo, por su parte, deja de ser la conciencia perfecta y normativa que suele aparecer en otras versiones. Sebastian J. Cricket se presenta como un personaje culto, vanidoso y seguro de sí mismo, pero también profundamente vulnerable. Su función no es la de impartir una moral cerrada, sino la de aprender a la par de Pinocho. La película conserva el motivo del aplastamiento recurrente que ya aparecía en Collodi, pero lo resignifica: esas interrupciones lo obligan a salir de sí mismo, a abandonar su superioridad y a construir una relación más humana con el protagonista. Frente al diseño dulcificado de Disney, este grillo se asemeja más a uno real, con sus tres pares de patas, antenas y todos sus atributos entomológicos. La película aprovecha su fisionomía para que se exprese con todo el cuerpo, desplegando un lenguaje corporal dinámico y utilizando sus múltiples extremidades para gesticular, lo que refuerza su dimensión cómica y su fragilidad al mismo tiempo. Tras grabar los diálogos del grillo, interpretado por Ewan McGregor, se decidió que el personaje adquiriera un mayor protagonismo y se convirtiera en el narrador de la historia. En consecuencia, se reescribieron algunas escenas para darle más énfasis a la presencia del grillo como testigo de la trama (*Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcraved Cinema*, 2022, 30:05).

También Volpe y Spazzatura condensan una relectura significativa de los antagonistas. En lugar de reproducir por separado al Zorro, al Gato y a Comefuego (presentes en la obra original), del Toro fusiona estos arquetipos en Volpe (*zorro* en italiano), una figura astuta, oportunista y abiertamente manipuladora, cuya interpretación a cargo de Christoph Waltz aporta una elocuencia poliglota que refuerza su carácter trotamundos. Su diseño acentúa esa ambigüedad entre lo animal y lo demoníaco, con cabello rojizo y erizado a los lados que evoca tanto las orejas de un zorro como unos cuernos, mientras que su condición de dueño de un circo decadente y simpatizante del fascismo lo vincula con la explotación del espectáculo y de la violencia. Spazzatura, su mono ayudante, funciona como el reverso afectivo de ese poder: su nombre (*basura* en italiano) lo sitúa desde el inicio en la lógica del desecho, del abuso y la humillación. El diseño del personaje evidencia las marcas del maltrato y el sufrimiento que ha padecido: desde su cola machucada y vendada hasta la silueta de sus orejas incompletas. Sin embargo, la

película no lo deja atrapado en esa condición, sino que lo conduce hacia una transformación impulsada por el reconocimiento de Pinocho. De este modo, Spazzatura deja de ser un recurso cómico y se convierte en una figura de vulnerabilidad y posible redención.

El Podestá y Candlewick constituyen otro eje fundamental del relato. El primero encarna no solo la autoridad militar y la rigidez fascista, sino también una masculinidad disciplinaria que se manifiesta en la manera de concebir y moldear a su hijo. Su diseño cuadrado, intimidante, rígido y militar, resulta coherente con su función como figura de poder dentro del régimen. No obstante, el equipo de diseño decidió mantener sus ojos particularmente expresivos, en línea con una constante en la obra de del Toro, quien otorga un lugar central a la capacidad comunicativa de la mirada. Candlewick, en un principio, parece responder fielmente a ese modelo: se comporta como antagonista de Pinocho y reproduce la lógica de obediencia que su padre le inculca. Sin embargo, la relación entre ambos se transforma a lo largo de la película. Su negativa a disparar contra Pinocho constituye un punto de inflexión decisivo, pues introduce la desobediencia como gesto ético y lo distancia definitivamente del molde paterno. A diferencia de la versión original, donde el personaje funciona como mala influencia y castigo moral, en esta transposición Candlewick deviene una figura de tránsito entre la lealtad impuesta y la amistad elegida.

Por último, el Espíritu del Bosque y la Muerte (ambos interpretados por Tilda Swinton) sustituyen al Hada Azul y reformulan por completo su función. El primero no se limita a conceder vida, sino que actúa movido por la compasión: ve a Geppetto llorando sobre la tumba de Carlo y responde a ese dolor otorgando una segunda oportunidad. La Muerte, por su parte, no ocupa el lugar de castigo o corrección, sino el de una presencia que acompaña y enseña. Al comandar a los Conejos Negros y habitar el Limbo, convierte la muerte en una experiencia pensable, visible y simbólicamente organizada. En ambos personajes se condensa una visión menos normativa y más existencial que la de las adaptaciones tradicionales: no exigen

obediencia, sino que invitan a comprender el valor de la vida y a asumir una reflexión sobre la finitud.

En conjunto, el diseño de los personajes en *Pinocho* no opera como una suma de decisiones aisladas, sino como un sistema coherente que construye sentido narrativo a través de la presencia corporal de cada figura. Los personajes humanos, con sus marcas de edad y vulnerabilidad, contrastan con los seres fantásticos, dotados de una cualidad sobrenatural que los sitúa en un registro distinto. Esta diferenciación no es meramente visual: refleja la distinción entre lo mortal y lo inmortal, lo imperfecto y lo idealizado, lo vulnerable y lo poderoso. Asimismo, la integración entre diseño de arte, voces y animación garantiza que cada personaje funcione como un intérprete dentro de un universo compartido, donde la coherencia visual y performativa sostiene la verosimilitud del mundo representado. De este modo, el diseño corporal narra la historia: cada expresión y cada movimiento contribuyen a construir una experiencia de vida, pérdida y transformación que organiza el sentido de la película.

Pinocho puede interpretarse como una reconfiguración autoral de un relato clásico, en la que Guillermo del Toro articula de manera coherente los temas, la estética y las obsesiones que atraviesan su filmografía. Esta transposición no se limita a trasladar una historia previa a otro medio, sino que reorganiza sus elementos desde una lógica propia, en la que la forma técnica resulta inseparable del contenido. En este sentido, la elección del *stop motion* no solo constituye un recurso expresivo, sino una decisión central que permite comprender con mayor precisión la relación entre autoría, narrativa y materialidad; por ello, a continuación se examina la trayectoria de del Toro en relación con la animación y el lugar que ocupa esta técnica dentro de su proyecto cinematográfico.

3.2. Guillermo del Toro y la animación

Como se señaló en el capítulo anterior, una parte central del bagaje cultural de Guillermo del Toro se formó a partir de la animación que consumió desde la infancia, desde las caricaturas japonesas hasta las obras realizadas en *stop motion*. Ese repertorio influyó de manera decisiva en su formación como cineasta, particularmente por la fascinación que le generaba la imperfección de la animación cuadro a cuadro: el polvo flotando en el set, el *flicker* de las luces y la vibración de las texturas entre una imagen y otra, huellas visibles de un proceso artesanal de construcción (*Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcarved Cinema*, 2022, 4:39). Esa sensibilidad hacia lo material y lo imperfecto, junto con su defensa de la animación como un medio artístico, explica su elección del *stop motion* para *Pinocho*. En esa misma línea, al recibir el Óscar en 2023 sostuvo que "la animación es cine, la animación no es un género. La animación está lista para ser llevada al siguiente nivel" (*El País*, 12 de marzo de 2023).

Esta fascinación temprana no fue circunstancial, sino el punto de partida de una relación prolongada con la animación. Desde la infancia, del Toro experimentó con el *stop motion* a partir de los recursos que tenía a su alcance, y con el tiempo esa inquietud se convirtió en una línea constante de su formación y de su práctica profesional (McIntyre, 2022). Junto con Rigoberto Mora, con quien compartió intereses en el cine fantástico y los efectos especiales, fundó Necropia, un espacio dedicado al diseño de personajes, la animación, el maquillaje y los efectos especiales (Beca Jenkins del Toro). A ello se suma su acompañamiento a distintas generaciones de animadores mexicanos y su participación previa en proyectos animados como productor, productor ejecutivo, asesor creativo o guionista[22], lo que confirma que su relación con este campo ha sido continua, a pesar de que *Pinocho* es la primera película de animación que dirige.

[22] Figura en los créditos de películas como *El libro de la vida* (2014) de Jorge Gutiérrez*, Ana y Bruno* (2017) de Carlos Carrera*, Soy Frankelda* (2025) de los Hermanos Ambriz*, Kung Fu Panda* (2008), *Megamente* (2010), *El origen de los Guardianes* (2012), *El Gato con Botas* (2023) y *Trollhunters* (2016-2018), por mencionar las más relevantes.

Del Toro ha defendido en múltiples ocasiones la animación como una forma de arte legítima y no como un género subordinado al público infantil. En esa línea, ha señalado que “la más sagrada y mágica es la animación cuadro a cuadro porque es el lazo entre un animador y la marioneta” (*Guillermo del Toro’s Pinocchio: Handcrafted Cinema*, 2022, 0:15). El *stop motion*, afirma, se aproxima al juego infantil en la medida en que implica una relación directa, casi física, entre quien anima y el cuerpo animado, pero esa proximidad no lo reduce a una práctica lúdica: al contrario, lo convierte en un modo de creación en el que se produce vida allí donde no la había. De ahí que el cineasta lo considere la técnica más cercana al *live action*, aunque por una razón distinta a la del registro fotográfico. Mientras que en el *live action* se registran momentos para organizarlos en una narrativa, en la animación se crea algo que de otro modo no existiría (McIntyre, 2022). Como explicó durante un panel en la 95ª edición de los Premios Óscar:

> La animación permite acceder a una belleza y una verdad inaccesibles en cualquier otra forma de cine […] Podemos alcanzar pináculos de pureza, belleza y verdad que, al mismo tiempo, son imposibles en el mundo real. Por lo tanto, existe una sensación de belleza, pérdida y verdad simultáneas que resulta increíblemente conmovedora y poderosa […] La animación *stop motion* es la única técnica de animación que guarda un gran paralelismo con la acción real (Oscars, 2023).

En este sentido, *Pinocho* funciona como una demostración de esa postura: la película reafirma que la animación no es un género menor, sino cine, y que su potencial expresivo alcanza temas, emociones y complejidades comparables a las de cualquier obra de *live action*. Esta película sirve como un recordatorio de que la animación no se limita al público infantil, sino que constituye un medio artístico en pleno derecho. "Creo que debemos impulsar la animación —en su totalidad— para que sea reconocida como una forma de arte", afirma del Toro (McIntyre, 2022, p. 17), y añade: "Se ajusta más a mi estilo, y creo que el medio está listo para temas más profundos y personajes con más matices, o al menos para historias que aborden cuestiones más trascendentales".

La trayectoria vital y profesional de Guillermo del Toro evidencia una relación temprana y sostenida con la animación, que va desde sus experimentos infantiles

con el *stop motion* hasta su defensa del medio como una forma de arte legítima. Esa conexión no constituye un dato biográfico accesorio, sino el trasfondo que permite comprender por qué, al abordar la transposición de *Pinocho*, el director eligió el *stop motion* como el vehículo creativo más acorde con sus estilemas personales. La imperfección artesanal, la materialidad tangible y la proximidad casi lúdica entre animador y marioneta, valores que del Toro ha apreciado desde niño, encuentran en esta técnica una expresión particularmente afín. Sin embargo, el *stop motion* no funciona solo como el medio más compatible con sus estilemas personales, sino también como una decisión narrativa central, cuya dimensión expresiva y autoral se examina en la siguiente sección.

3.3. El *stop motion* como decisión narrativa

Esta última sección retoma la pregunta central de la investigación: ¿por qué elegir la animación *stop motion* para realizar *Pinocho*? Como se ha mostrado en los apartados anteriores, esta decisión no se explica únicamente por la afinidad personal de Guillermo del Toro con la técnica, sino también por la manera en que el *stop motion* condensa su concepción autoral del cine y su interés por la materialidad de la imagen. Sin embargo, esa elección no debe leerse de forma idealizada ni separada de sus condiciones concretas de producción. Aunque la película reivindica lo artesanal frente a la hegemonía digital, también es el resultado de una estructura industrial de gran escala, sostenida por Netflix, en una plataforma con capacidad de distribución global, por una coordinación internacional de equipos y por una inversión de recursos muy superior a la de una producción independiente. En ese cruce entre lo manual y lo corporativo se sitúa una de las tensiones más significativas de la obra: *Pinocho* es, al mismo tiempo, un gesto autoral y un producto inserto en la industria contemporánea, una obra artística profundamente manual producida dentro de un sistema corporativo.

En una entrevista, del Toro reveló que durante su adolescencia se había preguntado: “¿No sería genial hacer *Pinocho* en *stop motion*?” (McIntyre, 2022, p. 21). Esa intuición permaneció con él durante décadas, aunque solo pudo

materializarse muchos años después. El proyecto atravesó diversas dificultades de financiamiento, en parte porque las productoras consideraban que se trataba de una propuesta demasiado alejada de lo convencional: no estaba orientada a un público infantil y, además, requería una técnica de animación particularmente costosa y compleja. Incluso llegó a contemplarse la posibilidad de realizarla en dibujo animado para reducir gastos, pero del Toro insistió en que debía hacerse en *stop motion*, aun cuando ello implicara mayores exigencias de producción. Finalmente, fue Netflix la plataforma que asumió el proyecto, lo que permitió concretarlo tras más de quince años de desarrollo y tres años de producción. En ese proceso participó también Mark Gustafson, codirector de la película y animador con amplia experiencia, junto con un equipo multidisciplinario de profesionales. Del Toro resumió ese impulso colectivo al señalar que todos compartían la convicción de que la animación era "el medio ideal para volver a contar esta historia clásica de una manera completamente nueva" (Suárez Olvera, 2023).

Más que una preferencia técnica, la elección del *stop motion* debe entenderse como una decisión que articula autoría, industria y forma. Por un lado, responde a la búsqueda de una imagen que conserve huellas de trabajo manual y que permita hacer visible la materia misma de la narración; por otro, depende de una infraestructura productiva que hace posible materializar esa ambición en el marco de una gran producción internacional. En ese sentido, *Pinocho* no solo retoma una tradición artesanal, sino que la inserta en las lógicas contemporáneas de circulación y financiamiento audiovisual, donde la autonomía autoral se construye en diálogo, y a veces en tensión, con los condicionamientos de la industria.

A continuación, se exponen los motivos por los cuales el *stop motion* resultó la técnica más acertada para esta transposición. En primer lugar, existe un paralelismo evidente entre el medio y el personaje principal: el equipo decidió contar la historia de una marioneta utilizando marionetas, estableciendo así una correspondencia literal entre forma y contenido. Como señala Sofía Carrillo, encargada del vestuario de la película, "*Pinocho* es la historia de esta marioneta que

cobra vida mágicamente, y eso es lo que hacemos en animación *stop motion*: dotar de alma y vida a un objeto inanimado" (Pérez Sánchez, 2022).

En la filmografía de Guillermo del Toro, la estética no funciona como un adorno externo, sino como parte constitutiva del contenido. Las decisiones visuales están siempre subordinadas a la narrativa y a la experiencia que la obra busca provocar en el espectador. En ese sentido, uno de los rasgos fundamentales de la obra artística es "el efecto estético que es parte inherente de ella, así como la experiencia estética que provoca" (Castro Rocha, 2022, p. 42). El *stop motion* se ajusta de manera precisa a esta lógica, porque permite construir una experiencia sensible en la que la materialidad de los cuerpos, los objetos y los espacios no se oculta, sino que se vuelve visible. La técnica le ofrece a del Toro la posibilidad de fusionar los principios del cine de *live action* que atraviesan toda su obra con la singularidad material de la animación cuadro a cuadro. Eso se advierte en la construcción de los escenarios, el vestuario, la fotografía y el diseño de producción, todos ellos concebidos bajo un mismo lenguaje visual. Las tomas, además, fueron pensadas como encuadres amplios y con movimientos de cámara propios del *live action*, de modo que el resultado combina la materialidad de una pieza animada hecha a mano con la sofisticación del movimiento cinematográfico (*Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcrafted Cinema*, 2022).

Otra razón importante para elegir esta técnica es que, a diferencia de una película de *live action*, el *stop motion* permite integrar lo fantástico sin generar una ruptura perceptiva entre los distintos elementos del mundo diegético. En el *live action*, la irrupción de criaturas fantásticas puede generar una estética inquietante que produce rechazo en el público si esas figuras no comparten la misma lógica visual y física que el resto de la escena, fenómeno conocido como *uncanny valley*. En cambio, cuando todos los cuerpos, objetos y criaturas están construidos con materiales equivalentes y se mueven bajo las mismas luces, en el mismo espacio y con las mismas reglas físicas, lo humano y lo fantástico conviven con mayor naturalidad. Esa coherencia material reduce la distancia entre espectador y mundo representado, y permite que lo extraordinario se perciba como parte orgánica del

universo fílmico. En este punto resulta pertinente recordar la recepción menos favorable de la versión de Disney de 2022, donde la combinación de actores reales y elementos digitales no alcanzó una integración del mismo nivel, lo que acentuó la sensación de artificio en lugar de favorecer la inmersión narrativa.

Además, uno de los estilemas de autor más reconocibles de Guillermo del Toro es la valoración de lo imperfecto. Esa idea se ajusta al *stop motion*, una técnica que registra cuadro a cuadro pequeñas variaciones, huellas de la mano humana y leves irregularidades que forman parte de su atractivo. El equipo de arte asumió, en consecuencia, una filosofía de lo "perfectamente imperfecto", que atraviesa toda la estética de la película (McIntyre, 2022, p. 84). Los objetos no aparecen pulidos ni simétricos en exceso: se ven usados, sucios, parchados, incompletos, y esa condición material permite que el desgaste y el paso del tiempo se integren al sentido de la imagen. En el *stop motion*, todo debe construirse desde cero, porque nada existe de antemano; esa condición es, a la vez, su mayor virtud y su mayor exigencia, ya que ofrece un control absoluto sobre cada detalle del mundo representado. Como ya se explicó en el capítulo anterior, esta lógica coincide con el modo de trabajo de del Toro, para quien la construcción completa de un universo fílmico es parte esencial de su proceso de producción.

Uno de los principales desafíos de la producción consistió en lograr la estética deseada por del Toro sin comprometer los requisitos prácticos que exige la animación cuadro a cuadro. Era indispensable alcanzar un equilibrio entre la labor artística y el trabajo de ingeniería y mecánica que sostiene una producción de *stop motion*. Cada elemento del diseño debía poder animarse cuadro a cuadro: la ropa, el cabello, la utilería y, por supuesto, los cuerpos de los personajes. Además, las distintas escalas de las marionetas condicionaban la construcción de los sets, que debían abrirse y desmontarse para permitir el acceso del animador, la inserción de *rigs*[23] y el uso de la cámara. En este contexto, la materialidad no es un asunto secundario, sino parte del propio lenguaje narrativo de la película: los cuerpos, los

[23] Estructuras de soporte.

espacios y los objetos están pensados para moverse y convivir bajo las mismas condiciones físicas y lumínicas.

Para fabricar las marionetas con el nivel de detalle y precisión requerido, el equipo colaboró con Mackinnon & Saunders, estudio británico especializado en animación *stop motion*. La fabricación respondió a las necesidades narrativas de cada tipo de personaje, lo que dio lugar a una distinción entre cuerpos humanos y criaturas fantásticas. Las figuras humanas fueron moldeadas en silicón y *foam latex*, materiales que permitían una textura orgánica y una expresividad fluida, capaz de registrar arrugas, cicatrices y marcas de vida. En cambio, los seres fantásticos se realizaron mediante impresión 3D con piezas intercambiables, una elección que producía pequeñas imperfecciones y transiciones extrañas, acentuando así su cualidad sobrenatural (Téllez, 2025). De este modo, la distinción entre personajes humanos y criaturas fantásticas no solo se construye en el guion o en el diseño visual, sino también en la propia materialidad de sus cuerpos.

Esta lógica material se complementa con decisiones precisas sobre la relación entre cuerpo, expresividad y movimiento. Del Toro se resiste al uso de piezas de sustitución porque considera que limitan la animación y rompen el "lazo sagrado" entre el animador y la marioneta (McIntyre, 2022, p. 72). Por ello, la mayoría de los personajes cuentan con un complejo sistema de engranajes mecánicos que permite animar las expresiones faciales de manera continua y mantener el rostro vivo en todo momento. Sin embargo, Pinocho debía conservar una apariencia inequívocamente ligada a la madera, por lo que se optó por la impresión 3D con piezas intercambiables en lugar del silicón utilizado para los demás personajes. Esa decisión acentúa su singularidad, porque su cara no cambia de forma y su boca se asemeja a un hueco tallado con cincel. Otros personajes, como el mono y el grillo, fueron construidos como figuras híbridas que combinan piezas intercambiables con cabezas de engranajes mecánicos, lo que evidencia la flexibilidad del equipo para adaptar los materiales a las exigencias expresivas de cada rol.

Finalmente, la propia materialidad temporal de la animación fue manipulada: al variar la cadencia de la imagen entre 24 fps y la técnica de fotografías dobles (también conocido como animar a 1.5 cuadros[24]), se logró una cadencia única que subordina la fluidez al ritmo narrativo requerido por cada personaje o elemento animado. De este modo, los materiales y el tiempo mismo se convierten en elementos discursivos.

La película se diseñó como un proyecto colaborativo de gran escala, en el que participaron animadores desde Londres, Portland y Guadalajara bajo la dirección de ShadowMachine, estudio y productora estadounidense que coordinó la producción general (*Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcrafted Cinema*, 2022, 3:03). En este esquema, el Taller del Chucho desempeñó un papel decisivo al reunir talento local y formar una unidad de animación en México capaz de reproducir los estándares de construcción y movimiento requeridos por la película. León Fernández, responsable de las marionetas en la unidad de Guadalajara, recibió capacitación directa en Mackinnon & Saunders para replicar esos parámetros en la fabricación de los Conejos Negros, animados en Guadalajara (Téllez, 2025). Del Toro insistió en que una parte importante de la película debía realizarse en México, no solo como gesto de representación, sino como reconocimiento del potencial técnico y creativo existente en el país. Esa participación local permitió que el Taller del Chucho no funcionara únicamente como sede de animación, sino también como espacio de aprendizaje, transferencia técnica y consolidación de una unidad de producción autónoma. Del Toro consideraba que los animadores deberían tener la oportunidad no solo de animar, sino de crear desde cero las marionetas de los Conejos Negros, además de dar vida a las marionetas de Pinocho y del grillo. En este taller se animó una sección importante de la película: las secuencias del Limbo, donde Pinocho llega cada vez que muere, antes de acceder al salón de la Muerte.

El objetivo de esta producción internacional fue reunir a especialistas con trayectorias sólidas, muchas de ellas vinculadas previamente con del Toro o con

[24] Algunos elementos se mueven cada dos fotografías, lo cual hace más evidente la intervención cuadro a cuadro, mientras que otros que requieren mayor fluidez o velocidad se mueven cada fotografía.

Gustafson, para construir un mundo animado en el que cada marioneta pudiera ser tratada como un intérprete. Bajo esa lógica, la animación no se concibió como un procedimiento mecánico, sino como una práctica performativa: se buscó empoderar a los animadores y acercar su trabajo al de los actores, de modo que el movimiento de las marionetas produjera la impresión de vida, emoción y presencia real.

Un fundamento que Gustafson y del Toro establecieron para la película fue que los animadores tuvieran el mayor control posible sobre las interpretaciones de los personajes a su cargo, de modo que pudieran pensar y actuar a través de las marionetas. Para lograr este cometido, se establecieron una serie de directrices, conocidas como la biblia de animación, los *do's & don'ts*[25] y los "ocho mandamientos de la animación de *Pinocho*", concebidas para unificar la actuación de los personajes pese a que fueran animados por distintas personas. Estas premisas no funcionaban como reglas mecánicas, sino como una guía interpretativa destinada a garantizar coherencia expresiva, sutileza y legibilidad. Los mandamientos, desarrollados de manera conjunta para asegurar la credibilidad en las interpretaciones, pueden resumirse del siguiente modo (McIntyre, 2022, p. 94): 1) Animar el silencio: cuidar qué ocurre mientras "no pasa nada"; 2) Animar los errores; 3) Animar las reacciones físicas verdaderas y descartables, movimientos aparentemente innecesarios y microgestos; 4) No siempre hacer contacto visual: mostrar, por ejemplo, cómo los ojos absorben información mientras el personaje piensa; 5) Seleccionar la pantomima cuidadosamente: atender el lenguaje corporal y las expresiones faciales; 6) Buscar la vida: mostrar lo inesperado, 7) La animación es espacialmente sinfónica: cada personaje se mueve de manera diferente, a su propio ritmo, y 8) La edad informa el movimiento: por ejemplo, el Geppetto adulto se mueve de forma distinta al Geppetto anciano.

Estas indicaciones buscaban animar no solo la acción, sino también los intervalos, los accidentes y los pequeños gestos que hacen visible la vida interior de cada personaje. La película busca que la animación no parezca solo precisa, sino

[25] Qué hacer y qué no hacer al animar cada personaje, establece la ejecución práctica desde aspectos técnicos hasta rasgos de personalidad.

también interpretada. Es decir, que el movimiento no sea únicamente correcto, sino dramáticamente significativo. Se trataba de dar movimiento a lo ordinario para alcanzar lo extraordinario, algo poco habitual en el *stop motion*, donde reproducir errores, vacilaciones o microvariaciones exige una precisión técnica particularmente alta, y son recursos que acercan la marioneta al comportamiento humano real.

A ello se sumó la elaboración de LAVs[26], que funcionaron como referencias para el ritmo y el movimiento de cada secuencia. Para que los animadores realmente se apropiaran de las actuaciones, estos materiales eran producidos por ellos mismos a partir de los audios grabados previamente por los actores de voz y de las indicaciones de los directores sobre lo que debía comunicarse en cada escena. Después se enviaban para su aprobación y, una vez validados, servían como base para la animación final, que podía exagerar ciertos movimientos con el fin de ganar claridad expresiva y aprovechar las posibilidades físicas de las marionetas. Aunque los animadores trabajaban a partir de estas guías, también se dejaba margen para la improvisación y para la toma de decisiones durante el proceso, lo que permitía que cada secuencia conservara una dimensión performativa y no meramente ejecutiva (McIntyre, 2022). De este modo, los animadores propusieron la acción, la actuaron en persona y posteriormente la animaron en cada personaje (*Guillermo del Toro's Pinocchio: Handcraved Cinema*, 2022, 11:10).

La producción de *Pinocho* en *stop motion* no solo evidenció el potencial de esta técnica como medio de expresión artística, sino que logró articular con coherencia sus dimensiones estética, narrativa y técnica. La fidelidad de la película a los estilemas de Guillermo del Toro, visible en la materialidad imperfecta, la densidad simbólica y la puesta en escena cuidadosamente artesanal, se combina con una sofisticación técnica que lleva la animación cuadro a cuadro a un nivel de precisión y lenguaje visual equiparable al del *live action*. En ese sentido, el *stop motion* deja de ser un recurso nostálgico para convertirse en una decisión narrativa

[26] Siglas de *Live Action Video*, son videos que se toman de referencia para realizar una animación.

y estética capaz de sostener una transposición compleja y emocionalmente profunda.

Este análisis responde a la pregunta de investigación sobre cómo el *stop motion* contribuye a la construcción de un discurso visual y narrativo: la técnica no es un envoltorio, sino una decisión autoral inseparable de la transposición, que organiza el sentido del relato tanto como la reescritura del guion o el diseño de personajes.

Desde una perspectiva situada, esta investigación también dialoga con mi propia experiencia en la animación *stop motion*, lo que me ha permitido apreciar con mayor claridad la complejidad material y técnica que implica una obra de esta magnitud. Esa cercanía práctica no sustituye el análisis, pero sí enriquece la observación de los procesos de fabricación y animación. Asimismo, el diálogo con profesionales del medio, incluyendo personas vinculadas directamente con la producción, amplió el panorama sobre las posibilidades expresivas de la técnica y confirmó la relevancia del *stop motion* como medio idóneo para contar determinadas historias. En esta medida, *Pinocho* no solo resulta un caso ejemplar de transposición autoral, sino también una obra que permite reflexionar sobre el alcance narrativo y material de la animación cuadro a cuadro.

CONCLUSIONES

La presente investigación permite sostener que *Pinocho de Guillermo del Toro* (2022) constituye una transposición autoral en la que la resignificación del relato de Collodi se produce mediante la articulación entre las decisiones narrativas, los estilemas del director y la materialidad específica del *stop motion*. La vinculación de estas dimensiones y la elección del medio condicionan la forma que adquieren los conflictos, los personajes y los sentidos de la nueva obra.

Desde esta perspectiva, la investigación comprende la transposición como una operación que transforma los vacíos, contradicciones, ambigüedades y motivos de una obra previa en una nueva arquitectura narrativa, visual y material, concebida para otro medio, contexto y público.

Esta aproximación amplía el análisis de las adaptaciones al atender la forma en que la técnica, la puesta en escena y las condiciones materiales de producción participan en la construcción de nuevos sentidos para el relato. En el caso de *Pinocho de Guillermo del Toro*, la condición artesanal del *stop motion* resulta significativa para una historia sobre la creación, la muerte y la imperfección. Por ello, la técnica se entiende como una dimensión constitutiva de la transposición.

El estudio de la obra de Collodi permite reconocer que *Pinocchio* constituye un texto abierto y heterogéneo. Su estructura episódica, derivada en parte de su publicación por entregas, sus contradicciones internas, la convivencia entre fábula y relato de aventuras, y la violencia que atraviesa el aprendizaje del protagonista, abren múltiples posibilidades de interpretación. Cada transposición debe, en consecuencia, tomar decisiones frente a problemas de continuidad, tono, contexto y representación. La transposición de Guillermo del Toro aprovecha esos márgenes de indeterminación para construir una lectura coherente con su universo autoral, en lugar de intentar resolverlos mediante una traslación literal.

Una de las principales operaciones de esta transposición consiste en reconfigurar el eje moral del relato. La película vincula la humanidad de Pinocho con

la autonomía que ejerce al desobedecer el adoctrinamiento y las formas de autoridad que buscan determinar su conducta. De este modo, modifica la pregunta sobre qué hace humano al protagonista: ya no se trata de corregirlo para que se ajuste a un modelo de comportamiento y se convierta en un niño de verdad, sino de reconocer su capacidad para decidir, actuar desde una posición propia y establecer vínculos con los demás.

A partir de ello, la investigación sostiene que la versión de del Toro resignifica la humanidad de Pinocho. Esta resignificación se manifiesta en el contraste entre Carlo y Pinocho; en la relación conflictiva y afectiva entre Geppetto y su hijo de madera; en la crítica al Podestá y al proyecto de formar cuerpos obedientes para el fascismo; y en la oposición entre autonomía y adoctrinamiento. La representación del fascismo como un sistema que convierte a las personas en marionetas profundiza la idea de Pinocho, precisamente por su desobediencia y su diferencia, es el personaje menos dispuesto a someterse a los hilos de la autoridad.

Esta investigación también afirma que los estilemas de Guillermo del Toro no se identifican por la simple repetición de motivos (monstruos, infancia, muerte o vínculos padre-hijo), sino por las relaciones que estos establecen entre sí y por su articulación con decisiones de puesta en escena, diseño, color, sonido, espacio y materialidad. La autoría aparece como una forma de organización de recursos heterogéneos dentro de un sistema reconocible de relaciones. En consecuencia, el *stop motion* participa directamente en la construcción de la tensión central de la película entre materia, vida, imperfección y humanidad.

La aportación central de esta investigación al estudio de la animación consiste en comprender el *stop motion* como una dimensión narrativa de la transposición, ya que la técnica seleccionada condiciona el tipo de mundo que la película puede crear. La materialidad de las marionetas, los escenarios y el movimiento cuadro a cuadro participa en la construcción del personaje, la temporalidad, los espacios y la experiencia sensible del relato.

En este sentido, la técnica interviene en la producción de significados al establecer un paralelismo entre el argumento y el proceso de producción. Así como

Geppetto talla una figura de madera y la ve cobrar vida, los animadores producen movimiento en cuerpos inertes mediante una intervención paciente, cuadro a cuadro. La materialidad del *stop motion* hace visible esta relación entre creación y animación a través de las variaciones del movimiento, la presencia física de las marionetas, las huellas de los materiales y el desgaste de los objetos. Estos elementos vinculan la imperfección con una concepción de lo humano como frágil, incompleto y relacional.

A su vez, el trabajo cuadro a cuadro introduce una temporalidad que la película asocia con el cuidado, la paciencia y la construcción paulatina de vida. De este modo, la técnica refuerza uno de los conflictos centrales del relato: aquello que inicialmente aparece como inerte, incompleto o imperfecto adquiere sentido y valor a través de los vínculos que establece con otros.

Mi posición como investigadora y profesionista en la técnica de animación *stop motion* aporta un conocimiento situado sobre dimensiones materiales y procesuales que pueden quedar en segundo plano en análisis centrados exclusivamente en el argumento o la fidelidad literaria. Sin embargo, ese conocimiento práctico no se asume como evidencia suficiente en sí misma, sino como una herramienta de observación articulada con categorías teóricas y con el análisis del corpus. Esta experiencia permite formular preguntas sobre el diseño y construcción de marionetas y escenarios, la temporalidad del trabajo cuadro a cuadro y la relación entre materialidad, movimiento y actuación, así como preguntas específicas sobre la técnica como dimensión narrativa, lo que permite distinguir entre el uso de una técnica como atractivo visual y su integración estructural en la construcción del sentido.

Esta perspectiva práctica no sustituye el marco teórico ni constituye, por sí sola, una garantía de interpretación. Su aporte consiste en complementarlo, al permitir considerar el conocimiento técnico de la animación como una herramienta crítica para analizar el medio, siempre que se articule con categorías teóricas, evidencia del corpus y procedimientos analíticos explícitos. Desde esta posición, la tesis propone que estudiar una transposición animada exige atender no solo a lo

que se narra y a las transformaciones que experimenta el relato fuente, sino también a las condiciones materiales y colaborativas mediante las cuales esa narración adquiere cuerpo, movimiento, forma y significado.

En el plano metodológico, la investigación articula el análisis comparativo del texto fuente y la película con el estudio de los estilemas autorales, la puesta en escena y las condiciones materiales de producción. La ruta analítica integra la novela original y su contexto de publicación, las teorías de la adaptación, otras versiones cinematográficas, la filmografía de Guillermo del Toro, el análisis de escenas, personajes, diseño, espacios, color, sonido y símbolos, así como la documentación de los procesos de producción, entre ellos la construcción de marionetas y escenarios, los “ocho mandamientos de la animación de Pinocho”, la colaboración con Mackinnon & Saunders, la participación del Taller del Chucho y la coordinación de un equipo internacional.

Esta integración metodológica vincula las dimensiones narrativas y técnicas del análisis. El método no propone una fórmula cerrada ni pretende sustituir otros enfoques de análisis, pero resulta pertinente para el estudio de transposiciones animadas en las que la técnica interviene de manera decisiva en la construcción del sentido.

Asimismo, la dimensión mexicana de la producción se articula en dos niveles: por una parte, la investigación reconoce referencias culturales y sensibilidades vinculadas con la obra de Guillermo del Toro como parte de su universo autoral; por otra, la participación del Taller del Chucho sitúa la producción en una dimensión transnacional que incorpora infraestructura, saberes técnicos y trabajo especializado desarrollado en México. Esta dimensión delinea una posible investigación sobre las condiciones materiales y laborales de la animación contemporánea.

Las delimitaciones del estudio realizado abren también líneas de continuidad para futuras investigaciones. En esta tesis se analiza la transposición autoral, los estilemas de Guillermo del Toro y la función narrativa de la materialidad en *Pinocho*. En consecuencia, quedan fuera de su alcance la recepción de la película por parte

de públicos diversos, su comparación sistemática con otras producciones contemporáneas de *stop motion* y la evaluación del impacto industrial, laboral o formativo de la participación del Taller del Chucho en México. Asimismo, aunque se reconoce el carácter colectivo de la producción cinematográfica, el enfoque autoral privilegia la figura de Guillermo del Toro como eje analítico y no profundiza en las aportaciones creativas específicas de cada integrante del equipo técnico y artístico. Estas delimitaciones abren posibles rutas para investigaciones posteriores sobre recepción, producción colaborativa y animación en México.

En resumen, la investigación aporta tres elementos articulados: una comprensión de la transposición como operación de relectura y producción de sentido; una concepción de la autoría como sistema de relaciones entre estilemas y decisiones formales; y una aproximación al *stop motion* como materialidad que participa en la construcción narrativa. Estas aportaciones no agotan las posibilidades de lectura de la película, pero permiten ampliar el análisis de las adaptaciones animadas más allá de la comparación argumental.

La película sitúa la humanidad de Pinocho en las relaciones que construye con los otros y a partir de su propia condición material. En *Pinocho de Guillermo del Toro*, lo tangible, las irregularidades del movimiento y las huellas de la fabricación participan en la construcción de su humanidad y en la manera en que la película la redefine. Desde esta perspectiva, el *stop motion* convierte la condición material de la figura de madera en un componente fundamental de su sentido y de su presencia en pantalla. La investigación propone, en consecuencia, que en el cine animado la forma material del medio también narra.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Adaptación: En esta investigación, se aborda como denominación general del fenómeno de reelaboración de una obra preexistente y de los productos derivados de ese proceso.

CGI: siglas de *Computer Generated Imagery*, son imágenes creadas por computadora, generalmente en 3D. Es una subcategoría de los VFX.

Efectos especiales: también llamados prácticos, físicos o FX, que a diferencia de los VFX, son aquellos efectos que se resuelven en el propio set de rodaje. Van desde el *stop motion*, efectos ópticos e ilusiones, hasta animatronics, maquetas, maquillaje y pirotecnia.

Estilema: Rasgo estilístico reconocible y recurrente que contribuye a caracterizar la manera particular en que un autor organiza el lenguaje de sus obras. En el cine, puede manifestarse en el tratamiento narrativo, la composición visual, la puesta en escena, el sonido o la articulación de estos recursos.

fps: siglas de *frames per second*, hace referencia a los fotogramas por segundo que se muestran en un video, ya sea animación, *live action* o CGI.

LAV: siglas de *Live Action Video*, es un video *live-action* que se toma de referencia para realizar una animación, ayuda a sincronizar el ritmo y la interpretación.

***Live action*:** Obras audiovisuales que utilizan imágenes reales, acción real o acción en vivo, para referirse a obras en las que la imagen ha sido obtenida mediante la filmación directa de personas o elementos.

Relectura: Denominación de la orientación interpretativa que adquiere el relato original al ser retomado. No constituye aquí una categoría equivalente al traslado entre medios.

Rig: Estructura de soporte utilizadas en la animación *stop motion*, para hacer que personajes o elementos se mantengan en su posición.

***Still frame*:** hace referencia a una imagen estática extraída de una secuencia de video, un fotograma fijo.

***Stop motion*:** Técnica de animación cuadro a cuadro que simula que un objeto manipulado físicamente se mueve por sí solo.

Transposición: Categoría analítica elegida en esta investigación para estudiar el paso del relato literario al cinematográfico, atendiendo a sus transformaciones y a los recursos específicos de cada medio.

VFX: siglas de *Visual Effects*, imágenes creadas de manera digital (normalmente fotorrealistas) o manipulaciones por computadora del metraje previamente grabado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A+C Animation Studios. *Handy Glossary of Animation Terms*. 12 nov 2023. <https://aplusc.tv/blog/resource/glossary-of-animation-terms/> 29 nov 2025

Aguilar-Álvarez Bay, Tatiana. «La no-forma del amor». *Interpretatio. Revista De hermenéutica* no. 2. Vol. 3 (sep 2018 – feb 2019): 115-127.

Allen, Tim. *Entrevista por Carla Ikom en Playground*, Cuernavaca, Morelos, el 29 ago, 2025. Archivo de sonido.

Allen, Tim. *Masterclass en Playground*, Cuernavaca, Morelos, el 30 ago, 2025. Archivo de video.

Ambriz, Arturo y Roy. *Entrevista por Carla Ikom en Cinema Fantasma*, CDMX, el 11 de noviembre 2024. Archivo de sonido.

American Cinematographer. “Interview with John Sayles”. *John Sayles Interviews*. Jackson: University of Mississippi Press (1999).

American Film Institute Catalog. *Carlo Collodi.* <https://catalog.afi.com/Person/27102-Carlo-Collodi> 12 oct 2025.

Animum 3D. *¿Qué es VFX? La importancia de los VFX en Producción 3D*. 23 may 2023. <https://www.animum3d.com/blog/que-es-vfx-efectos-visuales/> 29 nov 2025.

A. Z. Andreu. *¿Cómo se hace una película? Los 7 Elementos*. 7 de febrero 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=R7xHxmI6RpU&t=609s> 29 ago 2026.

Baldelli, Pío. *El cine y la obra literaria*. La Habana: Ediciones ICAIC. (1966).

Barker, Andrew. *“Pinocchio* Review: Robert Zemeckis Offers a Lavish but Hollow Remake of the Disney Classic”. *Variety*, 8 sep 2022. <https://variety.com/2022/film/reviews/pinocchio-review-robert-zemeckis-tom-hanks-1235363792/> 11 may 2025.

Baron, Cynthia y Carnicke, Sharon Marie. *Reframing Screen Performance*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2008.

Baron, Cynthia Ann. “El trabajo actoral como fundamento para el cine de autor. El cine independiente americano como ejemplo”, Trad. de Amelia Falcó Tortosa, *L’ ATALANTE* No. 19, (ene-jun 2015).

Barrier, Michael. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Nueva York: Oxford University Press, 1999.

Barrier, Michael. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. University of California Press, 2008.

Beca Jenkins Del Toro. *Bio Guillermo del Toro*. <https://www.becajenkinsdeltoro.com/bio> 8 sep 2024.

Bordwell, David. *La narración en el filme de ficción*. Buenos Aires: Paidón, 1996.

Bordwell, David. “Los límites de la diferencia”. *El cine clásico de Hollywood*. David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson. Barcelona: Paidós, 1997.

Brown, Tracy. “Why fascist Italy was the perfect backdrop for Guillermo del Toro’s ‘Pinocchio’”. *Los Angeles Times*, 9 de diciembre 2022. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2022-12-09/guillermo-del-toro-pinocchio-netflix-fascism-father-figures> 6 nov 2026.

Calderón, Lucero. “Pinocho, un clásico de 75 años*”*. *Excelsior*, 7 feb 2015. <https://www.excelsior.com.mx/funcion/2015/02/07/1007001> 17 abr 2025.

Caldevilla Domínguez, David. *El sello de Spielberg*. Madrid: Visión Net, 2005.

Caldevilla Domínguez, David; Rodríguez Terceño, José; y Gonzálvez Vallés, Juan Enrique. “El concepto de estilema de autor en el cine: los casos de Steven Speilberg, John McTiernan y Clint Eastwood”. *Estudios sobre el mensaje periodístico*. No. especial abril. Vol. 19 (2013): 651-660.

Canal 44. *EN VIVO | 2da Master Class 'De Geometría a La forma del agua' por Guillermo del Toro*. 11 marzo 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=wRn4mDsjga4> 22 nov 2025.

Castro Rocha, Rogelio. *Lo fantástico y lo siniestro en la obra de Guillermo del Toro*. Guanajuato: Colección Akademia, Arte y Literatura, 2022.

Chatman, Seymour. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus Humanidades, 1990.

Chicken Run: Dawn of the Nuggets. Behind Scenes. Dir. Sam Fell. Netflix, 2023.

Collins English Dictionary. *STILL LIFES definición y significado*. <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/still-lifes > 29 nov 2025

Collodi, Carlo. *Las aventuras de Pinocho*. Edición y traducción por José Sánchez López. Ilustraciones de Enrico Mazzanti. Madrid: Editorial Akal, 2018.

Collodi, Carlo. *Las aventuras de Pinocho*. Traducción de Carlos Muñoz. Ilustraciones de Carlo Chiostri. España: Get a Book Editions, 2023.

Connaghan, Tyler. *¿Qué es el audio inmersivo?* Emastered, 16 de octubre 2024. <https://emastered.com/es/blog/what-is-immersive-audio> 29 ago 2026.

Corridor Crew. *Animators React to Bad & Great Cartoons 7*. 11 jun 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=EXNIcdIuLm0> 10 may 2025.

Corridor Crew. *VFX Artists React 92: Pinocchio vs. Pinocchio, Halo Live Action*. 14 ene 2023. < https://www.youtube.com/watch?v=sidE5lj0xt0 > 10 may 2025.

Del Toro, Guillermo. *En casa con mis monstruos*. Ciudad de México: Editorial Turner/Universidad de Guadalajara, 2019.

Del Toro, Guillermo. *Guillermo del Toro platica con UNAM Global TV*. Por UNAM Global TV, 17 de noviembre 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=QVzHhQxFGyA> 8 sep 2024.

Diccionario de directores del cine mexicano. *Del Toro Gómez, Guillermo*. <https://diccionariodedirectoresdelcinemexicano.com/directores-cine-mex/del-toro-gomez-guillermo/> 8 sep 2024.

Eisenstein, Sergei. *El Sentido del Cine*. Trad. Norah Lacoste. Buenos Aires: Argentina Editores, 2ª edición, 1974.

Elfring, Mat. “Yes, Those Bizarre Pauly Shore Pinocchio Videos Are Real”. *Gamespot*, 23 mar 2022. <https://www.gamespot.com/articles/yes-those-bizarre-pauly-shore-pinocchio-videos-are-real/1100-6501824/> 11 may 2025.

El País. *OSCAR 2023: Guillermo Del Toro gana el Oscar a mejor película de animación*. 12 de marzo 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=Lw0tiwyMUw4> 8 sep 2024

Failes, Ian. *How The Nose Grows: The Fairy-Tale Effects Of PINOCCHIO*. VFX Voice, 22 de diciembre 2020. <https://vfxvoice.com/how-the-nose-grows-the-fairy-tale-effects-of-pinocchio/> 16 sep 2026.

Farfán, Milagro. “El cine de autor: historias desde una perspectiva personal”. *Memoria gráfica* No. 7, año 7 (Dic 2014).

Ferrera Vaillant, Juan Ramón. “En torno al proceso adaptativo de obras literarias al cine”. *Enunciación*, no. 2. Vol. 21 (jul-dic 2016): 226-236.

Fondazione Cineteca Italiana. *Pinocchio*. Cineteca de Milán. <https://web.archive.org/web/20190417131002/https://www.cinetecamilano.it/cinestore/dvd-cd/pinocchio> 31 mar 2025.

Gabler, Neal. *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*. Nueva York: Vintage Books, 2006.

Galeone, Stefano. “The Mystery of the animated Pinocchio of 1936 and other lost treasures – New observations on early Italian animated film”. *Sguardo in Macchina*. Traducción por Kristen de Joseph. <https://sguardoinmacchina.wordpress.com/2019/01/17/the-mystery-of-the-animated-pinocchio-of-1936-and-other-lost-treasures-new-observations-on-early-italian-animated-film-by-stefano-galeone-traslation-by-kristen-de-joseph/> 2 abr 2025.

García Tsao, Leonardo. *Guillermo del Toro. Su cine, su vida y sus monstruos*. Ciudad de México: Grijalbo, 2021.

Garrido, Isaac. “La arquitectura cinematográfica de Guillermo del Toro”. *AD Magazine*, 26 oct 2017. <https://www.admagazine.com/cultura/estetica-pelicula-la-forma-del-agua-de-guillermo-del-toro-20171026-3470-articulos> 25 mayo 2025.

Guillermo del Toro’s Pinocchio. Dir. Guillermo del Toro y Mark Gustafson. Netflix, 2022.

Guillermo del Toro’s Pinocchio: Handcraved Cinema. Dir. Guillermo del Toro. Netflix, 2022.

González Ulloa, Karina. “El simbolismo tras los monstruos de Guillermo del Toro”. *Vogue México y Latinoamérica*, 9 de octubre 2018. <https://www.vogue.mx/agenda/cultura/articulos/guillermo-del-toro-simbologia-de-los-monstruos-en-sus-peliculas/13539> 13 de marzo 2025.

González Ulloa, Karina. “Guillermo del Toro habla de Pinocho y todas las razones para verlo”. *Vogue México y Latinoamérica*, 17 de diciembre 2022. <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/guillermo-del-toro-habla-sobre-pinocho-de-netflix-en-entrevista> 13 de marzo 2025.

Gordeeff, Eliane, “La materialidad como elemento narrativo y simbólico”. *Con A de Animación*. Revista anual de investigación No.7 (2017).

Gutiérrez Correa, Martha Leticia. “El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno”. *Razón y Palabra*, no. 87 (jul-sep 2014).

Heidegger, Martin. *Being and Time*. Trad. John Macquarrie y Edward Robinson. San Francisco: Harper, 1962.

Heidegger, Martin. “Insight Into That Which Is”. *Bremen and Freiburg Lectures: Insight Into That Which Is and Basic Principles of Thinking*. Trad. Andrew Mitchell. Bloomington: Indiana University Press, 2012.

Hernández Ramírez, Haydeé, y Fragoso Ruiz, Virginia. “Literatura y cine, notas sobre el valor del discurso narrativo fílmico y literario en la formación de los estudiantes”. *Eutopía* no. 22. Vol. 8 (junio de 2015). <https://revistas.unam.mx/index.php/eutopia/article/view/50448> 20 mar 2025.

Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.

Ingarden, Roman. “Aesthetic Experience and Aesthetic Object”. *Readings in Existential Phenomenology*, Englewood Cliffs,1967.

Internet Movie Database (IMDb). *Carlo Collodi.* <https://www.imdb.com/es/name/nm0172830/?ref_=tt_ov_wr_1> 30 mar 2025.

Internet Movie Database (IMDb). *Pinocchio (1940): Trivia*. <https://www.imdb.com/es/title/tt0032910/trivia/?ref_=tt_dyk_trv> 17 abr 2025.

Internet Movie Database (IMDb). *Guillermo del Toro: Biografía*. <https://www.imdb.com/name/nm0868219/bio/?ref_=nm_ov_bio_sm> 8 sep 2024.

Jauss, Hans Robert. *La historia de la literatura como provocación*. Madrid: Gredos, 2013.

Kristeva, Julia. *El texto de la novela*. Madrid: Lumen, 1974.

Landaverde, José Roberto. “*Pinocho (2022)* – Crítica de la película de Disney Plus”. *Cine Premiere*, 9 sep 2022. <https://cinepremiere.com.mx/pinocho-2022-critica-de-la-pelicula-de-disney-plus.html> 11 may 2025.

Lin, Su-Ching. "The Inquiry of Aesthetic Experiences and the Implication for the Construction of Curriculum Aesthetics." *Tunghai Educational Review*, vol. 3, 2009, pp. 43-70.

López Rodrigué, Rubén. “La literatura en el cine y la adaptación”. *Archipielago. Revista Cultural De Nuestra América*, no. 122. Vol. 31 (dic 2023). <https://revistas.unam.mx/index.php/archipielago/article/view/87378> 20 mar 2025.

Malaspina, Cécile. “Transposition”. *Transpositions: Aesthetico-epistemic operators in Artistic research*, editado por Michael Schwab, Leuven: Leuven University Press, 2018.

Masurenkov, Dmitri. “De la historia de los rodajes combinados – maestros de los efectos visuales”. *Revista Técnicas y Tecnologías Cinematográficas,* 2006. <https://web-archive-org.translate.goog/web/20121016170620/http://rus.625-net.ru/cinema/2006/04/history.htm?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc> 31 mar 2025.

McIntyre, Gina. *Guillermo del Toro's Pinocchio: a timeless tale tolda new*. Prólogo de Guillermo del Toro. California: Insight Editions, 2022.

McNary, Dave. "Del Toro to helm 'Pinocchio' for Jim Henson Co.". *Variety*, 10 may 2012. <https://variety.com/2012/film/news/del-toro-to-helm-pinocchio-for-jim-henson-co-1118053758/> 10 abr 2025.

Meier, Annemarie. "Sin sostén y Hasta los huesos: animar y narrar lo local para significar lo universal". *El ojo que piensa* No. 16 (ene–jun 2018): 168-181.

Minneapolis Institute of Art. *5 quotes from Guillermo del Toro's Q&A at Mia that reveal his genius*. 8 marzo 2017. <https://new.artsmia.org/stories/5-quotes-from-guillermo-del-toros-qa-at-mia-that-reveal-his-genius/> 16 nov 2024.

Morin, Edgar. *El cine y el hombre imaginario*. Trad. cast. Ramón Gil Novales. Barcelona, Buenos Aires: Paidós Ibérica, 2001.

Ntim, Zac. "Razzie Awards Nominations: *Blonde* Leads Films With 8 Nods; Tom Hanks Listed Twice For *Elvis* & *Pinocchio*". *Deadline*, 23 ene 2023. <https://deadline.com/2023/01/razzie-awards-nominations-blonde-leads-films-with-8-nods-tom-hanks-listed-twice-1235237231/> 31 mar 2025.

Orfila, Jorgelina y Ortega-Grimaldo, Francisco. "Siento luego existo: animación stop-motion en el contexto de la ética del cuidado". *Con A de Animación. Revista semestral del Grupo Animación UPV* No.21 (sep 2025).

Oscars. *Guillermo del Toro on Bringing 'Pinocchio' to Life 3 Seconds at a Time | Academy Conversations*. Mar 14, 2023. <https://aframe.oscars.org/news/post/guillermo-del-toro-pinocchio-academy-conversations> 16 nov 2024.

Oscars Ceremonies. *The 13th Academy Awards | 1941*. <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1941> consultado 17 abr 2025

Owens, Craig. "El discurso de los otros, Las feministas y el posmodernismo". *La posmodernidad*. Coord. Hal Foster, 2002.

Pérez Sánchez, Fernanda. "Pinocho y las animadoras mexicanas detrás de la película de Netflix". *Vogue México y Latinoamérica*, 11 de diciembre 2022. <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/animadoras-mexicanas-de-pinocho-de-guillermo-del-toro-netflix> 13 de marzo 2025

Peters, Fletcher. "The Internet Is Losing Its Mind Over Pauly Shore's 'Fruity Pinocchio' Cartoon". *The Daily Beast*, 25 mar 2022. <https://www.thedailybeast.com/obsessed/pauly-shores-viral-pinocchio-movie-is-making-the-internet-lost-its-mind/> 11 may 2025.

Pollarolo, Giovanna. “La teta asustada: de Theidon a Llosa”. *Interpretatio. Revista De hermenéutica* [Ciudad de México] no. 2. Vol. 3 (sep 2018 – feb 2019): 53-69.

Pons, Arturo. “¿Qué es el cine de autor?”. *Entretextos*, No. 25, (abr-jul 2017).

Porras Castro, Soledad. “En el centenario de Carlo Collodi. Pinocho ayer y hoy”. *Didáctica*. Vol. 4, Madrid: Editorial Complutense, 1992.

Poyato Sánchez, Pedro. “Cine de autor en Hollywood: a propósito de Falso culpable (Hitchcock, 1956)”, *Quintana: revista do Departamento de Historia da Arte* No. 22, (2023).

Ramírez, Mariana. “Porque soy mexicano, la respuesta con la que Guillermo del Toro explica su grandiosidad”. *Vogue México y Latinoamérica*, 9 de enero 2018. <https://www.vogue.mx/vip/celebrities/articulos/porque-soy-mexicano-guillermo-del-toro-mejor-director-globos-de-oro-2018/9623> 13 de marzo 2025.

Roas, David. “Presentación”. *El monstruo fantástico. Visiones y perspectivas*. Coord. David Roas. Madrid: Editorial Aluvión, 2016.

Romaguera i Ramió, Joaquim y Alsina Thevenet, Homero. *Fuentes y documentos del cine*. Trad. Carmen Arial y Joaquim Jordà. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

Rotten Tomatoes. *Pinocchio (2022)*. <https://www.rottentomatoes.com/m/pinocchio_2022> 11 may 2025.

Rubin, Rebecca. *“Pinocchio* With Tom Hanks, 'Peter Pan and Wendy' to Skip Theaters for Disney Plus”. *Variety*, 10 dic 2020. <https://variety.com/2020/film/news/pinocchio-disney-plus-debut-1234850503/> 11 may 2025.

Ruddell, Caroline y Ward, Paul. “Introduction”. *The Crafty Animator, Cham: Springer International Publishing*, 2019.

Sánchez Noriega, José Luis. *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. 2000.

Saura Matallana, Jordi y Carreira Zafra, Cintia. “Análisis de *Las aventuras de Pinocho* en clave alegórico-cristiana”. *Aproximaciones interdisciplinares a la resiliencia en la sociedad del siglo XXI.* Coordinadores Marcin Kazmierczak, María Teresa Signes y Cintia Carreira Zafra. Madrid. Editorial Dykinson, 2023.

Scholz, Pablo. “*Pinocho,* en Disney+, con Tom Hanks: por qué no tiene claro a qué público apunta, y se pierde a todos”. *Clarín*, 10 sep 2022. <https://www.clarin.com/espectaculos/cine/pinocho-disney-zemeckis-puso-corazon-fantasia-_0_Ddxy6SLnhe.html> 11 may 2025.

Serba, John. “*Pinocchio: A True Story* Streaming Movie Review: Stream It or Skip It?”. *Decider*. 25 mar 2022. <https://decider.com/2022/03/25/pinocchio-a-true-story-stream-it-or-skip-it/> 11 may 2025.

Sobchack, Vivian. *The Adress of the Eye: A phenomenology of Film Experience*. Nueva Jersey: Princeton University Press, 1992.

Soriano Ángel, Gerardo. *Claves de lo fantástico en “El laberinto del Fauno”, una muestra del universo fílmico de Guillermo del Toro*. Universidad Nacional Autónoma de México, 2008. TESIUNAM Digital. <http://132.248.9.195/ptd2009/enero/0637925/Index.html> 8 sep 2024.

Steimberg, Oscar. “Producción de sentido en los medios masivos: las transposiciones de las literaturas”. *Lenguajes: producción y verdad. Revista Argentina de Semiótica*, editado por Juan Carlos Indart, *et al*., mayo 1980.

Suárez Olvera, Cecilia. “Pinocho de Guillermo del Toro: Estreno, tráiler y reparto de la película”. *Vogue México y Latinoamérica*, 12 de marzo 2023. <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/pinocho-pelicula-guillermo-del-toro-netflix-fecha-de-estreno-trailer-reparto-sinopsis> 13 mar 2025.

Susman, Gary. “Disney's 'Pinocchio': 25 Things You Didn't Know About the Animated Classic”. *Moviefone*, 7 feb 2015. <https://www.moviefone.com/news/disney-pinocchio-facts/> 17 abr 2025.

Tarkovski, Andrei. *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Trad. Enrique Barús Irusta. Madrid: Rialp, 6ª edición, 2002.

Téllez, Luis. *Entrevista por Carla Ikom en Playground*, Cuernavaca, Morelos, el 8 de mayo 2025. Archivo de sonido.

The New York Times. *25 Films Added to National Registry*. 15 nov 1994. <https://www.nytimes.com/1994/11/15/movies/25-films-added-to-national-registry.html> 17 abr 2025.

Thomas, Frank y Johnston, Ollie. *The Illusion of Life*. Nueva York: Walt Disney Productions, 1981.

Tornero, Angélica. “Intertextualidad en la literatura y apropiación en el arte”. *Inventio* No. 16. Vol. 8 (sep 2012-mar2013).

Tornero, Angélica. “Literatura y cine: hacia el estudio de la transposición desde el enfoque de la recepción”. *Literatura y cine: acercamientos críticos y teóricos*. Coord. Fernando Delmar, Ángel Miquel y Angélica Tornero. Cuernavaca: Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2023.

Trías, Eugenio. *Vértigo y pasión*. Madrid: Taurus, 1998.

U-TAD, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. *¿Qué es el CGI en el cine? Definición e historia*. 21 sep 2022. <https://u-tad.com/que-es-la-cgi-en-el-cine/> 29 nov 2025

Urbani, Ilaria. “Cinema e ricordi d'infanzia nel Pinocchio di Enzo d'Alò”. *La Repubblica*, 21 feb 2013. <https://napoli.repubblica.it/cronaca/2013/02/21/news/cinema_e_ricordi_d_infanzia_nel_pinocchio_di_enzo_d_al-53134900/> 31 mar 2025.

Vázquez, Avin. “El cine y la literatura, un matrimonio para toda la vida”. *Archipielago. Revista Cultural De Nuestra América*, no. 83. Vol. 21 (may 2016): 39-40. <https://revistas.unam.mx/index.php/archipielago/article/view/55659> 20 mar 2025.

Ventura, Francisco Salvador. *Cine y autor. Reflexiones sobre la teoría y la praxis de creadores fílmicos*. Santa Cruz de Tenerife: Intramar Ediciones S.L., 2012.

Verger, Mario. “Il Pinocchio incompiuto”. *«Le avventure di Pinocchio» di Attalo, Verdini e Barbara*. Bottega p'Artigiana, 6 dic 2020. <https://bottegapartigiana.org/le-avventure-pinocchio-attalo-verdini-barbara/> 2 abr 2025.

Vezzani, Roberto. *Le traduzioni di Pinocchio nel mondo*. Biblioteca Collodiana, Fondazione Nazionale Carlo Collodi. <https://www.fondazionecollodi.it/it/elenco-traduzioni-edizioni-pinocchio> 28 may 2025.

Villaseñor, Esteban. “Las diferencias entre Pinocho de Guillermo del Toro y Pinocho de Disney”. *Vogue México y Latinoamérica*, 12 de diciembre 2022. <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/diferencias-entre-pinocho-de-guillermo-del-toro-netflix-y-pinocho-de-disney> 13 marzo 2025.

Wells, Paul. *Understanding Animation*. Londres, Nueva York: Routledge, 1998.

Wells, Paul. “Chairy Tales: Object and Materiality in Animation”. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* 8 (Winter 2014).

Cuernavaca, Morelos, a 31 de Octubre 2026

Dr. Elias Paracelso Xolocotzin Eligio
Encargado de Despacho de la Dirección de la Facultad de Artes
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Estimado Doctor Xolocotzin:

Tengo el gusto de informarle que otorgo mi voto **aprobatorio** para la tesis titulada ***Pinocho de Guillermo del Toro.*** **Transposición autoral y narrativa del *stop motion*** que presenta **Carla Ikom Pérez Di Castro** para optar por el grado de maestra en Estudios de Arte y Literatura.

Baso esta decisión en las siguientes consideraciones:

La tesis presenta una investigación pertinente y bien articulada, constituyendo una investigación pertinente y fundamentada que aborda la película de Guillermo del Toro (2022) desde la relación entre transposición cinematográfica, autoría y materialidad de la animación.

La investigación cumple con los objetivos planteados y ofrece una lectura argumentada de su objeto de estudio. Su principal aportación está en vincular los estudios de transposición, la reflexión sobre la autoría cinematográfica y el análisis de la materialidad de la animación, ampliando las posibilidades de aproximación crítica a la obra audiovisual y, en particular, al stop motion como lenguaje artístico.

Atentamente,

Dra. María Eugenia Núñez Delgado

Directora de tesis

Se anexa firma electrónica

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

MARIA EUGENIA NUÑEZ DELGADO | Fecha:2026-10-31 20:13:39 | FIRMANTE

CvIE8rCjhRTPNvxO0HKP7YybyvC8c0jC50FOYA26jl4UB5Z7tVvTHTevpcklYZezSNqmD2owLvHgnq+493LDbeoHu0osJpAj006PDeh6WLNtnuOD5xB3pPPxriX1JDU8TEU2H0CnJ/9Vn/Z6AbyCC9p3/EwdtH7Nvf7cI9raOSci18fHdtGtGvLMtvc3tnKTc380uBTZJTQ7Umkr2tOMfzXruyZtY2ygccWNQbRVkRhi94SeI+cOXL3ULTNNB8PQOdO2D2Jam5Z/jbsvwp1XtpK5uFeFJ1cgaplfeBcD80/jLCKsxqQEl30mOQdI8rdzlRsavclsQ9SFXJuduCqLlg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

TzL3boIZt

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/KQwHr20947nTuywdI5MyhuVyff6amQKQ

Cuernavaca, Morelos, a 16 de noviembre de 2026

Dr. Elías Paracelso Xolocotzin Eligio
Encargado de Despacho de la Dirección de la Facultad de Artes
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Estimado Doctor Xolocotzin:

Tengo el gusto de informarle que otorgo mi voto **aprobatorio** para la tesis titulada ***Pinocho de Guillermo del Toro*. Transposición autoral y narrativa del *stop motion*** que presenta **Carla Ikom Pérez Di Castro** para optar por el grado de maestra en Estudios de Arte y Literatura. Baso esta decisión en las siguientes consideraciones:

La autora realiza en esta tesis una aportación al estudio de la transposición de la novela de Carlo Collodi a la película de animación de Guillermo del Toro. Valiéndose de conceptos de la semiótica y las teorías de la adaptación, Carla explora las transformaciones que se produjeron en el paso de un medio a otro, y justifica las tomas de decisión del cineasta –entre ellas, de manera importante, la del uso del *stop motion*– como vehículos legítimos de expresión autoral que a la vez expanden de forma coherente el amplio sistema de productos culturales asociados a la obra fuente. Además, la autora presenta un panorama histórico de las adaptaciones de la novela; hace un perfil de Guillermo del Toro como realizador y como impulsor de la animación en México, y expone detalladamente la técnica

del *stop motion* como paso necesario para sustentar su argumentación. Sólidamente fundamentada e impecablemente presentada con un texto claro y numerosas imágenes de apoyo, la tesis cumple de sobra con los requisitos para ser defendida en el examen profesional.

Atentamente,

Dr. Ángel Francisco Miquel Rendón
(se anexa firma electrónica)

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

ANGEL FRANCISCO MIQUEL RENDON | Fecha:2026-11-16 17:02:02 | FIRMANTE

ekMyb1d1Zzu3uZtYNPxit5nYU5mIXNwxCK7akFSsWMDvREtDaEDZjYe0OanoiQKCBitid2rFqVnxeLlPbqHfHGsjxGACghCuGfJOikiy3mzJp30v8y5vhDztdFQ4zhPLexOecpwe+/bMCkKSxpCFLxYSrBPOEzxMN4FQUYl2uV+hqFf68oWHjERuvfC2nF5L3LCZFUTUVuX3jkyyu6gdl2IfSjZ6JbvQu1m37Q2Y1zKooWFOE6GQSEOlEFLvurbjfn3RoYv3jQ22a0fk8RVdBcETqYk3skRHHqelhF/0BnX15PVYDNvECacShkTGdcDP/nRK+9dOV28c0LMUMTnZ8g==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

CDoZunBlL

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/EvZCnBajba2FO466B7JkU7N84GwzwEhN

Cuernavaca, Morelos, a 19 de Noviembre 2026

Dra. Martha Gabriela Mendoza Camacho
Secretaria de Investigación de la Facultad de Artes
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Estimada Doctora Mendoza:

Tengo el gusto de informarle que otorgo mi voto **aprobatorio** para la tesis titulada ***Pinocho de Guillermo del Toro.* Transposición autoral y narrativa del *stop motion*** que presenta **Carla Ikom Pérez Di Castro** para optar por el grado de maestra en Estudios de Arte y Literatura.

Baso esta decisión en las siguientes consideraciones:

La tesis desarrolla una investigación pertinente y fundamentada que analiza la película de *Pinocho de Guillermo del Toro* (2022) a partir de las relaciones entre transposición cinematográfica, autoría y materialidad de la animación.

El trabajo alcanza los objetivos propuestos y construye una lectura crítica y argumentada de su objeto de estudio. Su aportación principal radica en articular los estudios sobre transposición con la reflexión en torno a la autoría cinematográfica y las particularidades materiales de la animación, lo que permite profundizar en las posibilidades expresivas y conceptuales del lenguaje audiovisual, particularmente del *stop motion* como práctica artística.

Atentamente,

Dr. Elias Paracelso Xolocotzin Eligio
PTC de la Facultad de Artes

Se anexa firma electrónica

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

ELIAS PARACELSO XOLOCOTZIN ELIGIO | Fecha:2026-11-20 08:08:41 | FIRMANTE

v6NTr+SOykPbfZPoppzaOeUS/SmD4z0NxMcxnZOhkqusq0Edx8tCfJ19HXWjYXRS3vKSHg5apBAQlfHBDC1pTSTJeF+19pMxft8ic0/uTfQj1UiKWG6Izih3vX9D/3vCzVB3KtQFu5FEjTtAaCdZVSksH6dqZkfDchZckL6Z4/N3jwQVKF9c/GHbDpmcae/TPs9Vw8xxVbr7n1zqWL/rDXhdePp3jbnYnAktnGrsYXRc/xAqNfJBPHQ+FtC1CayqBO9e36C46YHB2pQcs9wtA+pqKUnJKHCsZxjDGI1rR40NxwmTy02/wJD7SKD8zKcixZ+Fb6aSy4nYmydRDbDuSA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

dSWagmX7v

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Sdts1tguksb8utuiqI80OzVuBJyNA9JE

Cuernavaca, Morelos, a 22 de noviembre de 2026

Dr. Elias Paracelso Xolocotzin Eligio
Encargado de Despacho de la Dirección de la Facultad de Artes
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Estimado Doctor Xolocotzin:

Tengo el gusto de informarle que otorgo mi voto **aprobatorio** para la tesis titulada ***Pinocho de Guillermo del Toro*. Transposición autoral y narrativa del *stop motion*** que presenta **Carla Ikom Pérez Di Castro** para optar por el grado de maestra en Estudios de Arte y Literatura. Baso esta decisión en las siguientes consideraciones:

La tesis de Carla Ikom es una muy puntual y completa revisión teórica del cine de animación cuadro por cuadro, así como una interpretación exhaustiva de la obra de Guillermo del Toro como cineasta mexicano, a la luz de un marco histórico y conceptual pertinente, y de un recorrido genealógico de la obra de Carlo Collodi y de las diversas adaptaciones al cine de su texto clásico. La tesis se presenta, así, como un referente puntual y útil tanto para la reflexión en torno a la cinematografía nacional, el cine fantástico en torno a la técnica de *stop motion*, y la obra de del Toro en particular.

Atentamente,

Dr. Ismael Antonio Borunda Magallanes

(se anexa firma electrónica)

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

ISMAEL ANTONIO BORUNDA MAGALLANES | Fecha:2026-11-22 23:56:12 | FIRMANTE

gZmad0ELLaD2f71Z/fBYjePFbhFiuRsMQQ/TgbIwHt7i2p8EWcw8bHBzNGrAJfXt82l/dkrvGpqRRFiE+t5x99JfAPzoHwMS60rKhav9asOHP1nqfTzhDvOPFqRgYoVxAEQI9hJefHHOnpz6gRlEIgIvldVACBIl7+VNOC+ukiUZ4Qh8mZ5EIV8YxMkqdIubb2bSN6cyKqsa68KIqQLv6hQmSDhKt4FK7WSQMUe6J89dDobR4Z5AC4CFH/PqLZn7gDenSPw3AtpCwGkvYV/ioZnXHnj3JZYWMYq6/1gOiMHR8U0Moci+vmdzW+PTgD3CMpiI7iNv2IjXipQ4c/rWeA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

wDylFsn06

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/IIVej4Jb517v0KngdYP6Oql3igaRv6W6

Cuernavaca, Morelos, a 18 de noviembre de 2026

Dr. Elias Paracelso Xolocotzin Eligio
Encargado de Despacho de la Dirección de la Facultad de Artes
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Estimado Doctor Xolocotzin:

Tengo el gusto de informarle que otorgo mi voto **aprobatorio** para la tesis titulada ***Pinocho de Guillermo del Toro.*** **Transposición autoral y narrativa del *stop motion*** que presenta **Carla Ikom Pérez Di Castro** para optar por el grado de maestro en Estudios de Arte y Literatura. Baso esta decisión en las siguientes consideraciones:

Tanto el planteamiento como la argumentación presentada en la tesis se desarrollan de manera adecuada, con una estructura lógica y una metodología clara.

La tesis presentada es una muestra clara de la facultad de la licenciada Carla Ikom Pérez Di Castro para ser otorgada con el título de maestra ya que comprueba cabalmente su capacidad como investigadora.

Atentamente,

Fernando Méndez Arroyo

(se anexa firma electrónica)

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

FERNANDO MENDEZ ARROYO | Fecha:2026-11-22 16:36:03 | FIRMANTE

ERSaddgy0nYk2kD+e4nN/Hy6WlnYx1uAhyeckQiKzV3owFW8d7H1Q/lFCV9Tnyg+LciVWxQDtydEEZczpXbOih3RzZ0EiOYTn7WWL6NFSRpvth8iHfrMkX2gBw1cTtXS0dirb/Mrht
+51xGZM4mX+CDtOMZfDmGaVLWyUW0PMmI45sjK4pLsWSnElYKxY1OyHM4VepgnPuW5TCNhzF4vVtK9gZ88vVI1LVB2FpfWyEZtp6ERn0KJanN9l3pWbOXvRXxlgVQmyD2
Uu7eJSKCaUPWxudVvVoJUXpR+pa1dXGk8nU9F8vBr14Y4r6YCEr2RNWWNWEAgHIho7yTYjWDgzA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

sI54eoSxB

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/f7Qzqxqp0nUgYLcr6Nh1KTySAdSx1juM