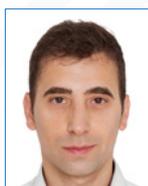


Las mentiras transmedia de Pinocho: moralidad e intertextualidad en la expansión narrativa del cuento de Carlo Collodi

The transmedia lies of Pinocchio: morality and intertextuality in the narrative expansion of Carlo Collodi's tale

Freire-Sánchez, A., Carreira Zafra, C., y Vidal-Mestre, M.



Alfonso Freire-Sánchez. Universidad Abat Oliba CEU (España)

Doctor en Ciencias de la Comunicación y Director de Estudios del Grado en Publicidad y RRPP en la Universidad Abat Oliba CEU. Premio al Mejor Artículo Científico en los 2º Premios FlixOlé-URJC de Investigación del Cine Español y Premio Ángel Herrera a la Mejor Labor Docente (2013-2014). Acreditado como Agregado (AQU) y con sexenio (CNEIA). Miembro del equipo de investigación del proyecto I+D+i VISIBILIZÁNDOLO (2018-2022). Sus investigaciones se centran en narrativas de salud mental en la industria creativa, imaginarios audiovisuales y narratología.

<https://orcid.org/0000-0003-2082-1212>, freire3@uao.es



Cintia Carreira Zafra. Universidad Abat Oliba CEU (España)

Doctora en Humanidades por la CEINDO CEU y Máster en Estudios Comparados de Literatura, Arte y Pensamiento. Profesora adjunta en la Universidad Abat Oliba CEU. Miembro del grupo TRIVIUM (2021SGR00914). Su investigación estudia la alfabetización en virtudes y la educación literaria en la infancia y la adolescencia.

<https://orcid.org/0000-0001-5597-250X>, ccarreiraz@uao.es



Montserrat Vidal-Mestre. Universidad Autónoma de Barcelona (España)

Doctora en Ciencias de la Comunicación con másteres en Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional y en Postproducción Audiovisual. Lectora en la Facultad de Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, con experiencia en la Universidad Internacional de Catalunya, Universidad Oberta de Catalunya y Universidad de Barcelona. Acreditada como Agregada (AQU) y con sexenio (AQU). Miembro del equipo de trabajo del proyecto I+D+i VISIBILIZÁNDOLO (2018-2022). Su investigación se centra en la comunicación y la narrativa audiovisuales.

<https://orcid.org/0000-0001-6144-5386>, montse.vidal@uab.cat

Recibido: 04-09-2024 – Aceptado: 15-02-2025

<https://doi.org/10.26441/RC24.1-2025-3665>

RESUMEN: Esta investigación explora el universo narrativo de Pinocho mediante un planteamiento analítico que adapta el modelo de García-Carrizo y Heredero-Díaz (2015), identificando las dinámicas transmedia que han sustentado la vigencia y evolución del relato original a través de múltiples formatos y medios. Los principales resultados destacan cómo elementos narrativos clave y mitemas, como el mito de Prometeo, han sido reinterpretados y resignificados a lo largo del tiempo, lo que permite mantener la identidad del cuento a pesar de la diversidad de adaptaciones. Asimismo, se analiza cómo las adaptaciones han modificado y, en ocasiones, subvertido los valores moralizantes y preceptos pedagógicos originales, reflejando las transformaciones culturales y sociales de los últimos 140 años. A partir del cuento clásico de Carlo Collodi: *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1883), un caso paradigmático de arqueología transmedia, nuestro estudio retoma el concepto de intertextualidad transmedia para comprender cómo estas conexiones permiten expandir y resignificar las obras originales, manteniéndose relevantes en nuevos contextos culturales estableciendo un marco metodológico aplicable a otros estudios de narrativas transmedia.

Palabras clave: Pinocho; universo narrativo; arqueología transmedia; intertextualidad; Carlo Collodi.

ABSTRACT: This research explores the narrative universe of Pinocchio through an analytical approach that adapts the model proposed by García-Carrizo and Heredero-Díaz (2015), identifying the transmedia dynamics that have sustained the relevance and evolution of the original story across multiple formats and media. The main findings highlight how key narrative elements and mythemes, such as the myth of Prometheus, have been reinterpreted and re-signified over time, preserving the identity of the tale despite the diversity of adaptations. Furthermore, the study examines how these adaptations have altered and, in some cases, subverted the original moralizing values and pedagogical precepts, reflecting the cultural and social transformations of the past 140 years. Based on Carlo Collodi's classic tale *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1883), a paradigmatic case of transmedia archaeology, our study revisits the concept of transmedia intertextuality to understand how these connections enable the expansion and re-signification of original works, maintaining their relevance in new cultural contexts and establishing a methodological framework applicable to other studies of transmedia narratives.

Keywords: Pinocchio; narrative universe; transmedia archaeology; intertextuality; Carlo Collodi.

1. Introducción

142 años se suceden desde la publicación de *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1883) del escritor italiano Carlo Collodi. Sin embargo, el cuento *del niño de madera* es la segunda obra traducida a más idiomas después de la *Biblia* (García de Toro, 2013) y una de las más leídas (Tateo, 2019). A su vez, sigue inspirando a nuevos productos cinematográficos como, por ejemplo, *Guillermo del Toro's Pinocchio* (del Toro y Gustafsson, 2022), *Pinocchio* (Zemeckis, 2022), *Pinocchio* (Garrone, 2019) y a videojuegos como el laureado título coreano *Lies of P* (Round 8 Studio, 2023). De esta manera, el cuento ha derivado en un universo narrativo producto de las estrategias de expansión y multiplicidad de los contenidos por parte de las industrias creativas y del entretenimiento (Oralkan, 2019). A este hecho, se une la propia capacidad atemporal del relato original (Vicens Poveda, 2020), el cual ha pasado a formar parte del sustrato cultural y de la tradición popular.

No obstante, el hecho de que un cuento o relato derive en multitud de productos culturales y audiovisuales, si bien es un fenómeno constante en la actualidad, no es una manifestación original de nuestros días: “este tipo de narrativa ha estado presente durante siglos en la cultura occidental adquiriendo una nueva dimensión en las últimas décadas” (Piñeiro-Otero, 2020, p. 46). En este sentido, dicho fenómeno empieza a forjarse a mediados del siglo XIX, con el surgimiento de las primeras comunidades de aficionados a la lectura, una versión primigenia del *fandom* contemporáneo. Estas comunidades se forjaron alrededor de las novelas más populares de los autores y autoras del Romanticismo (Higgins et al., 2016) como Mary Shelley, Víctor Hugo, Jane Austen o Alejandro Dumas, entre otros.

Este hecho, por consiguiente, cobra mayor sentido al recuperar las investigaciones de Henry Jenkins, que sentaron las bases del *storytelling transmedia* en 2003 con *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*, e incluso anteriormente su papel fundamental en el desarrollo de los *fandom studies* antes de la llegada de Internet. Su obra *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (1992) destacó la participación activa de las comunidades de fans en la reinterpretación y expansión de universos narrativos, sentando las bases para comprender la relación entre las narrativas y sus audiencias. Además de Jenkins, es imprescindible considerar los aportes de otros investigadores en el campo de las narrativas transmedia. Por ejemplo, Scolari (2011) analiza la relación entre narrativas transmedia y adaptaciones en casos como Tintín, demostrando cómo los diferentes medios enriquecen el universo narrativo base. Bertetti (2014) estudia cómo los personajes transmedia funcionan como puntos de conexión entre los distintos medios, ampliando la comprensión de la interacción entre audiencias y universos narrativos. Del mismo modo, los mencionados Scolari y Bertetti, junto a Freeman (2014), ofrecen una perspectiva arqueológica de las narrativas transmedia, analizando cómo los relatos clásicos se adaptan y reinterpretan en contextos contemporáneos. La narrativa de Pinocho, por tanto, perdura como un universo

narrativo clásico, a la par que su estructura y temática lo convierten en un caso paradigmático para las industrias creativas y del entretenimiento. Estas industrias, motivadas por estrategias de rentabilización y atracción de públicos (Piñeiro-Otero, 2020, p. 45), encuentran en Pinocho un relato para generar nuevas adaptaciones que expanden su universo narrativo, conectándolo con las audiencias actuales.

Actualmente, la capacidad del relato original de Pinocho para mantenerse vigente durante décadas, estimular múltiples adaptaciones a formatos diversos y conectar con nuevas generaciones responde, como señalan Freire-Sánchez et al. (2022, p. 4), a la “expansión y profundidad del universo narrativo”. Esta dinámica está ligada al concepto de serialidad transmedia, donde, como indica Scolari (2013, p. 24), “cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo”. En este sentido, cada nuevo producto y plataforma contribuye a desarrollar, enriquecer y expandir el cuento original, logrando lo que Rodríguez (2013, p. 20) define como “una contribución exclusiva, distintiva y valiosa a la construcción de la historia”.

En este sentido y en consonancia a las investigaciones previas acerca de narrativas transmedia surgidas de personajes tradicionales de la *cultura pop* como las de *Don Quijote* (Scolari, 2014), *Batman* (Mora-Fernández, 2019) o *Flash Gordon* (Piñeiro-Otero, 2020), entre otras, el presente estudio tiene como principal objetivo analizar el universo narrativo surgido de Pinocho desde el ámbito de la expansión narrativa y la intertextualidad. Asimismo, como punto diferencial respecto de los citados estudios, se pretende reflexionar y discutir acerca de cómo ha servido de puente atemporal para trazar esquemas morales y pedagógicos durante décadas, partiendo de la premisa de McNulty, quien demuestra que las narrativas y mundos transmediales pueden servir como vehículos para transmitir lecciones morales y el fomento de actitudes positivas (2021, p. 318). Del mismo modo, Atarama-Rojas considera a las narrativas transmedia como un fenómeno con “grandes posibilidades para mejorar la comunicación y la vida en comunidad en general” (2023, p. 15), mientras que los estudios de Young-Sung y Byun (2018) y Scolari et al. (2019), consideran que incluso pueden usarse como herramienta educativa.

2. Marco teórico

2.1. La construcción de universos narrativos transmedia basados en cuentos populares mediante la intertextualidad

Una de las propiedades más comunes de los universos narrativos transmedia es la denominada por Mora-Fernández (2019) como *cultura del remix* y que surge de la capacidad de los creadores de contenido o incluso de la propia comunidad de fans para crear nuevos productos culturales a partir de los originales incluyendo nuevas tramas, personajes o conflictos que permiten expandir el relato original. Esta combinación de creaciones en las que intervienen diferentes creadores y creadoras de contenido junto con la autoría original se traduce en lo que Meng (2022) denomina como transautoría. El citado fenómeno cobra fuerza en la actualidad “gracias a que los mundos inventados por los autores de las historias son también entidades vivas y dinámicas que permiten desembocar en nuevas creaciones y favorecer así la transautoría” (Freire-Sánchez et al., 2023, p. 10).

Pese a ello, en el universo narrativo transmedia de Pinocho, como sucede también en los surgidos de otros cuentos populares, la transautoría no implica una autoría diluida ni se difumina el sello autoral (O’Meara y Bevan, 2018), más bien lo refuerza, enalteciendo en este caso la autoría de Collodi y la figura del personaje Pinocho. Sin embargo, es necesario diferenciar entre un universo narrativo originado a partir de una única línea editorial, como podría ser el universo de Marvel, de otros universos donde la línea editorial oficial es más débil y lineal y, por el contrario, los productos derivados de la narrativa oficial tienen un peso mayor y, en muchos casos, se desvían del propio relato original, como sucede con el universo de Pinocho. En este sentido, cuando se analiza la transmedialidad, esta “debe entenderse como un todo en el que se logre la

expansión” (Piñeiro-Otero, 2020, p. 46) y, por tanto, como productos más allá de una adaptación concreta. Sin embargo, para que esta se produzca, es necesario elementos referenciales e intertextuales transmedia (Kinder, 1991) que permitan no solo “añadir más profundidad a la narración, dotándola de mayor complejidad y riqueza y llegar así a más públicos y a más dimensiones de la cultura popular contemporánea” (Freire-Sánchez et al., 2022, p. 20).

De la misma forma, se debe tener en cuenta que toda creación, relato y cuento “se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto” (Kristeva, 1978, p. 90). Sin embargo, los elementos intertextuales y las nuevas creaciones deben “asegurar la continuidad, expansión y multiplicidad narrativas, adaptando y modulando el mensaje mediante diferentes medios, formatos y plataformas, o por canales autorizados y no autorizados” (Freire-Sánchez et al., 2023, p. 20). Si no se produce esta interconexión entre los relatos tradicionales y las nuevas creación, se puede producir un cierto anacronismo en los diferentes elementos que conforman el universo narrativo y, por consiguiente, no se alcanzará la aprobación del fan o seguidor del relato original ni tampoco lo sentirán como suyo, es decir, lo que Scolari, Lugo-Rodríguez y Masanet definen como *apropiación del fan*: “la capacidad de usar y mezclar contenido creado por otros para crear un mensaje con intenciones comunicativas propias en los ámbitos de la expresión creativa individual o grupal” (2019, p. 125). Según Guerrero-Pico, este tipo de apropiaciones también es un modo de conexión emocional: “el fan funde su identidad en la obra fuente, que se convierte así en un mundo posible, un entorno lúdico donde, mediante apropiación, explora y proyecta deseos, vivencias y puntos de vista” (2019, p. 62).

No obstante, la intertextualidad transmedia en la multiplicidad de nuevos productos culturales y audiovisuales debe responder a un tema central y, en este caso, un relato popular e infantil puede tener la riqueza narrativa necesaria para ser dicho núcleo: “lo asombroso es que la eficacia característica que conmueve e inspira los centros creadores profundos reside en el más sencillo cuento infantil” (Campbell, 1949, p. 10). En este sentido, Atarama-Rojas insiste en que este tema nuclear “se manifieste de modo transversal en las historias independientes” (2023, p. 33), aunque según Mora-Fernández (2017), la convergencia entre medios y creaciones también puede producirse a través de los personajes, los conflictos y otros elementos narrativos. La reiteración de estructuras narrativas tradicionales como el *viaje del héroe* de Joseph Campbell o de Christopher Vogler o la *morfología clásica del cuento* de Vladimir Propp (1972), mitemas como el *mito de Prometeo* (Nieto, 2022) o el *mito de la caverna de Platón* y argumentos arquetípicos como la lucha maniqueísta entre el bien y el mal o el Apocalipsis (Balló y Pérez, 1995), permiten estimular las conexiones intertextuales y los trasvases literarios con otros artes como el cine, los videojuegos o la animación.

El citado tema de la expansión transmediática se hace particularmente interesante cuando el objeto de estudio es una obra literaria del siglo XIX como *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1883), que ha trascendido a tantos ámbitos como la educación por su carácter moralizante y pedagógico o la literatura y las industrias creativas, como son el cine o los videojuegos, por la naturaleza dinámica y atemporal de su relato. Es por ello por lo que se justifica el estudio del universo narrativo surgido del cuento de Collodi desde la perspectiva de la expansión transmedia y, en particular, desde la reflexión sobre los cambios que ha sufrido el relato original y el modo en que se han configurado y subvertido sus valores moralizantes y preceptos pedagógicos con el paso secular del tiempo.

2.2. Pinocho y su narrativa moral

Cuando una obra literaria adquiere dimensiones notables en cuanto a la capacidad efectiva de expansión de su universo narrativo, cabe preguntarse qué subyace a semejante éxito, más allá de la fuerza e influencia de la transmedialidad del relato expuestas. Así sucede con el universo narrativo de Pinocho que, siendo una de las obras más léidas y traducidas de la literatura universal, continúa erigiéndose como una perenne fuente de inspiración y aprendizaje para sus lectores. Uno de los factores que más peso tiene en esta constante descrita es precisamente

la popularidad del personaje y de la narración. Las verdades perennes sobre el ser humano que la literatura universal nos transmite son un reflejo de la actualidad del proceso aristotélico de mimesis y catarsis, que viene a decirnos que existe cierto aprendizaje moral en la lectura de los clásicos porque apela a las emociones de cada sujeto mediante la compasión y el temor (González, 2019):

Esta apelación a las emociones de cada sujeto es la que favorecerá la catarsis –del griego *katharsis*, purificación– por la cual, purificadas las emociones desordenadas mediante el temor que provoca imaginar el sufrimiento de los personajes de la tragedia en uno mismo, y unida a la piedad gracias a la que nos ponemos en el lugar del otro y lo compadecemos, no nos comportaremos de ese modo –el modo considerado “incorrecto”, no virtuoso, el que hace que los actores sufran– sino de uno virtuoso, dado que habrá nacido en nosotros el deseo de querer ser buenos (Carreira Zafra, 2020, p. 125).

Asumida como cierta esta premisa aristotélica y añadiendo el matiz de que no se genera un aprendizaje moral en cualquier narrativa sino solamente en algunas concretas, procede examinar dos cuestiones. Por un lado, si realmente leer historias con un trasfondo moral y/u objetivos pedagógicos más o menos explícitos convierte al lector en una buena persona automáticamente –entendiendo por *buena persona* alguien virtuoso desde la misma visión clásica en la que nos apoyamos. Mientras, por otro lado, si *Las aventuras de Pinocho*, es uno de esos textos de los que sí es posible extraer un aprendizaje que potencie fortalezas del carácter y actitudes positivas en las personas.

En respuesta al primero de los interrogantes, es evidente que para que haya aprendizaje, este debe vincularse a un nivel razonable de comprensión lectora y conocimientos previos con los que ir integrando los nuevos que van surgiendo a medida que avanza la historia y aumenta la complejidad de los posibles temas morales. Asimismo, aunque las virtudes objeto de la educación moral pueden trabajarse en su conjunto y una puede llevar a otra de manera natural, las cuestiones morales se configuran distinto en tanto en cuanto no son difusivas, es decir, no existe un consenso claro en lo que respecta a su definición y entendimiento entre individuos (Carreira Zafra, 2020). Ante esta aparente tendencia pesimista evocada por Narvaez (2002), cabe apuntar que ambos factores están, en mayor o menor medida, salvados en un lector adulto, quien dispondrá de herramientas suficientes como para establecer un vínculo más cercano con el contenido moral de la narración. Carr (2005) sostiene firmemente, en cambio, que el aprendizaje moral de la literatura queda justificado por el potencial pedagógico que aporta la experiencia estética a un nivel incluso superior al que sucedería con la música, el baile o las artes visuales, porque la explicitud del contenido moral incluido en ella ofrece ejemplos completos y finalizados para ser llevados a la práctica (Sanderse, 2012).

Si recurrimos al prisma del carácter y la repercusión que tiene en una persona el supuesto aprendizaje moral derivado de la lectura de una obra concreta, hemos de considerar primero que, aunque las historias y la literatura conducen a la acción y a lo que significa ser humano, el carácter, *per se*, se experimenta y evidencia en las acciones realizadas (Coles, 1997). Así, considerando que la ética no tiene razón de ser sin ser ejecutada, se puede afirmar que el nivel de aprendizaje moral alcanzado mediante la lectura de una obra con potencialidad ético-pedagógica será demostrado en los actos, en las fortalezas del carácter exhibidas por cada lector. Es en ese momento en el que es posible asegurar que el aprendizaje ha sido valioso, esto es, cuando se ha orientado hacia su vertiente práctica. Sin embargo, sabemos que no basta con leer sobre las virtudes para ser virtuoso, sino que el proceso de adquisición de estas conlleva tres estadios, como indican Lickona y Davidson (2005): la comprensión teórica de la misma, la sensibilidad ética por el dilema en cuestión presentado y, finalmente, la conducta virtuosa.

Para responder a si se aprende *de facto* en *Las aventuras de Pinocho*, recurrimos brevemente al contexto histórico y del autor y abordamos el inexistente consenso en su interpretación para, finalmente, trazar un análisis de su contenido afianzado sobre la tradición de la novela

formativa –*bildungsroman*– desde la sólida perspectiva pedagógico-hermenéutica que propone Vilanou (2001).

La popular historia de las andanzas del tronco mágico que talla Geppetto y al que llama Pinocho demuestra una preocupación por la educación moral. Esta se hace patente de modo implícito si conocemos que Collodi, de origen humilde y familia tradicional y piadosa, fue durante una temporada seminarista. Aunque pronto descubrió sus talentos como periodista y escritor independiente, los valores católicos con los que creció le proporcionaron, sin lugar a duda, una fuente de inspiración para otorgarle facetas más profundas y valiosas a sus textos, las cuales serán más o menos explícitas para los lectores según sus conocimientos del acervo cultural judeocristiano. *Las aventuras de Pinocho*, a la que le precedieron otros cuentos escritos por Collodi, no eran más que unos cuentos breves publicados semanalmente en una revista para niños. Durante dos años relató las miserables aventuras e infinitas desventuras de Pinocho a un público infantil, no sin pensar también en la lectura que podían realizar los adultos sobre cómo educar a los niños y niñas y cuál es el modelo de persona al que se aspira.

A través de su protagonista, Collodi efectuó un retrato muy crítico a la par que brillante de la Italia del siglo XIX y, más concretamente, una versión italiana *sui generis* del arquetipo literario hispánico de pícaro, como los protagonistas de *El Lazarillo de Tormes* (1554) o *Las aventuras de Huckleberry Finn* (Twain, 1894). Pinocho experimenta las múltiples dificultades de la vida de los infantes en aquella época, empezando por el hecho de que su padre Geppetto lo talla para que gane dinero y así pueda llevarse algo de comer a la boca y siguiendo en cada uno de los capítulos: le engañan, le roban, le persiguen, va a la cárcel, pasa hambre, es comido por los peces, se convierte en un burro, le matan –aunque es salvado por la Niña del pelo turquesa–, etcétera.

La visión teleológica que subyace a tanta adversidad es delicada en tanto que sutil pero certera: la naturaleza de Pinocho, que en el libro se observa muy necesitada de pulimento y carente de autonomía para lograrlo él solo, deberá purgarse sufriendo y aprendiendo a vivir. Pinocho deberá acostumbrarse a tomar decisiones acertadas, a dejarse guiar por su –todavía no recta ni educada– razón en lugar de danzar, cual veleta, al son de las seducciones engañosas de aquellos que quieren aprovecharse de él, a asumir las consecuencias de sus actos y a manejar las responsabilidades que la vida le otorga. En resumen: Pinocho debe superar el principio de placer tan propio de los niños y de su visión naturalmente egoísta de las cosas durante sus primeros e inexpertos años de vida en pos de la conquista de un principio de realidad alimentado de responsabilidad y autonomía (Azevedo, 2015 citando a Nobile, 1992, p. 7). Conocemos a un soberbio e insolente Pinocho que, al inicio del relato, también tiene frecuentes ataques de ira o enfado cuando le comunican verdades que no quiere escuchar ni aceptar –“al oír estas últimas palabras, Pinocho saltó colérico y, tras coger del banco un martillo de madera, lo arrojó contra el Grillo parlante” (Collodi, 2016, p. 37)– y lo acompañamos en sus descubrimientos –“pues sí, tenía razón el Grillo Parlante. Si no hubiera huido de casa y si mi padre estuviera aquí, ahora no me vería muriéndome de hambre” (Collodi, 2016, p. 40). Después de muchas lágrimas y penurias, Pinocho nos regala reflexiones como esta:

¡Cuántas desgracias me han sucedido! Y me las merezco porque soy una marioneta tozuda y obstinada... y siempre quiero hacer las cosas a mi modo, sin atender a los que me aprecian y que tienen mil veces más sentido común que yo... Pero a partir de ahora me propongo cambiar de vida y convertirme en un niño obediente y como Dios manda. De hecho, ya he visto bien que los niños desobedientes pierden siempre y no les sale nada a derechas (Collodi, 2016, p. 94).

Y llegamos a contemplar, al final de la novela, que el trozo de madera que quería ser un niño humano paulatinamente va haciendo méritos para, finalmente, ser digno de alcanzar esa tan deseada humanidad. Antepone la salud y el bienestar de su padre, anciano y enfermo, a la suya propia, y se vuelve un trabajador incansable y estudioso para seguir adelante:

Desde aquel día en adelante siguió durante cinco meses levantándose todas las mañanas antes del alba para ir a darle vueltas a la noria y ganarse de este modo aquel vaso de leche que tanto le convenía a la achacosa salud de su papá. Y no satisfecho con esto, con el tiempo, también aprendió a fabricar cestos y canastos de junco; y con el dinero que ganaba proveía con gran juicio en todos los gastos diarios. (...) Además, pasaba las noches ejercitándose en la lectura y la escritura (Collodi, 2016, p. 184).

Todo este sacrificio y esfuerzo es reconocido por el Hada, a quien Pinocho, cuando se entera que necesita su ayuda, decide ayudar sin vacilación utilizando sus propios ahorros que tanto le ha costado tener:

¿Qué más da el traje nuevo? Vendería incluso estos andrajos que llevo encima, para poder ayudarla. (...) Hasta hoy he trabajado para mantener a mi papá; desde hoy trabajaré cinco horas más para mantener también a mi buena mamá [el Hada] (Collodi, 2016, p. 185).

La humanidad de Pinocho le es otorgada cuando actúa conforme a la naturaleza propia del ser humano, es decir, cuando obra por amor, actuando libre y generosamente, entregando su vida para cuidar a su padre y al Hada. En definitiva, ha aprendido a ser humano y está preparado para serlo en la sociedad:

¡Bravo, Pinocho! En virtud de tu buen corazón, yo te perdono todas las diabluras que has cometido hasta hoy. Los niños que asisten amorosamente a los padres en sus miserias y enfermedades merecen siempre grandes alabanzas y afecto, aunque no puedan ser distinguidos como modelos de obediencia y de buena conducta. Sé más juicioso en adelante, y serás feliz (Collodi, 2016, p. 186).

Aunque no existe un consenso entre investigadores que permita dilucidar una única lectura de la historia porque, entre otros motivos, esta se nutre de muchos referentes culturales, es posible asegurar que “el bien y el mal se contrastan con meridiana claridad sin dar pábulo al relativismo moral” (Saura Matallana y Carreira Zafra, 2023, p. 293) y es justo esta premisa la que da fuerza al concepto de novela de aprendizaje o *bildungsroman*, que es el andamiaje idóneo donde el pícaro Pinocho aprende a ser persona ante nuestros atónitos y miméticos ojos.

3. Metodología

Para identificar y codificar los principales elementos que conforman el universo narrativo transmedia derivado de Pinocho, esta investigación adopta -con ligeras adaptaciones- el modelo de análisis propuesto por García-Carrizo y Heredero-Díaz en su artículo: Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura transmedia (2015). Este modelo, que sintetiza elementos de propuestas metodológicas anteriores (Pratten, 2011; Grandío Pérez y Hernández Pérez, 2011, entre otros), se organiza en cuatro fases principales, las cuales se aplicaron al caso de estudio de la siguiente manera: (1) la identificación y análisis de la narrativa base, (2) las extensiones que conforman la narrativa transmedia, (3) la creación del mapa del universo transmedia y (4) se fija la cronología. A continuación, se incluye una infografía que resume esta estructura y se explican las cuatro fases del análisis (Figura 1).

¿Cómo resumir la importancia de Pinocho? En este sentido, es clarificadora la frase que utiliza la *Fondazione Nazionale Carlo Collodi* para plasmar el valor de este personaje ficticio que ha trascendido épocas y todas las fronteras e idiomas:

El periodista italiano Carlo Collodi, autor de *Las aventuras de Pinocho*, nunca hubiera imaginado que el personaje que inventó como protagonista de una historia, que creía destinada únicamente al entretenimiento de los niños, alcanzaría la misteriosa y casi milagrosa condición de un personaje inmortal (*Fondazione Nazionale Carlo Collodi*, 2024).

En primer lugar se identifica y analiza la microhistoria o narrativa base. En esta fase, se realiza un análisis del relato original de *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1883), identificando los temas centrales (la búsqueda de identidad, el dilema entre libertad y obediencia, y la

transformación personal), los valores moralizantes, y los arquetipos narrativos eje (el mentor: Gepetto, el guía ambiguo: el Grillo Parlante, y las figuras antagonistas: el Zorro y el Gato). Se registraron estas estructuras narrativas como la base que sustenta las adaptaciones posteriores.

Figura 1. Análisis del modelo de la estructura de las narrativas en el UNT de Pinocho



Fuente: Adaptada de García-Carrizo y Heredero-Díaz, 2015.

En segundo lugar, se identifican y analizan las extensiones de la microhistoria. En esta etapa se catalogan las distintas versiones, adaptaciones y extensiones narrativas del cuento de Collodi. El análisis se centra en identificar cómo se introducen nuevos personajes, escenarios o conflictos en productos como películas, series de televisión, cómics y videojuegos.

En la tercera fase, se elabora un mapa del universo transmedia que conecta las principales adaptaciones de Pinocho a lo largo del tiempo, vinculando elementos recurrentes como el rol del Hada Azul y los espacios icónicos como el País de los Juguetes. El mapa permite visualizar cómo las versiones posteriores mantienen ciertos elementos estructurales del relato original mientras integran nuevas dimensiones narrativas, como la reinterpretación del conflicto entre lo humano y lo artificial en contextos modernos. Este mapa se elaboró utilizando software de diseño visual (Miro) para representar gráficamente las conexiones entre las historias.

Por último, se elabora una línea cronológica de la evolución del universo transmedia desde la publicación original de Collodi en 1883 hasta las adaptaciones más recientes, como la película de Guillermo del Toro (2022) o el videojuego *Lies of P* (2023). Se incluyen hitos clave como la adaptación animada de Disney (1940), la novela gráfica *Pinocchio* de Winshluss (2008), y la serie de televisión italiana (1972). Este proceso nos ha permitido identificar patrones en la evolución narrativa, como el desplazamiento de los valores pedagógicos hacia una reflexión sobre dilemas éticos contemporáneos.

4. Resultados: las mentiras del universo narrativo de Pinocho

Respecto al primer estadio de la metodología propuesta es la definición de la macrohistoria. La base narrativa o macrohistoria del universo transmedia de Pinocho es el cuento original de Carlo Collodi y el medio es la literatura. Sin embargo, a diferencia de otros universos narrativos como el de Tolkien que refiere al conjunto de obras escritas por J.R.R Tolkien, en Pinocho el relato que plantea la película de animación *Disney's Pinocchio* (Sharpsteen y Luske, 1940), ha sido el referente para muchas generaciones que, por el contrario, no conocían el cuento original. En todo caso, se considera relato original al cuento de Collodi que, además, surgió bajo un contexto pedagógico y con ciertos elementos paraliterarios, como la búsqueda de la identidad nacional:

“Pinocchio constituye un relato infantil, uno de cuyos propósitos fue contribuir, por vías de la ficción pedagógica, a la formación de la identidad de Italia como nación” (Larreamendy-Joerns, 2011, p. 34).

En cuanto a las partes que componen la base narrativa y sus elementos, estos se pueden clasificar según los principales personajes y sus relaciones y vínculos. Por un lado, Gepetto encarna *la figura del mentor en el monomito o viaje del héroe* de Joseph Campbell (1949). Aunque Gepetto ha sido representado como una figura de sabiduría y bondad, esencial para la moralidad de Pinocho, existen algunas excepciones, como es el caso del videojuego *Lies of P* (Round8 Studio, 2023), en el que este personaje, aunque *a priori* se presenta como un anciano inocente que se preocupa por los seres humanos, en realidad desea controlar a Pinocho y convertirlo en un arma para ejecutar un plan oscuro que pasa por erradicar a los humanos y sustituirlos por marionetas.

Por otro lado, en la relación entre Gepetto y Pinocho se reproduce el tropo literario del *mito de Prometeo* encarnado en la dualidad paternofilial: un padre que da vida artificial a su hijo y este cobra autoconciencia y busca su lugar en el mundo y los ecos y porqués de su existencia: “la creación de vida artificial, esta se ha asociado tradicionalmente a la novela *Frankenstein or the modern Prometheus* (1818), de Mary Shelley, y se ha extendido posteriormente en otras obras literarias como *Las aventuras de Pinocho* (1882), de Carlo Collodi” (Vidal-Mestre *et al.*, 2023, p. 1476). Asimismo, en Pinocho también se reproduce frecuentemente el tema de la *dicotomía entre humano-no humano* que actualmente se ha trasladado al advenimiento de la inteligencia artificial y las cuestiones que esto plantea para el ser humano (Zawieska, 2020). Esta dicotomía, trasladada de la máquina o robot al niño de madera collodiano, quien comparte con Prometeo y con la criatura de Frankenstein el abismo ante el ser y no ser, también se refleja en la búsqueda de la identidad humana. Un elemento que es descrito por Larreamendy-Joerns de esta manera:

Los cambios radicales –de madero a marioneta, de marioneta a perro, de marioneta a burro, en períodos que resultan inverosímiles, cuando no mágicos, descritos en el trasfondo de una experiencia escolar inconsecuente– apuntan más bien a una reconceptualización del aprendizaje, no simplemente como adquisición de habilidades o conocimiento, sino como un cambio en la identidad (Larreamendy-Joerns, 2011, p. 34).

Otro tema que subyace en el relato original es el *posthumanismo* (Hidalgo 2020; Gastaka e Iturregui 2022), una temática que es inherente al pensamiento postmoderno y forma parte de los imaginarios audiovisuales del cine de fantasía y de ciencia ficción (Vidal-Mestre *et al.*, 2023). Este tema tan presente en Pinocho por su naturaleza híbrida entre humano y madera, por consiguiente, ayuda a mantener viva la narrativa del personaje de Collodi y su metamorfosis, eje nuclear de la mayoría de los relatos y adaptaciones de la narrativa base.

En lo que respecta a la tercera fase de la metodología, centrada en las extensiones que conforman el universo narrativo de Pinocho, se realizó una búsqueda de todas las producciones audiovisuales derivadas de la narrativa base. Para ello, se consultaron las siguientes bases de datos y repertorios especializados: IMDb (Internet Movie Database), que permitió identificar tanto producciones internacionales como independientes; FilmAffinity, que ofreció información sobre adaptaciones de distribución limitada; y Steam, para explorar registros de videojuegos basados en Pinocho.

Entre estas 25 producciones audiovisuales se encuentran propuestas tan dispares como *Pinocchio: The Series* (1976-1977), una serie animada japonesa llamada *Gepetto* (2000), un musical que además es la única de las creaciones en las que Pinocho no es el personaje principal o *Pinocchio 3000* (2004), una versión animada y futurista en la que el personaje ya no es un niño de madera sino un robot. Pero existen varias propuestas más bizarras y anacrónicas respecto del relato original, como es *Pinocchio in Outer Space* (1965), adaptación que propone un viaje espacial de Pinocho o *Pinocchio's Revenge* (1996), una versión terrorífica que, posiblemente, sea la más alejada de la naturaleza pedagógica del cuento original y, sobre todo, de la clásica y popular adaptación de Disney de 1940.

Tabla 1. Listado de las adaptaciones audiovisuales del relato base de Collodi

Nombre	Género	Relación	Personaje	Interpretación	Dirección	Año	Origen
Pinocchio	Fantasia/ Drama	Adaptación	Protagonista	Primera película de Pinocho	Giulio Antamoro	1911	Italia
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Niño de madera que desea ser real	Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, et al.	1940	Estados Unidos
Pinocchio in Outer Space	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Pinocho viaja al espacio	Ray Goossens	1965	Bélgica/ Estados Unidos
Pinocchio	Aventura/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Versión checa de la historia	Martin Fric	1967	República Checa
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Versión alemana de la historia	Hanns Scharff	1968	Alemania
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Adaptación animada japonesa	Masao Kumakawa	1971	Japón
Pinocchio (TV Miniserie)	Aventura/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Miniserie de 6 episodios	Luigi Comencini	1972	Italia
The Adventures of Buratino	Aventura/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Versión soviética de la historia	Leonid Nechayev	1975	Rusia
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Adaptación animada soviética	Ivan Ivanov-Vano, Mikhail Botov	1976	Rusia
Pinocchio: The Series	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Serie animada japonesa	Ippei Kuri, Hiroshi Sasagawa	1976-1977	Japón
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Adaptación animada de la historia	Chris Greaves	1992	Reino Unido
The Adventures of Pinocchio	Aventura/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Niño de madera que cobra vida	Steve Barron	1996	Reino Unido/ EE.UU.
Pinocchio's Revenge	Terror/ Thriller	Adaptación	Protagonista	Pinocho es un muñeco asesino	Kevin S. Tenney	1996	Estados Unidos
Geppetto	Musical/ Fantasía	Adaptación	Secundario	Creación de Geppetto	Tom Moore	2000	Estados Unidos
Pinocchio	Aventura/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Niño de madera en un mundo realista	Roberto Benigni	2002	Italia
Pinocchio 3000	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Robot con sueños humanos	Daniel Robichaud	2004	Canadá/Francia
Pinocchio	Aventura/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Stop-motion basado en la novela	Jan Tománek	2009	República Checa
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Adaptación moderna	Enzo D'Alò	2012	Francia/Italia
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Versión animada fiel al original	Anna Justice	2013	Italia/Alemania
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Versión moderna japonesa	Takashi Nakamura	2016	Japón
Pinocchio	Aventura/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Niño de madera en un entorno oscuro	Matteo Garrone	2019	Italia
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Pinocho en un mundo de hadas	Lee Jin-wook	2019	Corea del Sur
Pinocchio & Friends	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Serie animada para niños	Iginio Straffi	2021	Italia
Pinocchio	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	Mezcla de live-action y animación	Robert Zemeckis	2022	Estados Unidos
Pinocchio de Guillermo del Toro	Animación/ Fantasía	Adaptación	Protagonista	En un contexto de la Italia fascista	Guillermo del Toro, Mark Gustafson	2022	Estados Unidos/México

Fuente: Elaboración propia.

Otro de los aspectos reseñables del compendio de creaciones en torno al cuento original, además de la variedad de formatos o la dilatación cronológica, es la diversidad de origen en tanto que encontramos producciones italianas, belgas, norteamericanas, francesas, rusas, japonesas, coreanas, británicas, entre otras (Tabla 1). Este hecho demuestra la capacidad del relato para ser interpretado por diferentes culturas a lo largo del tiempo.

Paralelamente, se han encontrado una serie de creaciones audiovisuales que no pueden considerarse extensiones del relato original, sino elementos que expanden la constelación transmedia con otro tipo de narrativas o mediante la aparición del personaje principal. En total se han encontrado diez producciones audiovisuales entre las que figuran dos secuelas no oficiales, un especial navideño, dos videojuegos, cuatro apariciones del personaje en otras narrativas como, por ejemplo, algunas entregas de la saga de Shrek y, finalmente, un documental (Tabla 2). Este hecho demuestra la capacidad del relato de pervivir durante décadas y adaptarse a nuevas generaciones, culturas y modas, como la de seguir expandiéndose en nuevos productos, independientemente del formato, plataforma o medio en el que lo haga.

Tabla 2. Listado de principales expansiones narrativas derivadas del relato original

Nombre	Género	Relación	Personaje	Interpretación	Dirección	Año	Origen
The Wonderful World of the Brothers Grimm	Aventura/ Fantasía	Aparición	Secundario	Pinocho aparece en una secuencia	Henry Levin, George Pal	1962	Estados Unidos
Pinocchio's Christmas	Animación/ Fantasía	Especial navideño	Protagonista	Pinocho aprende el verdadero significado de la Navidad	Jules Bass, Arthur Rankin Jr.	1980	Estados Unidos
Pinocchio and the Emperor of the Night	Animación/ Fantasía	Secuela no oficial	Protagonista	Pinocho y nuevas aventuras	Hal Sutherland	1987	Estados Unidos
Pinocchio	Videojuego	Inspirado en la historia de la versión de Disney	Protagonista	Videojuego de aventuras	Dan Marchant	1996	Estados Unidos
The New Adventures of Pinocchio	Aventura/ Fantasía	Secuela no oficial	Protagonista	Pinocho y nuevas aventuras	Michael Anderson	1999	Estados Unidos/ Alemania
Shrek 2	Animación/ Comedia	Aparición	Secundario	Figura cómica, ayuda a los protagonistas	Andrew Adamson, Kelly Asbury, Conrad Vernon	2004	Estados Unidos
The True Story of Pinocchio's Nose	Documental	Exploración de la historia	Protagonista	Documental sobre Pinocho	Luigi Comencini	2005	Italia
Shrek the Third	Animación/ Comedia	Aparición	Secundario	Parte del grupo que ayuda a Shrek	Chris Miller, Raman Hui	2007	Estados Unidos
Once Upon a Time	Drama/ Fantasía	Aparición	Secundario	Pinocho se convierte en un niño real	Edward Kitsis, Adam Horowitz	2011- 2018	Estados Unidos
Lies of P	Videojuego	Inspirado en la historia	Protagonista	Adaptación oscura y violenta	Round8 Studio	2023	Corea del Sur

Fuente: Elaboración propia.

Por último, en lo que respecta a la última fase de la metodología propuesta que responde al diseño de la cronología, se propone la siguiente infografía en la que se exponen las principales obras audiovisuales que han adaptado la narrativa base o macrohistoria del universo Pinocho.

Del mismo modo, se ha incluido también el filme *A.I., Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001) al considerarse una multimillonaria producción cinematográfica que se inspira en los elementos fundacionales del relato de Collodi, así como en sus principales mitemas y tropos narrativos (Figura 2).

5. Discusión y conclusiones

En cuanto a los objetivos, consideramos que, una vez analizado el universo narrativo transmedia de Pinocho en base a la metodología propuesta, queda demostrado que el relato de Pinocho se ha expandido narrativa e intertextualmente durante más de 140 años, pero, por lo general, manteniendo los mismos preceptos pedagógicos y principios estructurales. Asimismo, es posible afirmar que la narrativa base está repleta de simbología e iconografía cuyos elementos han trascendido en el tiempo y las limitaciones de los formatos, medios y plataformas adaptándose a diferentes culturas, modas y generaciones. Por tanto, afirmamos que en Pinocho se cumple la tesis de Vicens Poveda en tanto que “la literatura infantil clásica está plagada de simbología que se repite en las obras de animación y que son parte de nuestro imaginario colectivo” (2020, p. 28). No obstante, consideramos que la simbología de Pinocho, aunque ha mantenido la base narrativa y los elementos fundacionales, se ha ido reconfigurando, por lo que en Pinocho también se cumple la afirmación de Manzano: “Las funciones del héroe no se modifican, pero la simbología informa de que el concepto está evolucionando, porque socialmente ha evolucionado lo que se considera heroico (2008, p. 26).

Otro de los aspectos inmutables en el universo narrativo de Pinocho es el *viaje del héroe* de Campbell y la adaptación de Vogler. Además de replicar ciertos elementos de este monomito o patrón narrativo como la *figura del mentor* de Geppetto, el umbral del mundo ordinario al sobrenatural o las pruebas del héroe, Pinocho también inicia su llamada a la aventura que tiene como fin último convertirse en un niño humano. El *viaje del héroe* de Pinocho no está exento de cambios y vicisitudes, lo que encaja con la versión de Vogler: “El viaje del héroe es infinitamente flexible, permite múltiples variaciones sin sacrificar por ello su magia y nos sobrevivirá a todos” (2002, p. 59). Asimismo, la capacidad pedagógica de Pinocho ha trascendido, en parte, porque esos elementos fundacionales se unen a lo fantástico del personaje y al mundo que propone. Este hecho es una condición natural respecto al tipo de aprendizajes de niños y niñas, lo que coincide con lo planteado por Sánchez-Escalonilla: “este aprendizaje está condicionado por la creencia -férrea en algunos casos- en seres fantásticos que se conocen a través de las tradiciones literarias y cinematográficas” (2014, p. 81).

Por último, en lo que respecta su capacidad pedagógica, consideramos que el universo de Pinocho traza esquemas morales y pedagógicos, hecho que coincide con los planteamientos de McNulty (2021) sobre la capacidad de los cuentos de impartir lecciones morales, del mismo modo que se plantea como un modelo estructural adecuado para la comunicación y la educación, coincidiendo así con las propuestas sobre los universos transmedia de Atarama-Rojas (2023) y Scolari et al. (2019), respectivamente. Esto implica que, en el caso de *Pinocho*, muchas adaptaciones y extensiones pueden reinterpretar los valores moralizantes del texto original o incluso cuestionarlos. La dimensión moral de *Las aventuras de Pinocho* no constituye necesariamente un imperativo para las adaptaciones transmedia e intertextuales que se inspiran en la obra. Al contrario, la riqueza del universo transmedia reside precisamente en su capacidad para reinterpretar, transformar o incluso subvertir los valores y mensajes originales. Un ejemplo ilustrativo de esta subversión es el género de la parodia, que se basa en la intertextualidad transmedia (Kinder, 1991), pero altera radicalmente los valores del texto fuente. Adaptaciones como *Pinocchio's Revenge* (1996), en clave de terror, o *Pinocchio in Outer Space* (1965), con su arte surrealista, reflejan cómo el universo de Pinocho puede reinterpretarse en contextos completamente alejados de su dimensión moral original. Estas obras no preservan los valores pedagógicos de Collodi, pero sí enfatizan otras características del relato, como su potencial para explorar los límites del absurdismo camusiano, la tragedia o la sátira. En este

sentido, el caso de Pinocho se alinea con otras expansiones transmedia, como el universo de Batman, en el que películas como *Joker* (Phillips, 2019) reconfiguran y cuestionan la naturaleza moral y antiheroica de los personajes al justificar comportamientos inicialmente condenables, generando una reflexión ética más compleja y ambigua.

Consideramos, por consiguiente, que la propuesta metodológica utilizada para extraer los elementos estructurales y los patrones narrativos imperantes en la intertextualidad transmediática de Pinocho es eficaz y puede replantearse a otros universos narrativos en futuros estudios, aunque arroja ciertas limitaciones sobre la adaptación del relato en cada una de las creaciones audiovisuales debido a la gran magnitud y cantidad de estas.

6. Contribución

Tarea	Autor 1	Autor 2	Autor 3
Conceptualización	x	x	x
Análisis formal	x	x	x
Obtención de fondos			
Administración del proyecto			
Investigación	x	x	x
Metodología	x	x	x
Tratamiento de datos	x	x	x
Recursos	x	x	x
Software	x	x	x
Supervisión	x	x	x
Validación	x	x	x
Visualización de resultados	x	x	x
Redacción – borrador original	x	x	
Redacción – revisión y edición			x

Bibliografía

- Atarama-Rojas, T. (2023). *La audiencia social en la narrativa transmedia de Marvel*. Eunsa.
- Azevedo, F. (2015). Pinóquio: breves apontamentos sobre um clássico contemporâneo. En F. Azevedo, A. F. Araújo, & J. M. Araújo (Eds.), *As vidas de Pinóquio. Ecos literários e educacionais* (pp. 1-20). Centro de Investigação em Estudos da Criança, Universidade do Minho.
- Balló, J. & Pérez, X. (1995). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama.
- Bertetti, P. (2014). Toward a typology of transmedia characters. *International Journal of Communication*, 8, 2344-2361.
- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica de México.
- Carr, D. (2005). On the Contribution of Literature and the Arts to the Educational Cultivation of Moral Virtue, Feeling and Emotion. *Journal of Moral Education*, 34(2), 137-151.
- Carreira Zafra, C. (2020). *Literatura y mimesis. Fundamentos para una educación del carácter*. Octaedro.
- Coles, R. (1997). *The Moral Intelligence of Children*. Random House.
- Collodi, C. (2007). *Aventuras de Pinocho*. José J. de Olañeta.
- Fondazione Nazionale Carlo Collodi. (2024). *Le avventure di Pinocchio*. Giunti.

- Freire Sánchez, A., Gracia-Mercadé, C., & Vidal-Mestre, M. (2022). Referentes intertextuales para la expansión y la profundidad en la creación de un universo narrativo transmedia. Estudio de caso: la Saga Vengadores. *Palabra Clave*, 25(4), e2542. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.2>
- Freire-Sánchez, A., Vidal-Mestre, M., & Gracia-Mercadé, C. (2023). La revisión del universo narrativo transmedia desde la perspectiva de los elementos que lo integran: storyworlds, multiversos y narrativas mixtas. *Austral Comunicación*, 12(1), 1-28. <https://doi.org/10.26422/aucom.2023.1201.frei>
- García-Carrizo, J. & Heredero-Díaz, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 13(2), 260-285.
- García de Toro, C. (2013). Los viajes de Pinocchio. Sus primeras andanzas en España. *Sendebarr*, 24, 291-306. <https://doi.org/10.30827/sendebarr.v24i0.653>
- Gastaka Eguskiza, I. & Iturregui Motilola, V. (2022). Iconic Avatars of the Human and the Nonhuman in I, Robot (2004) and Bicentennial Man (1999). *Artnodes*, 30, 1-13. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.402863>
- González, J. M. (2019). The Aristotelian Psychology of Tragic Mimesis. *Phronesis*, 64(2), 172-245. <https://doi.org/10.1163/15685284-12341958>
- Grandío Pérez, M. M. & Hernández Pérez, M. (2011). Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010). *Área abierta*, 28, 1.
- Hidalgo, A. L. (2020). Westworld: ¿Humanización de las máquinas o mecanización de los humanos? *Saberes y prácticas. Revista de Filosofía y Educación*, 5(2), 1-13.
- Higgins, D., Ulph, C., & Whale, J. (2016). A Literary Studies Perspective: Creative Communities, 1750–1830. En V. Glăveanu (Ed.), *The Palgrave Handbook of Creativity and Culture Research* (pp. 681-699). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/978-1-137-46344-9_33
- Jenkins, H. (15 de enero, 2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling>
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1st ed.). University of California Press. <https://doi.org/10.2307/jj.5973185>
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica 1. Fundamentos*.
- Larreamendy-Joerns, J. (2011). Aprendizaje como reconfiguración de agencia. *Revista de estudios sociales*, 40, 33-43.
- Lickona, T. & Davidson, M. (2005). *Smart and Good High Schools: Developing Excellence and Ethics for Success in School, Work and Beyond*. State University of New York College at Cortland: Center for the 4th and 5th Rs (Respect and Responsibility).
- Manzano, C. (2008). *La adaptación como metamorfosis*. Fragua.
- McNulty, T. (2021). Content-Era Ethics. *Journal of Cultural Analytics*, 6(2). <https://doi.org/10.22148/001c.22220>
- Meng, J. (2022). Science and Art: Transcreation: Introduction to Special Section: Transcreation and Accessibility. *Leonardo*, 55(3), 289-290. https://doi.org/10.1162/leon_a_02201
- Mora-Fernández, J. (2017). Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narrativas Interactivas Lineales. *Icono14*, 15(1), 186-210.

- Mora-Fernández, J. (2019). Concepts and Models of Analysis of Interactive and Transmedia Narratives: A Batman's Universe Case Study. En A. Rocha, C. Ferrás, & M. Paredes (Eds.), *Advances in Intelligent Systems and Computing*. Springer.
- Narvaez, D. (2002). Does Reading Moral Stories Build Character? *Educational Psychology Review*, 14(2), 155-171.
- O'Meara, R. & Bevan, A. (2018). Transmedia Theory's Author Discourse and Its Limitations. *M/C Journal*, 21(1). <https://doi.org/10.5204/mcj.1366>
- Oralkan, A. (2019). Transmedia Storytelling as a Branding Strategy Through Neuromarketing. En R. Yilmaz, M. N. Erdem, & F. Resuloğlu (Eds.), *Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies* (pp. 373-394). IGI Global.
- Piñeiro-Otero, T. (2020). Flash Gordon. La expansión del héroe intergaláctico como ejemplo de arqueología transmedia. *Historia Y Comunicación Social*, 25(1), 45-56. <https://doi.org/10.5209/hics.69226>
- Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling*. CreateSpace.
- Propp, V. (1972). *Morfología del cuento*. Juan Goyanarte.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guión cinematográfico, el proceso de la creación de una historia*. Editorial Planeta.
- Sanderse, W. (2012). *Character Education: A Neo-Aristotelian Approach to the Philosophy, Psychology and Education of Virtue*. Academic Publishers.
- Saura Matallana, J. & Carreira Zafra, C. (2023). Análisis de Las aventuras de Pinocho en clave alegórico-cristiana. En M. Kazmierczak, M. T. Signes, & C. Carreira Zafra (Eds.), *Aproximaciones interdisciplinarias a la resiliencia en la sociedad del siglo XXI*. Dykinson.
- Scolari, C. A. (10 noviembre 2011). *Narrativas transmediáticas y adaptaciones: El caso Tintín*. Hipermediaciones. <https://hipermediaciones.com/2011/11/10/narrativa-transmediatica-y-adaptaciones-el-caso-tintin/>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. A. (2014). Don Quixote of La Mancha: transmedia storytelling in the grey zone. *International Journal of Communication*, 8, 2382-2405.
- Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics, and pulp magazines*. Palgrave Macmillan.
- Scolari, C., Lugo-Rodríguez, N., & Masanet, M. J. (2019). Educación transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista latina de comunicación social*, 74, 116-132.
- Sharpsteen, B. & Luske, H. (directores). (1940). *Disney's Pinocchio* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Tateo, L. (2019). Who Wants to Keep Me a Puppet? Pinocchio's Tale as a Metaphor of Developmental Processes. *Mind, Culture, and Activity*, 26(1), 24-40. <https://doi.org/10.1080/10749039.2019.1576051>
- Vicens Poveda, A. (2020). Análisis Individual Y Comparativo De Personajes Cinematográficos. Una Propuesta Metodológica Multidisciplinar Aplicada Al Cine De Animación. *Comunicación y Métodos*, 2(1), 23-38. <https://doi.org/10.35951/v2i1.58>
- Vidal-Mestre, M., Freire-Sánchez, A., & López-González, J. (2023). La representación en el cine español de la IA asociada a la robótica: Eva y Autómata. *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(4), 1475-1490. <https://doi.org/10.5209/aris.88845>
- Vilanou, C. (2001). De la Paideia a la Bildung: hacia una pedagogía hermenéutica. *Revista Portuguesa de Educação*, 14(2).

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ma Non Troppo.

Young-Sung, K. & Byun, D. H. (2018). An exploration of the limitations of transmedia storytelling: Focusing on the entertainment and education sectors. *Journal of Media and Communication Studies*, 10(4), 25-33.

Zawieska, K. (2020). Disengagement with ethics in robotics as a tacit form of dehumanisation. *AI & Society*, 35, 869-883. <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01000-3>

