



**UNIVERSIDAD MAYOR**  
para espíritus emprendedores

**Análisis comparativo:  
El fenómeno de *Robot Dreams*  
de (Sara Varón, 2007)  
y su versión animada (Pablo Berger, 2023).  
Perspectivas para la industria de la animación española.**

**Alumnas**

Thiare Astudillo Quesada y Micaela Luengo Figueroa

**Profesor guía**

Marco Braghetto

**Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital**

**Santiago, Chile**

**Julio de 2024**

## RESUMEN

La siguiente investigación analiza la influencia y evolución de "Robot Dreams", comparando la novela gráfica de Sara Varon (2007) y su adaptación cinematográfica dirigida por Pablo Berger (2023). Una de las cualidades de ambas obras es que ambas son obras mudas. Tanto la novela gráfica como la película cuentan una historia emotiva sobre la pérdida de una amistad significativa, utilizando un arte simplista y cautivador. La investigación analiza cada obra individualmente a nivel de guión, tanto en lo visual como en el contenido, para luego comparar sus similitudes y diferencias. La novela gráfica se analiza a través de sus viñetas, símbolos, narración y desarrollo de personajes, mientras que la película se estudia en términos de guión narrativo, contexto previo necesario, audiovisual y decisiones artísticas. Además, se explora el aspecto cultural que influyó en la creación de cada una, así como lo que exponen al público y el aspecto económico de la industria de animación española antes y después del estreno de la película. Por medio de este documento, nuestro objetivo es brindar apoyo a otros investigadores que deseen llevar a cabo una investigación de una obra literaria que haya sido adaptada al formato audiovisual, estableciendo una metodología híbrida.

**Palabras claves:** *Robot Dreams, Novela gráfica, Película, Análisis comparativo, Narrativa visual, Perspectivas económicas, Adaptación cinematográfica.*

## ABSTRACT

*The following research analyzes the influence and evolution of "Robot Dreams", comparing the graphic novel by Sara Varon (2007) and its film adaptation directed by Pablo Berger (2023). One of the qualities of both works is that they are both silent works. Both the graphic novel and the film tell an emotional story about the loss of a meaningful friendship, using simplistic and captivating art. The research analyzes each work individually at the script level, both visually and in content, and then compares their similarities and differences. The graphic novel is analyzed through its vignettes, symbols, narration and character development, while the film is studied in terms of narrative script, necessary prior context, audiovisual and artistic decisions. In addition, the cultural aspect that influenced the creation of each one is explored, as well as what they expose to the public and the economic aspect of the Spanish animation industry before and after the premiere of the film. Through this document, our objective is to provide support to other researchers who wish to carry out an investigation of a literary work that has been adapted to the audiovisual format, establishing a hybrid methodology.*

**Key Words:** *Robot Dreams, Graphic novel, Movie, Comparative analysis, Visual Narrative, Economic perspectives, Film adaptation.*

## INTRODUCCIÓN

La mayoría de las personas que hoy se encuentran ejerciendo en la industria audiovisual, sea cine, animación, música, etc., fue inspirada por alguna obra literaria y/o gráfica, como los libros o los cómics. A más de uno le ocurrió que agarró un libro y se vio sumergido en la trama, sus personajes, el *worldbuilding* —construcción de un mundo imaginario, generalmente relacionado a la fantasía o ciencia ficción— del mundo donde ocurre la historia entre muchas más cosas. Muchas de las grandes franquicias y películas clásicas tanto del cine del siglo XIX y XX derivaron de un libro u otro medio de obra literaria, tales como: “El señor de los Anillos” y “El Hobbit”, “Cenicienta”, “Harry Potter” y “Animales Fantásticos”, “Blancanieves”, “Percy Jackson”, “Los Juegos del Hambre”, “Divergente”, entre otros.

Actualmente, el mundo audiovisual se ha vuelto algo más frecuente en nuestro día a día. Gracias a las redes sociales, todos podemos saber cuando algo se vuelve tendencia y pronto noticia, captando el ojo público a una mayor escala. Algo que es mundialmente reconocido y tiene gran relevancia dentro del mundo de la animación son los famosos Premios Oscar, que se dedican a reconocer distintos trabajos del mundo del cine y la actuación. Pero hay una categoría en específico que nos convoca: el premio a “Mejor largometraje animado”, donde destacó la obra *Robot Dreams*, una de las dos únicas películas 2D dentro de su área. Se trata de un largometraje animado español que se estrenó el año 2023 y fue dirigido por Pablo Berger, el cual adapta la novela gráfica de Sara Varon publicada el 7 de agosto de 2007. Quizás no haya sido la primera película animada española que ha logrado ser nominada a los Oscar, pero es evidente que el impacto que ha conseguido en la audiencia va a traer repercusiones de carácter positivo para la industria de este mismo país. Además, esta cinta logró destacar por su buena crítica y buen puntaje en la aplicación Rotten Tomatoes (s.f.), llegando a 90 puntos porcentuales de audiencia. También por su destacada historia, que logra enseñarle a todo público una valiosa enseñanza sobre las amistades, las pérdidas y el cómo superar una relación. Es una obra sin diálogo que logró igualmente triunfar en los premios Cannes y Annecy (*Paloma & Nacho*, 7 de marzo de 2024). Sin duda, un gran fenómeno cinematográfico, pero, **¿cuáles son las similitudes y diferencias entre la novela gráfica “Robot dreams” y su versión animada? ¿Qué perspectivas abre para la industria de la animación española?**

La anterior, es la pregunta de investigación que orienta nuestro trabajo. Por su parte, el objetivo general del mismo es analizar las soluciones utilizadas por la productora española responsable de esta película al adaptar una novela gráfica estadounidense a la pantalla. Los objetivos específicos son caracterizar cada obra por separado, analizar comparativamente ambas producciones y determinar posibles impactos de estas creaciones en la industria de la animación española.

En cuanto al análisis que debemos emprender, cabe destacar que ambas obras son distintas versiones para una misma historia. Mientras que en la novela vemos una versión más resumida de los hechos, la película integra nuevos paneles y acciones que potencian la trama.

## **Marco Conceptual**

### **Estado del arte**

Al momento de escribir este ensayo no existe ningún análisis a nivel investigativo de ambas obras, debido a que la película se estrenó hace poco en los cines y se espera próximamente acceso a servicios de *streaming* para facilitar la disponibilidad a la visualización de la cinta a nivel mundial sin tener que ir a un cine para poder verla. Aunque hay reseñas y críticas de ambas, las cuales varían entre opiniones sumamente positivas y una que otra vagamente negativa, no consideramos que sean del mismo nivel analítico al que aspiramos a llegar en este documento.

Como no existen reseñas, específicamente, de lo que estamos investigando y analizando decidimos indagar si es que de alguna otra película —que haya sido inspirada en una novela gráfica y/o libro— se ha hecho un análisis a profundidad de ambas obras y una comparación de estas.

Un escrito que encontramos, del año 2022, que es similar a lo que buscamos lograr con nuestra investigación habla sobre la obra de Marjane Satrapi, quien es la autora de “Persépolis”, novela gráfica de carácter de testimonio autobiográfico de 4 tomos que se publicaron entre los años 2002 y 2004. Según la investigadora, Ana María Rubio Jiménez, la escritora de la obra presencié la última década del regimiento de la dinastía Pahlavi y la instauración de la autoritaria República Islámica. Añade que la película se estrenó el año 2007 de la mano de Vincent Paronnaud.

Segun Rubio, la familia de Satrapi era de ideologías progresistas para la época, por lo que su obra también tiene pensamiento feminista, demostrándolo en varias ocasiones en ambos medios. Dice Rubio, el blanco y el negro predominan en ambas, creando contraste en las pocas escenas con color. Como concluye ella, la novela es una lectura con visiones políticas y altamente debatidas a nivel mundial. La investigación centra gran parte de su búsqueda en analizar el pensamiento de la obra. La investigadora señala algunas de las dificultades que le causó a la autora de la novela tener esas ideologías durante su etapa formativa, como entre marginalizados, Satrapi, se sentía marginada.

### **Marco teórico**

#### **El poder de una historia ilustrada.**

Primero debemos partir por qué es una novela gráfica. Según la investigación de Carlos Sánchez (2022), de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), esta se caracteriza en su mayoría por tomar temas con una visión más adulta, ya sea de la vida cotidiana, historia, autobiografía; o incluso la fantasía, ciencia ficción o los superhéroes, pero con una propuesta narrativa más cruda. Se conceptualiza, agrega el académico, como un género de las historietas.

En este caso, debemos destacar el talentoso trabajo de Sara Varon, originaria de Illinois y actualmente residente de Nueva York, quien se destaca como ilustradora, autora de cuentos infantiles y creadora de cómics, de acuerdo con André Didyme-Dôme (2024). Agrega el autor

que aunque ella admitió en alguna ocasión su dificultad para dibujar personas, ha optado por explorar la tradición de las criaturas antropomórficas en su trabajo creativo. Sus narrativas, concluye Didyme-Dôme, a menudo exploran relaciones entre personajes poco convencionales, como la amistad entre un gato y un pollo, un pastelito y una berenjena, y un perro y un robot, siendo estos últimos los protagonistas de su novela gráfica titulada *Robot Dreams*.

Entre las diversas obras de Varon, la más reconocida actualmente es *Robot Dreams*, obra que fue seleccionada por *Kirkus Reviews* como uno de los mejores libros para niños y también estuvo en la lista de lectura infantil de Oprah en 2008, según Editorial Astronave (s.f). Agrega la reseña que se trata de un libro de 208 páginas que nos cuenta la historia de Perro y Robot. Después de un espléndido día de playa —continúa—, Robot se queda oxidado e inmóvil en la arena, y Perro, sin saber muy bien qué hacer, lo abandona allí esperando poder volver y repararlo, pero diversas cosas pasan en su camino y ambos personajes terminan yendo por rumbos separados. Es, de acuerdo con la editorial, una historia universal sobre la amistad, la pérdida y el perdón.

Una de las principales cualidades de la obra es su falta de diálogo. Esta novela se apoya en las expresiones y el lenguaje corporal de sus personajes, a través de un uso del dibujo que permite a sus lectores más jóvenes entender cada una de las emociones dentro de las viñetas. Estas técnicas se explican de mejor manera en el libro de Will Eisner (2007), padre de las novelas gráficas, quien explica la funcionalidad de la palabra y la imagen: "Los artistas que trabajan en historias dibujadas trataban de crear una estructura, un lenguaje coherente que les sirviera de vehículo para expresar una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en una disposición secuenciada y distribuida en viñetas" (p. 15).

### **Una carta de amor a Nueva York**

Por otro lado, las películas han estado presentes en el mundo del entretenimiento desde finales del siglo XIX, dando a conocer las historias de cada director y por lo que ha tenido que vivir hasta ese momento. Los largometrajes nos ayudan a lograr comprender estas épocas pasadas y dejar algo a las futuras. La película, en general, es un proyecto cinematográfico de larga duración (desde 60 minutos aproximadamente) donde le presentan a la audiencia una historia que puede variar en distintos géneros, tramas y el camino que decide tomar el protagonista de esta. Pero para esta investigación es necesario que exploremos más definiciones por personas dentro del rubro.

Según Ellen Andriyani, una película es una forma de literatura, muy poca gente puede decir que nunca ha podido ver una considerando lo accesible que se ha vuelto este panorama hoy en día. Estas se destacan porque los actores interpretan a los personajes con un toque extra, haciéndolos algo propio de ellos. Y como se ha mencionado anteriormente, muchas veces los *films* se basan en libros o cuentos cortos (2021).

Por otra parte, según la Escuela de diseño Toulouse Lautrec, las películas son mucho más que la definición que uno se podría encontrar en una búsqueda rápida en un navegador de internet como *Google*, sino que es...

Entender la cinematografía va mucho más allá de su definición. Si bien el diccionario lo define como el "arte de hacer películas", es más que solo eso. La cinematografía es

el arte de la fotografía y la narración visual en una película o programa de televisión. (Toulouse Lautrec, 2021, párr. 3)

Por último, el Grupo “Imágenes de la Historia” señala que “el cine contribuye, desde su doble perspectiva documental, a conocer determinados aspectos de cualquier época histórica, y los espacios geográficos y acontecimientos históricos de estos últimos cien años” (1998, pp.88 y 89)

El hecho de relatar historias de carácter propio no ha cambiado hasta el día de hoy, muchos directores de cine se basan en sus propias vivencias y lo demuestran explícitamente en sus creaciones. Dependiendo de dónde provenga cada cinta, no en todas las ocasiones pero sí en la gran parte de estas, pueden verse tópicos culturales referentes a la época o al mismo autor. La mayoría de las películas tienen como objetivo que la audiencia empatice con sus personajes y sus vivencias dentro de la trama, buscando que seamos capaces de conectar y empatizar a un nivel emocional tan poderoso que lleguemos a sentir las mismas emociones que los individuos en la pantalla. Esto es exactamente lo que propone *Robot Dreams*, que vayamos sintiendo lo que Perro y Robot están viviendo y aprendamos junto a ellos que la vida tiene desafíos y sorpresas a cada vuelta.

Cuando Pablo Berger se acercó a hablar con Sara sobre la propuesta de que su próximo proyecto fuera la adaptación de la novela gráfica a un largometraje, lo primero que hizo fue mostrarle sus trabajos anteriores, en este caso "Blancanieves" del 2012 (Jiménez, 2022).

El distinguido director le comentó su amor por la historia de "*Robot Dreams*", según sus propias palabras;

La única razón para lanzarme a hacer mi primera película de animación es que me enamoré de la historia de Robot Dreams, de su planteamiento y de la temática, porque habla de la amistad, de su importancia, de las relaciones, de cómo superar la pérdida... pero con mucho humor e imaginación. Y también conectaba mucho con mi mundo y mis anteriores películas. Por eso decidí embarcarme en esta loca aventura (Berger en Jiménez, 2021, párr. 2)

Básicamente llegó a ella con un guión casi completo. Se lo mostró después de tener los derechos de copyright, ya escrito seguro de que esto podría convertirse en un gran fenómeno dentro de la industria y que deseaba realizar su primera película animada en formato 2D, este factor y entre otras cosas como que la película estaría ambientada en la ciudad de Nueva York. La autora era consciente de que la historia y sus personajes sufrirían cambios durante su desarrollo, pero confió plenamente en Pablo Berger y su guión. Culminando todo en una última reunión en su ciudad, en donde le entregaría los derechos de su obra, tanto a él como a su equipo de trabajo (Jiménez, 2021).

Jiménez también destaca que Berger quería que la película fuera su propia versión de la historia de Varon, ambientando la cinta en Nueva York entre los años 80-90, debido a que esta fue una época de gran impacto emocional para él. De hecho, llama a la película su carta de amor para la ciudad.

Al comenzar el *film* conocemos a Perro, un can solitario que pasa sus días aburrido en su desolado departamento, añorando algo de compañía. En una de esas noches silenciosas aparece un comercial en su televisor que le da la esperanza de conseguir finalmente lo que desea. Al tiempo recibe el paquete que parece tener los contenidos que se ofrecían en el comercial y empieza a ensamblar a quien será su mejor amigo, Robot. Juntos salen a disfrutar de la vida en la gran manzana, yendo a lugares como al parque a patinar (una de las escenas más llamativas

en la película), a comer hot dogs y diversas otras actividades a lo largo de los días. Sin embargo, al igual que en la vida real, no todo puede ser perfecto. Un día ocurre una tragedia, ambos emprenden un paseo a la playa y al final del día se dan cuenta de que Robot no se puede mover, debido a que el agua de mar le está oxidando sus articulaciones. A pesar de los esfuerzos de Perro por tratar de ayudarlo, todo es en vano, no puede moverlo ni un centímetro. Resignado, Perro se va de la playa abandonando a Robot en la arena prometiendo que volvería el día siguiente para rescatarlo. Sin embargo, esta promesa queda sin cumplir, ya que la playa está cercada debido a que la temporada finalizó y recién estará abierta el siguiente primero de junio.

Desde aquí la historia se separa en el punto de vista de Perro, que intenta de diversas maneras poder recuperar a Robot pero a pesar de todos sus esfuerzos siempre hay una fuerza externa que se lo impide. Toda esta ola de hechos logran al final que el canino se resigne a esperar y continuar con su vida hasta que vuelvan a abrir la playa la próxima temporada para volver por su amigo. Por el otro punto de vista, también podemos apreciar el punto de vista de Robot, aún atrapado en la arena, comienza a tener distintos sueños en donde logra escapar de la playa con el único objetivo de reencontrarse con su amigo. Pero al fin y al cabo los sueños son sueños y Robot pasa los siguientes meses abandonado e indefenso a las acciones de otros, lo que resulta en su paradero en un basural.

Ambos personajes pasan por distintos procesos de cómo se empieza y se culmina una relación. Siendo una más activa que la otra, mientras uno busca soluciones y se basa en actos, otro nos muestra el lado más psicológico de romper una relación. Imaginar el “que pudo ser” y crear diversos escenarios ficticios en nuestras cabezas es algo común en los últimos días. Y esta película lo logra representar de manera creativa y simbólica.

El hecho de que la película haya cumplido el objetivo de contar la historia de Perro y Robot tan bien en pantalla, se debe al gran esfuerzo aplicado del equipo de las productoras y sus empleados, cada uno con un rol específico que llevar a cabo dentro de la realización del *film*. Tenemos que tener en cuenta ciertos términos para roles infaltables para poder llevar a cabo una producción de una película, los cuales son; Director de arte, encargado de mantener un estándar al momento de armar la biblia de arte. Artista de storyboard, en este caso fue la persona encargada de traducir por primera vez la historietita al medio audiovisual. Diseñador de personajes, se encarga de los diseños de los personajes y mantener el estándar a través de producción. Director de animación, crear y procurar que se mantenga el estilo de animación deseado. Y finalmente, el compositor musical, que se encarga de componer la música que será esencial para la interpretación final del largometraje.

## **La Animación en España**

Para empezar a sumergirnos en el mundo de la animación digital, que fue la utilizada para poder realizar el *film*, hay que establecer una definición para esta. Para poder definir qué es la animación vamos a hacer un análisis entre varias definiciones según distintos expertos en la industria.

La primera va a ser de acuerdo con Andrew Selby (en Rojas, 2021), la animación recrea desde imágenes en movimiento que se producen a través de una técnica tanto de dibujo como de modelaje. Ello ocurre, agrega el autor, a partir del arte, que —según él—, abre la posibilidad de crear cosas increíbles en un desafío del tiempo y del espacio. También sucede como proceso, abordando la relevancia de las acciones con el movimiento y los cruces visibles generados entre los fotogramas (Furniss en Rojas, 2021).

Las siguientes definiciones las presenta Paul Wells, profesor en *Loughborough University* en la Escuela de Diseño y Artes Creativas perteneciente a la universidad y escolar reconocido a nivel mundial gracias a sus varios libros sobre el tema, quien de acuerdo con Preston Blair que define la animación como el proceso de fotografiar e ilustrar un individuo —animal, animal u objeto— en acciones consecutivas que imitan a las de la vida real (Wells, 2019).

Todas las visiones de la animación proporcionadas, de una u otra forma, se refieren a esta como una forma de arte, como dijo Blair; “*Animation is both art and craft; it is a process in which the cartoonist, illustrator, fine artist, screenwriter, musician, camera operator and motion picture director combine their skills to create a new breed of artist*” [Animación es tanto arte como artesanía; es un proceso en el que el dibujante, ilustrador, artista fino, guionista, músico, operador de cámara y director de *motion picture* combinar sus habilidades para crear una nueva clase de artista] (Wells, 2019, p.11). Algo que es esencial que no está explícito en estas definiciones es la afirmación de Norman McLaren, animador *master*, “*How it moves is more important than what moves ... what the animator does on each frame of film is not as important as what he or she does in between*” [Como se mueve es más importante que lo que se mueve... lo que el animador hace en cada *frame* de película no es tan importante como lo que él o ella hace en medio (Wells, 2019, p.13).

La animación en España ha alcanzado un notable nivel de influencia en Europa, situándose como el quinto país con mayor peso en esta industria, según el informe del Observatorio de la Animación (*Observatorio Audiovisual Europeo*, 7 de diciembre de 2021). Este logro se debe a la combinación de creatividad, innovación y apoyo institucional que reciben las producciones del mismo país. Con un crecimiento significativo en la producción de largometrajes y una sólida presencia en el mercado internacional, España se consolida como un referente clave en el mundo de la animación, con un potencial prometedor para seguir creciendo y expandiendo su impacto global.

Su producción audiovisual, al igual que en otros países, se basa en proyectos pertenecientes al mismo o colaboraciones con países vecinos. En el caso de Robot Dreams, su producción se llevó principalmente en Madrid y Pamplona, expandiéndose luego a otros estudios del país y a otros estudios en Francia. Maite Miqueo, coordinadora del proyecto, destacó que en el estudio de Madrid se llevó a cabo los procesos de preproducción, el storyboard, el diseño de arte, de personajes y de escenarios; y en Barcelona se hicieron las fases de diseño de desarrollo, financiación, diseño de sonido y composición musical (*Noticias de Navarra*, 3 de marzo de 2024). Dando a entender que a pesar de no ser uno de los países más influyentes en el mercado mundial, puede lograr grandes producciones nacionales dignas de reconocer en la industria.

## **Metodología**

Para poder ser capaces de cumplir con los objetivos propuestos previamente, se va a tener que hacer uso de varios métodos de análisis dependiendo del objeto en específico que se va a examinar durante este ensayo. Al ser distintos medios, aunque sean similares, aplicaremos distintas preguntas acorde con cada eje para conseguir el resultado más eficiente posible.

Para dos ejes nos vamos a basar de los elementos de análisis cinematográfico de Lauro Zavala Alavarado que propone en su libro “Teoría y práctica del análisis Cinematográfico” del año 2010, aparte en el primero vamos a complementar con una estrategia propia ya que se va analizar parte de preproducción al mismo tiempo que la obra gráfica.



Para el primer eje, que vendría siendo la metodología de la novela gráfica *Robot Dreams*, usaremos un análisis más bien propio, donde veremos sus elementos narrativos y visuales. Al ser algo muy gráfico, veremos más a detalle tanto sus viñetas y símbolos dentro del dibujo. Estudiaremos tanto el desarrollo de los personajes a lo largo de la historia como su lenguaje corporal y acciones, incluyendo también una examinación al proceso de storyboard dentro del libro para desglosar su escritura y el uso del diseño de página. Esto nos permitirá comprender más profundamente cómo todos estos elementos se entrelazan para transmitir mensajes y emociones, proporcionando una apreciación más rica de la obra en su conjunto.

Para el segundo eje, nos basaremos en las preguntas proporcionadas por Zavala en la pág.29 de su libro para poder realizar un análisis profundo de la película *Robot Dreams*. En estas, él proporciona una variedad de áreas que transmiten información al espectador de una u otra forma. No vamos a utilizar todas las preguntas que él presenta, sino que vamos a seleccionar unas cuantas que sean prudentes según lo que queremos analizar del *film*.

- 1) ¿Hay alguna condición para poder ver la película? ¿que insinúa el título?
- 2) Que sucede al inicio, ¿Nos presenta algo de importancia? ¿Cual es la función de este? ¿Cómo se relaciona este con el final?
- 3) Imagen de la película, ¿Como son estas durante el *film*? ¿Apoyan la narración de algún modo?
- 4) Papel que desempeña el sonido dentro de la película
- 5) Describir los espacios expuestos en la obra, ¿son oníricos o reales? ¿en qué ocasiones?
- 6) Como es la estructura de la cinta, y que efecto produce esta en el espectador
- 7) Cuales son los géneros cinematográficos presentes
- 8) ¿Hay alguna manifestación cultural de importancia? ¿es implícita o explícita?
- 9) ¿Qué visión del mundo propone la película? ¿Hay algo externo que afecte esto?
- 10) Describir el significado del final del *film* y la relación con el resto de la obra

Para dar a finalizar estos dos ejes vamos a realizar una tabla —la que se ve a continuación— comparativa para que sea más sencillo visualizar las diferencias y semejanzas entre ambas obras, en qué destaca cada una, entre otras cosas.

<b>CUADRO COMPARATIVO</b>		
	<b>NOVELA GRÁFICA</b>	<b>PELÍCULA ANIMADA</b>
<b>Guión</b>	Guión literario	Guión audiovisual
<b>Composición de escena</b>	Encuadres	Cámaras usadas
<b>Dirección de Arte</b>	Decisiones de personajes, ubicaciones y la estética de la obra	
<b>Cultura</b>	Impacto que tuvo en cada una	
<b>Final de la obra</b>	Resolución y enseñanza	

En lo que conlleva al eje tres, vamos a hacer una investigación comparativa entre las ganancias de las producciones españolas antes y después de *Robot Dreams*, examinar tanto los números audiencia a nivel local y global, porque a veces algunas producciones logran brillar en otros lugares en comparación de su país de origen, en especial si justo coincide con el contexto cultural del momento en ciertas regiones.

Con las metodologías aquí propuestas esperamos responder con la información necesaria la pregunta propuesta anteriormente, ya que a lo largo de las creaciones cinematográficas la adaptación de un medio literario a uno audiovisual ha ocurrido muchas veces y se seguirá sucediendo a futuro. Muchas veces el público recibe tan bien una obra literaria que las empresas ven como una oportunidad para poder llevar a la pantalla la trama. Ese es nuestro objetivo principal con la metodología, pero tal vez en un futuro otras investigaciones la usen como base para el análisis de otras obras, o escojan ciertos ejes de esta para sus propias investigaciones

### **La calidad dentro de lo sencillo**

Considerando lo antes mencionado, analicemos el libro ilustrado de Sarah Varon. En términos simples, es una obra corta ya que solo cuenta con 208 páginas. *Robot Dreams* es un volumen que se comunica visualmente a través de dibujos sencillos de criaturas antropomorfas y utiliza lo justo y necesario en cada viñeta, sin encuadres complicados ni fondos detallados; a veces, el fondo es solo un color sólido. En su simplicidad, Varon logra narrar una emotiva historia basándose en el lenguaje corporal y las acciones de sus personajes, demostrando que se puede contar una gran historia sin necesidad de palabras.

La película sigue esta premisa, comunicándose exclusivamente a través de señales, gestos y música. La relación entre Perro y Robot se muestra visualmente, intensificando los sentimientos y experiencias. Ejemplos notables son las escenas en las que disfrutan juntos en la playa. También podemos sentir la desesperación de Perro cuando Robot queda atrapado en la playa, oxidado e imposible de rescatar, especialmente cuando la playa cierra al día siguiente. Este momento de pérdida marca el primer gran punto de inflexión de la película, que pasa del amor al duelo.

En el libro, podemos sentir la frustración de Perro cuando no logra rescatar a Robot de la playa y cómo su vida se vuelve más triste. Con Robot, experimentamos su felicidad al soñar con regresar a casa junto a su amigo y la desilusión cuando lo vemos aún inmóvil en la arena, ya que muchos de esos paneles son productos de su imaginación. Estos elementos hacen de la obra algo único, ya que con tan pocos detalles, Varon logra transmitir un mensaje muy maduro a su audiencia. Esta fue la razón por la cual Berger decidió adaptar esta historia al cine; un libro categorizado como "infantil" lo había emocionado hasta las lágrimas.

Tanto el libro como la película hacen justicia a la definición de una novela gráfica, entregando una historia compleja y emotiva de manera sencilla, y logrando que empaticemos con sus personajes en cada ilustración y escena.

### **Marcadas diferencias**

A solo comienzos de la novela gráfica, se pueden apreciar algunas diferencias entre ambos formatos. En la novela gráfica se limitan ciertos escenarios para dar más enfoque a la narrativa de la historia. Estos contrastes son evidentes incluso en los primeros paneles, como el momento en que Perro adquiere a Robot, el proceso de ensamblaje, e incluso el diseño del personaje del cartero. En el libro, el cartero tiene un diseño simplificado, mientras que en la animación es retratado como un toro de gran fortaleza y la caja de Robot cambia a otra forma y se vuelve más pesada.

Asimismo, vale la pena resaltar el desarrollo de los acontecimientos en la trama. Mientras que en el libro se presenta de forma resumida el encuentro entre Robot y Perro, la película ofrece escenas que añaden un valor significativo a la trama, como el momento en que Perro ensambla a Robot. Estas escenas no están presentes en la obra original, lo que sugiere que fueron discutidas y añadidas durante el proceso de pre-producción. Durante estas etapas, se suele debatir la inclusión o exclusión de ciertas escenas para enriquecer la trama de la película.

### **La metamorfosis artística de *Robot Dreams***

Tanto el libro como la película son obras muy emotivas. Ambas dan a conocer la historia de una relación amistosa sin necesidad de usar palabras, solo apoyándose del lenguaje expresivo y corporal de sus personajes. Pero, ¿cómo se logra esto, cómo pasamos de la novela a lo que sería la película?

Partamos por lo básico. Según un estudio realizado por Tregolam (2016), una adaptación exitosa requiere una cuidadosa evaluación del guión y un análisis profundo de la historia que se desea adaptar. Este paso es crucial ya que tanto los libros como las películas poseen un lenguaje, un ritmo y un entorno específicos. Es importante tener en cuenta que una novela y una película tienen idiomas diferentes.

El libro de Sánchez - Escalonilla (2014) señala que los guionistas principiantes tienden a crear escenas con abundantes diálogos, cuando en realidad el cine exige un enfoque diferente. Es crucial lograr un equilibrio entre diálogo y descripciones, ya que en el cine los personajes se definen por sus acciones más que por sus palabras. La información que los guionistas deben captar debe ser visual, escribiendo para proyectar imágenes en la pantalla. Como explica el director Tim Burton, “el cine es un medio visual, de modo que todo lo que haces, incluso cuando no se dirige al público a un nivel consciente de : esto es lo que soy” (p.38). Incluso este renombrado director subraya que su experiencia en animación le ha servido como una herramienta valiosa para investigar ideas visuales y trasladarlas al cine de acción real.

Como en cualquier producción audiovisual se debe pasar por un proceso de preproducción, “en la etapa de planificación, en la que se define el proyecto, se realiza la investigación sobre el tema elegido, se establece un primer guión y el correspondiente plan de rodaje” (Vazza, 2022, p.2). En el caso de *Robot Dreams*, Pablo Berger presentó un guión casi terminado cuando compartió su idea con la autora de la novela. Para próximamente ser trabajado en preproducción junto a otros miembros del equipo para avanzar con el esquema de la historia.

De acuerdo con Jara Garcia (30 de mayo 2023), el storyboard, también conocido como guión gráfico, consiste en una serie de viñetas que visualizan un guión literario, es decir, una narrativa

escrita sólo con palabras. En términos sencillos, debe ilustrar por sí mismo qué sucede en la historia: las experiencias de los personajes, las emociones que expresan y el conflicto que enfrentan. Según este autor, el storyboard debe incorporar elementos básicos de cinematografía, como diferentes tipos de planos y cortes de plano.

En el libro de Sarah Varon vemos paneles de dibujos simples y no tan detallados, mientras que por otro lado en el storyboard de la película todo está más ambientado en New York, todos los personajes obtienen un mejoramiento en su diseño de personaje como, el cartero que entrega a Robot, la Pata que se hace amiga de Perro, entre otros. Además también adquieren nuevos planos de dibujo para ajustar mejor la historia a un formato más audiovisual y favorecer el relato.

Según el artículo de Jamie Lang en *Cartoon Brew* (22 de febrero, 2024), el proceso del guión gráfico de *Robot Dreams* fue hecho por Berger, su director de arte Jose Luis Agreda y *storyboard artist* Maca Gil durante un año y medio juntos en Madrid. Agrega Lang que Berger ya había hecho el proceso de *storyboard* de sus anteriores trabajos, así que tener a dos nuevos integrantes en su equipo creó una dinámica interesante. En este mismo informe, el autor entrevistó a Gil preguntando si este proceso era replicable en otras producciones, a lo que ella respondió que solo se necesita un director con control creativo total sobre la historia y una visión clara.

Algo que el equipo de *Robot Dream* destaca también es que Pablo tenía muy claro que quería que la composición siempre fuera muy 2D, que no hubiese elementos 3D ni nada que hiciera perder esa dimensión en 2D que tiene un hoja de un cómic; no hay nada que indique una tridimensionalidad (Paula Etxeberria, 2024). De este modo podemos concluir que tanto el libro como la película adquieren ciertas diferencias luego de esta creativa etapa en pre- producción pero siempre respetando el origen de la historia y su finalidad.

Todo esto con el objetivo de mostrarles a los espectadores un New York super animado y energético, que ayuda a hacer contraste con todas las emociones de los personajes y también aporta más sentimentalismo al *film*. Logrando el objetivo de emocionar a la audiencia y hacerles sentir y quizás comparar ciertas escenas con momentos de nuestras propias vidas.

### **¿Qué hace especial a *Robot Dreams* en los cines?**

En este punto de la investigación nos vamos a focalizar en el análisis de la película siguiendo la metodología propuesta anteriormente, lo que implica un análisis narrativo y audiovisual a fondo para poder dar a entender las partes más profundas del *film*.

Para poder disfrutar *Robot Dreams* en sus dos formatos no se necesita tener conocimientos previos. La novela y la película son productos totalmente independientes. Así que aunque varíe el orden en que los consumas, no afecta tu experiencia como consumidor.

El título, por sí solo, nos dice que esta historia son los sueños de un robot. No podríamos saber exactamente de qué se tratan estos sin haber leído la novela anteriormente o haber visto el trailer de la película. Pero al saber que está dirigida hacia un público más joven, es posible

pensar *a priori* que son ensoñaciones agradables. Tal vez sean sueños de un futuro más brillante, alguna aspiración a ser “real”, entre otras cosas. Las posibilidades son inmensas. En tanto, la traducción del título al español latino, que es “Mi amigo Robot”, nos indica que el personaje principal literalmente tiene un amigo que es un robot —un ser mecánico artificial—. No nos especifican si es un amigo cercano, alguien que recientemente entabló una amistad o nada por el estilo, por lo que deja al espectador con muchas variables de cómo se va a llevar a cabo la historia.

En cuanto al análisis cinematográfico de la primera escena del largometraje vemos a Perro en su soledad, lo que lo impulsa a comprar a Robot más adelante. En este punto nos presentan la primera parte del “equilibrio inicial”, que es antes de que Robot llegue a la vida de Perro. Mientras él está sumergido en esta, puede ver en otro edificio a una pareja y lo feliz que es, exhibiendo aún más que Perro está solo. Pero justo aparece un comercial en su TV, donde le prometen solucionar su problema. Esta escena nos da paso a la segunda parte del equilibrio inicial, que es donde Perro recibe a Robot, lo ensambla y empiezan a descubrir la ciudad y sus variadas actividades juntos.

La propuesta de arte de la obra es en general de características limpias —carece de uso de texturas tanto en las líneas como en los colores, mayoritariamente—. Este es uno de los aspectos más notorios de la obra al compararla con otras creaciones animadas modernas con técnica 2D, todo es uniforme y los detalles son parte del dibujo prolijo que se definió durante la preproducción del *film*. Todos los personajes de la película son animales antropomórficos con más características animales que humanoides, que serían en su mayoría bípedos y con algunas extremidades más humanas —como las manos y los pies—. Como se puede apreciar en la Figura 1, hay un grupo de los personajes que ayudan a que la historia avance gracias a sus interacciones con los dos protagonistas de la historia, afecte o no de forma positiva a los anteriores. Uno de los personajes que se ve en la figura 1 que más cambios sufrió en la adaptación al cine fue el cocodrilo. En la novela él era una persona humana a la que le vendían a Robot y al dejarlo en el basural este se desarma pero aún está consciente. Mientras que en la película, pasó a ser un cocodrilo con una actitud de “*macho-man*” —que se cree fuerte y muy masculino— y que en un juego donde lanza chatarra con su hijo presente, lanza a Robot y es ahí cuando se rompe y pierde la conciencia hasta más adelante.

El hecho de que el equipo de diseño haya decidido por solo el uso de animales y no mezclarlos con seres humanos fue una decisión precisa, ya que hubiera sino los últimos se hubieran visto muy fuera de lugar durante toda la duración de la película.

### Figura 1

*Lineup de varios personajes que forman parte del grupo “New Yorkers”*



Imagen original de "Robot Dreams" (2023) de Pablo Berger, Arcadia Motion Pictures.  
Recuperada de [Traveler.es](http://Traveler.es)

Las ubicaciones que se ven en pantalla están ejecutadas de una manera en específico, que aunque haya mucha información no satura al ojo del espectador. Estas logran imitar a la realidad aún manteniendo la simplicidad que destaca a la película, comparada con otras películas de técnica 2D que han llegado a la pantalla grande.

Estas localizaciones logran mantener la uniformidad del estilo de arte, sin la necesidad de agregar texturas de un tercero, sino que usando la misma línea y una variación del color base para dar la impresión de manchas en las superficies. También el uso de las luces y de las sombras durante el *film* es impecable, ya que según la emoción que querían ilustrar o la hora y el lugar en donde se encuentran los personajes cambia de acuerdo a lo que se necesite. Uno de los detalles más importantes al momento de usar luz y sombra artificial en una escena es no sobre saturar y aquí logran justamente eso, aunque las luces y sombras que se muestran en la figura 2 y 3 son bastante fuertes e impactantes, no le quitan el protagonismo a los personajes en escena, de hecho logran acentuarlos.

**Figura 2**

Fotograma de "Robot Dreams" Perro y Robot viendo fuegos artificiales



*"Robot Dreams"* de Pablo Berger, Arcadia Motion Pictures

**Figura 3**

Fotograma de *"Robot Dreams"* Robot vence a Perro en un videojuego



*"Robot Dreams"* de Pablo Berger, Arcadia Motion Pictures

La película carece de diálogo alguno, a excepción de las emisiones vocales —como los suspiros, risas, jadeos, entre otros— que emiten los personajes a lo largo de la historia y que permiten que los espectadores sean capaces de entender de mejor manera lo que siente el individuo en pantalla.

En cambio, la música aporta mayormente ya que ayuda bastante a dar emoción a las escenas. Guiándonos a los espectadores en el ambiente en el que se encuentran los personajes, y ayudándonos a empatizar aún más con ellos.

Se ocupa un *foley* —efectos sonoros de la cotidianidad— cuando es necesario durante la película para acentuar lo que está ocurriendo en pantalla como cuando los personajes corren, saltan, interactúan con algún *prop* —elemento u objeto con el que interactúan los personajes— y muchas otras ocasiones. Muchos de estos son en escena mientras que otros nos contextualizan lo que está pasando alrededor de los individuos, nos ayudan a comprender el mundo que los rodea.

Los espacios que se le presentan al espectador son mayoritariamente reales, todos de Nueva York durante los años 80 y 90. La mayoría de estos siguen existiendo hasta el día de hoy pero con el tiempo han sufrido cambios. Obviamente algunos de los edificios menos icónicos ya no se ven iguales o ya no existen. Hay harta variedad entre estos ambientes, van desde los urbanos hasta sectores que son parques forestales. Gran parte de la obra estamos estacionados en el sector urbano de Nueva York —la gran manzana—. Hay algunos edificios que sobresalen con respecto al resto por ser fácilmente identificables o porque tienen alguna relevancia histórica, como las torres gemelas o incluso barrios como el barrio chino, donde se puede ver la entrada en la figura 4.

**Figura 4**

Fotograma de “Robot Dreams” Parte de New York



“Robot Dreams” de Pablo Berger, Arcadia Motion Pictures

Los espacios oníricos, por su parte, son los sueños de ambos personajes principales, especialmente los que manifiesta Robot mientras está atrapado en la playa sin poder hacer nada al respecto. Él sueña con escapar de la playa y volver al lado de Perro para poder seguir haciendo cosas juntos y disfrutar de la compañía de ambos. Los sueños varían en las soluciones que logra conjugar Robot para volver a casa: en uno, un grupo de conejos lo aceita para luego poder saltar la reja pero cuando llega no hay nadie, en el siguiente al momento de llegar al edificio ve a Perro con otro Robot y se esconde, otro rompe la cuarta pared y se hace una referencia a “El Mago de Oz” con el camino dorado a casa, entre varios más. Por otro lado, el único sueño que se muestra de Perro está relacionado a un suceso y de ahí empieza la parte más fantásica del mismo. Perro está en su departamento viendo por la ventana cómo dos niños juegan en la nieve hasta que su mamá los entra, entonces él sale y termina de armar el hombre de nieve en el que estaban trabajando los niños antes. Este cobra vida poco después y Perro lo sigue hasta a un boliche, donde el hombre de nieve demuestra su habilidad



y Perro, como en otras actividades que se muestran antes en la película, tiene poca destreza o casi nula fallando el tiro y cayendo en la pista. Al mismo tiempo gran parte de los personajes presentes se ríen burlándose. Al final del juego el hombre de nieve ayuda a Perro a pararse y en vez de ver a una figura blanca vemos a Robot, y es ahí cuando despierta del sueño, en su cama.

El hilo de la historia siempre va avanzando, no hay ningún momento en que se vea un *flashback* o *racconto* para darnos más información sobre un personaje o cierta situación. Esta siempre avanza en la línea temporal, la cual empieza un día de Septiembre y termina a mediados de Junio aproximadamente. Como se dijo, la estructura de la cinta es lineal — la continuidad de la historia siempre va avanzando—, esto simplifica bastante el esfuerzo extra que el espectador tiene que ocupar para poder ir al mismo paso que la historia. Hay algunas ocasiones donde en otros largometrajes la obra tiene tantos paralelos y *flashback* que complica que el público sea capaz de seguir el ritmo de la historia, por lo que *Robot Dreams* al ser una historia lineal sin muchas variaciones hace más sencillo la comprensión del espectador.

*Robot Dreams* es una obra que presenta aspectos culturales centrados en Nueva York, que es donde está situada la película. Se representa la gran variedad de etnias que son icónicas de la ciudad, diferentes religiones, razas, creencias, costumbres, morales, etc. aparte de las costumbres estadounidenses que se pueden apreciar durante el rodaje. Aunque no sean humanos se dan a entender estos grupos étnicos por otras características, por ejemplo, en una escena donde los dos amigos van caminando en la calle de la gran manzana, podemos ver que uno de los personajes de fondo está limpiando su auto mientras escucha música que parece ser merengue, bailando al ritmo y sin importarle lo que podrían opinar los que estén a su alrededor como se puede apreciar en la figura 5. También cuando el barbero está atendiendo a un cliente que podemos asumir que es afrodescendiente. O el grupo de animales punk que están en la calle fumando y tomando, intrigando a Robot cuando Perro estaba preocupado de las acciones de su amigo hacia el grupo.

Figura 5

Fotograma de “*Robot Dreams*”, “*Walking through New York*”



“*Robot Dreams*” de Pablo Berger, Arcadia Motion Pictures

Incluso la escena en donde Perro y Robot están en el metro de Nueva York y hay un pulpo que está haciendo un *show* de música callejera, figura 6, que es algo que se ve mucho en esa ciudad. Aunque esto pueda ser una experiencia a nivel internacional es algo que se referencia en varias

películas, como “Madagascar” de Dreamworks, por lo que es algo característico y fácil de reconocer a nivel cultural.

**Figura 6**

Fotograma de “Robot Dreams” Metro de New York, artista callejero



“Robot Dreams” de Pablo Berger, Arcadia Motion Pictures

El género cinematográfico más presente de *Robot Dreams* podría ser considerado una tragicomedia, ya que aunque haya muchas partes de carácter carismático gran parte de la obra es una tragedia. En mayoría la obra habla de la pérdida de una amistad importante y cómo esto afecta a los involucrados pero se entrelaza con comedia gracias a las instancias que estos viven que en su gran mayoría son cómicas pero aun así logran conmover al público por los cambios repentinos en estas mismas.

La visión de este mundo, hasta lo que se da a entender, es la misma que la vida real en Nueva York de esos años. No se menciona nada de alguna religión propia del mundo o algo que sea significativamente diferente que en la realidad en la que existimos pero es obvio que se trató de presentar en pantalla la mayor cantidad de culturas posibles que se veían en esos años en la gran manzana como: latinas, afroamericanas, sud-asiáticas, entre otras.

La última escena de la película da fin a la historia de Perro y Robot de una vez por todas. Esta escena es mucho más larga que los últimos paneles de la novela, ambos se vuelven a encontrar pero el único que logra ver al otro es Robot, Perro está en la vereda de enfrente con un nuevo robot llamado Tin. Robot trata de alcanzar a Perro y cuando lo logra vemos que el otro robot se hace un lado un poco incómodo hasta que llega Randall a hablar con Robot y nos muestran que todo estuvo en la imaginación de nuestro amigo metálico. Esto lo hace ver que aunque quiera seguir estando con Perro, ya no es su lugar. Nos da a entender que aunque hayan sido sumamente importantes el uno para el otro era necesario que ambos emprendieran en caminos distintos para poder crecer como individuos. Ya no era necesario que se reencontraran para estar “completos”, ambos lograron crear conexiones, sean o no longevas. Y esa es la enseñanza de la película, que a veces no se va a lograr mantener algo eternamente, aunque uno lo desee mucho, a veces es mejor dejar ir y mirar hacia adelante.

## Equipo principal de la película

Para poder realizar un *film* de este calibre es necesario contar con un equipo capacitado y muy talentoso. Creemos pertinente mencionar de qué trata cada cargo. Dentro de los roles más importantes para la película —obviamente— está el director que en este caso en específico también tomó el rol de guionista de la película.

El director de producción es Julián Larrauri, él tiene el deber de mantener todo a flote y que se cumplan las visiones de Berger

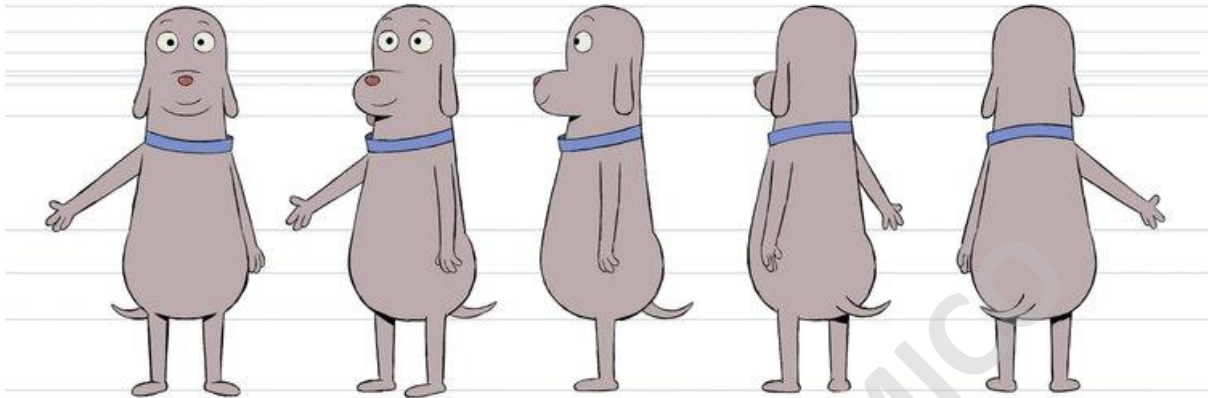
Como se mencionó en el análisis de la obra literaria, uno de los procesos más importantes fue el de storyboard, donde Maca Gil destacó enormemente. "Parece que nace de una historia muy infantil," compartió la artista. También confirmó en el mismo artículo que la historia "toca temas que afectan mucho a la audiencia adulta: habla de la soledad de una gran ciudad (Nueva York), la ruptura en una relación de amistad y pasar página," (Ayuso, 2024) algo que le motivó para rediseñar a los personajes y encariñarse con ellos.

José Luis Ágreda cumplió el rol de director de arte del largometraje, él tenía la última palabra al momento de tomar las decisiones de cómo se iba a ver la película estéticamente junto al resto del equipo de arte.

El líder de diseño de personajes para esta película fue Daniel Fernández, del cual se destacan diseños de varios personajes de otras obras, como "Klaus" y "El Grinch". Él tenía la responsabilidad de rediseñar a los personajes de la novela gráfica para que se adaptarían correctamente al estilo del *film*. Junto al equipo tuvieron que diseñar a cada personaje para que después el equipo de producción los pudieran usar como guía al momento de animar. Como se ve en las figura 7 y 8, una de las guías que tenían que armar es la rotación de los personajes para que así supieran como se ve el personaje en cualquier ángulo en el que se le pueda poner, o al menos lo más cercano posible.

**Figura 7**  
*Rotación de Perro*

**ROBOT dreams** - DOG - #edeae1 #d57f7f #798fce  
 #bcacad #aa5e5e CHARACTER - TURNAROUND  
 COLOR



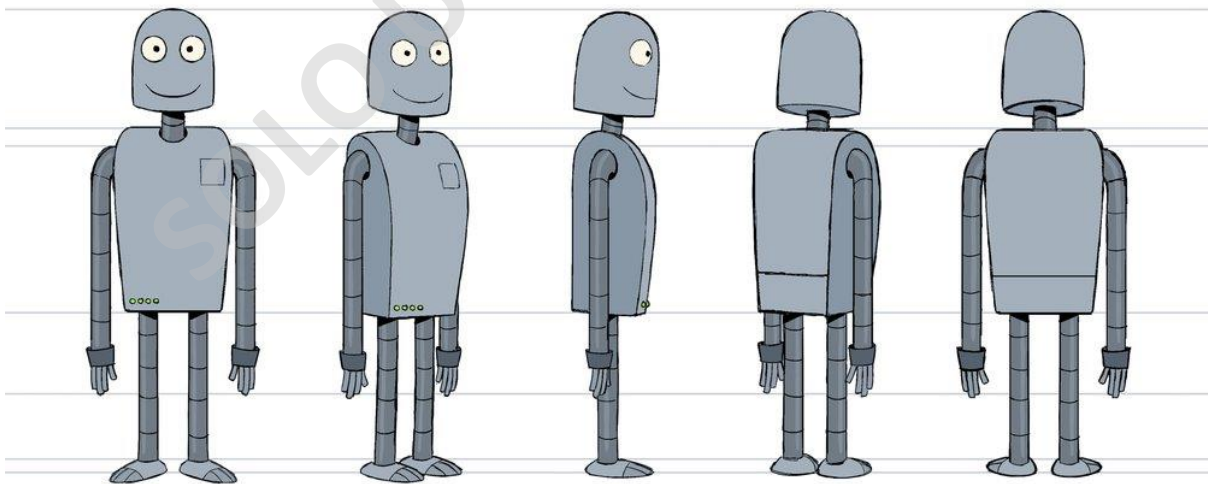
ARCADIA

Daniel Fernandez Casas, Arcadia Motion Pictures



**Figura 8**  
 Rotación de Robot

**ROBOT dreams** - ROBOT - #fef8ea #939fab #717b85 #a8ff54  
 #a4b0bc #83909c #55616d CHARACTER - TURNAROUND  
 COLOR



ARCADIA

Daniel Fernandez Casas, Arcadia Motion Pictures



Uno de los roles más importantes es el de director de animación del cual se encargó el belga Benoit Féroumont. Esta persona se tiene que hacer cargo de definir y asegurarse que el equipo de animación siga un estilo de animación ya definido en pre producción.

El encargado de la música es Alfonso de Vilallonga, él fue el responsable de crear o guiar la producción musical de la película.

Dentro de la producción de una película hay muchos más cargos que son esenciales para poder llevar a cabo la creación de la obra hasta que pueda ser publicada y que el público la experimente sea en cines o en *streaming*, cargos como *rigger*, colorista, supervisores, artistas de *background*, etcétera.

## Dos lados de una moneda

*Robot Dreams* es una sencilla pero emotiva historia que llegó a ser parte de varias otras que han logrado ser adaptadas del mundo literario al cinematográfico, y llegó a sobresalir en el mundo de la animación. Después de haber analizado ambas obras es momento de aplicar la metodología propuesta anteriormente y realizar la comparación de ambos proyectos.

Empecemos por el aspecto del guión. La novela gráfica es la base de la historia en la película pero Berger quería que fuera su propia versión de la de Varon.

Por un lado, en la novela gráfica, el contenido se basa en un guión literario. Este texto organiza narrativamente las acciones y diálogos de manera estructurada en secuencias. En contraste, la filmografía utiliza un guión gráfico, conocido como *storyboard* que tiene un enfoque más artístico. El objetivo del mismo es transmitir la historia, los sonidos, las acciones y las emociones a través de imágenes visuales. Y estas deben ser entendibles para todo público.

En otras palabras, la novela gráfica se centra en un guión escrito que detalla la trama y los diálogos en un formato secuencial, mientras que el cine se apoya en una representación visual esquemática para planificar y comunicar la narrativa de manera más sensorial y visual.

En la película, se necesitó extender algunas de las instancias que ocurren en la novela al igual que tener que crear otras para poder alcanzar a ser un largometraje, ya que si solo se guiaban por lo que Varon describía en su medio fácilmente podría haber quedado en menos de 30 minutos de duración. Berger puso su propia esencia en el guión, mostrando su visión de la ciudad.

Un elemento importante que fue distintivo en ambas obras es la puesta en escena, la composición de las mismas.

En las viñetas, se puede mostrar dibujos y texto a la vez. Están rodeadas por diferentes encuadres o separaciones entre dibujos, también llamados calle o *gutter* —espaciados entre viñetas—. Aquí el lector debe interpretar estos espacios para comprender la historia y sus tiempos.

En la película muestran varios ángulos de las cámaras para poder elevar la emoción que se debía transmitir en cada plano. Varias composiciones y tomas elevando la narración visual.

La dirección de arte es esencial para ambos formatos ya que es lo primero que ve la audiencia. Esto es lo que hará que llegue el público, esto genera las ventas en los cines por ahora. A parte esto define cómo se ve la obra en su totalidad, será bastante extraño que en medio de un cómic o serie de televisión cambie el estilo. Y en los casos en los que esto ha pasado por diferentes razones, el público tiende a tener reacciones un tanto negativas, y eso es justo lo que se trata de evitar.

En la novela gráfica es muy simple, no busca que el lector se maraville por la complejidad del arte, sino que la historia sea precisa y que la estética sea capaz de contar lo que era necesario. Mientras que en el largometraje se beneficia de haber complejizado y definido el arte a algo más pero que no fuera innecesariamente elevado, manteniendo la parte visual rica pero sencilla.

Uno de los personajes que cambiaron drásticamente fueron el cartero y el encargado de la chatarrería. Ambos en la novela eran humanoides mientras que en la película se eliminó esa coexistencia entre entes antropomorfos y los humanoides dejando solamente a los primeros. Otro punto que se vio más trabajado fueron las ubicaciones, tanto los sueños como la ciudad y alrededores. Tenían mucha más información en el fondo, detalles que nos daban a entender el trasfondo sin siquiera ser necesario o importante para la trama principal. Pero ayuda a poder visualizar el lugar como algo real.

Con respecto a la cultura que se presenta en la trama, el *film* tiene un peso o compromiso mayor que la novela gráfica. En esta lo único importante sobre la cultura es que la autora vivió en Brooklyn mientras estaba creando su libro después de haber terminado su *master* en la School of Visual Arts (SVA), de New York City.

Por último, encontramos prudente hacer una comparación entre ambos finales, porque como se insinúa, estos últimos le dan un cierre a lo que el público verá de los personajes.

En los últimos paneles de la novela, se observan escenas sencillas de Robot pasando tiempo de calidad con Randall; el Señor Mapache, leyendo juntos en la sala de su casa. Cuando el Señor Mapache deja a Robot solo, este mira por la ventana y ve a Perro con otra persona. En la novela, se puede ver detalladamente cómo Robot empieza a llorar, pero después de un rato este lo procesa y acepta que no necesita a su antiguo compañero. Entonces, enciende la música con la radio en su cuerpo mirando desde la ventana. Perro escucha la melodía, y sin saber que proviene de Robot, se aleja silbando feliz con su nuevo amigo, poniendo fin a la historia.

Por otro lado está la película. Al final Robot ve a Perro a lo lejos desde la ventana del departamento que compartía con Randall cuando fue a buscar ketchup ya que junto al mapache está preparando una comida desde un asado hasta acompañamientos. Perro está caminando al frente del edificio donde se encuentra y con otro robot, Tin, disfrutando del día como lo hacía con él antes de que se quedara estancado en la playa. Al ver esta escena Robot va a buscarlo y cuando lo logra a alcanzar se abrazan pero Tin está confundido, al momento suelta la botella de ketchup que había tomado anteriormente y vuelve en sí. Es ahí cuando se da cuenta de que ahora su amigo es Randall, lo voltea a ver y pone el casete que él le había armado con sus canciones favoritas, la cual es "*September*" de *Earth, Wind & Fire*, que es la misma que se ve en una escena anterior a que se tuvieron que separar y ambos empiezan a bailar coordinadamente, pero cada uno a su lado de la acera hasta que Perro nota la silueta familiar de Robot en la ventana y para de bailar. Para cuando este se giró para ver a Robot, él se había escondido fuera de la vista de su previo amigo. Esto pone triste a Perro pero Tin lo logra animar mostrándonos la última vez que los personajes interactúan de una u otra forma durante el *film*. Es una clara metáfora de que ambos están siguiendo su propio camino, tuvieron que seguir

adelante aceptando los hechos que llevaron a que se separaran. Nos permitieron conectar emotivamente con los personajes.

Tal vez en algún momento en el futuro, esta historia podría llegar a ser considerada parte de la narrativa transmedia, definida como “*a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience*” [un proceso donde elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales con el propósito de crear una unificada y coordinada experiencia de entretenimiento] por su creador Henry Jenkins (2007, párrafo 2). Así podríamos llegar a conocer más del mundo de *Robot Dreams*. La vida de otros personajes, cómo llegaron a ser quiénes son o incluso un epílogo de Perro y Robot.

## La animación española

En este segmento de la investigación, ya que no se relaciona con un análisis cinematográfico en sí, vamos a realizar un breve análisis de mercado entre el cine animado español antes de *Robot Dreams* y el de después de que se estrenó la película. Cuáles serían las puertas que se podrían abrir a futuro para la industria de la animación, tanto para el mundo como para España.

Pero, ¿cómo se llegó a la animación digital? Según Nichola Dobson (2010), durante la historia han habido muchas formas de proyectar imágenes que emulan el movimiento, tales como: la fantasmagoría de Etienne Robertson (1798), el fenaquistiscopio de Joseph A. Plateau (1833), el zootropo de William Horner (1834), el kinetoscopio de Franz Von Uchautius (1853) y el cinematógrafo de los hermanos Lumière (1895). Este último en especial fue el primer paso a que el cine como panorama y/o establecimiento fuera posible hasta el día de hoy. Muchas personas —Georges Méliès, Albert E. Smith y J. Stuart Blackton, Arnaldo Ginna, John R. Bray y Raoul Barré, Winsor McCay, Richard Collard, Mary Ellen Bute y Leo Thurmin, etc.— han sido esenciales, de acuerdo con Dobson, para que la animación evolucionara desde el papel y el *stop motion* al medio digital que hoy conocemos como el estándar de la industria.

Lo que más se acerca a la animación que se ve hoy en día en los cines o en los servicios de *streaming* es el *cell animation* o, en español, animación en celuloide —láminas de plásticos que permiten superponerse para poder armar secuencias más complejas—. La técnica se asemeja a capas en los programas de animación digital 2D (bidimensional).

Una de las definiciones que encontramos acertadas a lo que entendemos como animación dice lo siguiente; “*It is the omnipresent pictorial form of the modern era... and only in recent years has there been clear recognition of animation as an art*” [Es la omnipresente forma de la era moderna.. y sólo en años recientes se ha reconocido claramente la animación como arte] (Wells, 2019, p.9)

Por otro lado también dice que la animación, “*predominantly been understood as a ‘cartoon’ medium, and largely defined by the presence and performance of Disney animation...all other forms of animation may be addressed through the ways they relate to or differ from the Disney model.*” [Mayoritariamente ha sido entendida como un medio caricaturesco, y grandemente definida por la presencia y desempeño de las animaciones Disney... todas las demás formas de animation pueden ser guiadas a través de las maneras en que se relacionan o diferencian del modelo Disney] (Wells, 2019, p.9)

Según la página web “Emprendedores” (2022) el mercado español a esa fecha era uno de los más prominentes del sector iberoamericano y contaba con una proyección internacional de gran importancia. El texto también señala que la exportación anterior alcanzaba un 90% del total de las producciones animadas nacionales. Igualmente, el sitio web aclara que la industria generaba por aquel entonces el 20% de los empleos de las zonas conformadas por Madrid, Cataluña y Canarias, con la producción de 16 series, 52 cortometrajes y 6 largometrajes animados. El documento estima que para el año 2030 el mercado habrá superado los 650 mil millones de euros a nivel mundial. Y concluye que desde los últimos 20 años se ha tomado más en cuenta a España en el mundo de la animación, llevando a la creación de varios festivales y premios que reconocen el empeño que los artistas ponen en el medio.

Gracias a este artículo, podemos especular que *Robot Dreams* va a marcar un antes y después con respecto a la exportación de las producciones audiovisuales. Cómo llegó a los premios Oscar muchos países a nivel mundial querían proyectar la película en sus salas mientras aún no haya una plataforma viable en todas las regiones del mundo, por lo que las exportaciones a futuro deberían seguir creciendo según la predicción que se mostró anteriormente.

## CONCLUSIÓN

*Robot Dreams* es una obra emotiva que logra transmitir un sentimiento de empatía a un público de todas las edades, mostrando emociones complejas a lo largo de toda su narrativa de manera sencilla pero efectiva. Tanto la novela como la película tienen la capacidad de conectar con los espectadores de una forma conmovedora e innovadora.

Durante nuestra investigación sobre la historia de *Robot Dreams*, hemos aprendido que cada autor tomó su propio rumbo para la trama. Aunque Varon fue la primera en publicar la novela gráfica, Berger tomó un *approach* bastante más personal al momento de narrar. Ambas obras destacan por su arte característicamente sencillo pero cautivador, aunque es innegable que la película aprovecha más recursos expresivos, enriqueciendo tanto a los personajes como a los entornos que los rodean. Al ser obras sin diálogos, nos permiten conectar a un nivel mucho menos usado en el entretenimiento audiovisual hoy en día, que es enfocarse en lo que ves, y en el caso de la película en cómo sus personajes interactúan con el entorno y sus sonidos.

Para empezar, definimos ciertos conceptos, tales como novela gráfica, película o animación. Tanto como la novela gráfica y la película pudimos observar que, en pocas palabras, presenta un camino largo, arduo y doloroso de cómo termina una amistad muy importante para ambos coprotagonistas. Algo que las diferencia es el desarrollo de cada una de las acciones que se llevan a cabo durante la historia, mientras que en la novela son acotadas en el *film* se toman su tiempo necesario e incluso más para poder sacarle provecho.

Cabe decir que en la industria de la animación, la técnica 2D se ha visto muy abandonada en términos de largometrajes realizados por grandes estudios de alcance mundial. Y, sin embargo, es lo que hace la película aquí estudiada, que tuvo una excelente recepción por parte del público. Esto es beneficioso para el mejoramiento de esta técnica en particular, dentro del contexto de la industria de la animación.



Durante la introducción de este documento nos planteamos una pregunta que guiará esta investigación, **¿cuáles son las similitudes y diferencias entre la novela gráfica "Robot dreams" y su versión animada? ¿Qué perspectivas abre para la industria de la animación española?** En lo que respecta a las similitudes y diferencias de ambas obras hay que concluir que son más similares de lo que uno podría esperar al principio. La historia abarca en grandes rasgos lo mismo, excepto que cada versión tiene un toque personal de la persona a cargo. Mientras que la diferencia más notable es la dirección de arte, ambos tienen estilos sencillos pero, reiteramos, el *film* decidió agregar más información tanto a los personajes como a los ambientes que se presentan en este. De hecho, en algún momento la autora sugirió que su estilo de dibujo deriva de que durante un tiempo en que ella no sabía dibujar —algo que no podemos comprobar— y que esa es una de las grandes razones detrás de su estilo de dibujo sencillo en sus novelas.

En cuanto al mercado español, estimamos que *Robot Dreams* abrirá la puerta para que varios estudios se aventuren a producir proyectos de largometraje utilizando la misma técnica empleada en esta obra. En varias redes sociales se han visto *posts* donde el público añora por más productos que no sean desarrollados con herramientas especializadas en 3D. Cada vez que una película en 2D o stop motion se estrena, tiende a captar la atención y genera discusiones prolongadas entre el público. En España, muchas de las producciones son recibidas gratamente en el extranjero por lo que logran recaudar grandes sumas de dinero, lo que les permite obtener ingresos significativos. Aunque a veces puede llevar meses o incluso años superar el presupuesto de producción inicial, en general estas películas logran no solo recuperar la inversión inicial, sino también generar ganancias considerables, o en algunos casos duplicando la inversión inicial.

Otro aporte de nuestra investigación, no solo nos ayuda a comprender los complejos procesos de producción en la industria de la animación, sino que también nos permite profundizar en los desafíos y las estrategias asociadas con la adaptación de novelas gráficas o literarias. Además, nos ofrece la oportunidad de explorar más sobre los variados procesos de adaptación y cómo diferentes relatos e historias de distintos formatos pueden ser exitosamente trasladados a la pantalla grande a través de una adaptación cuidadosa y un guión bien trabajado.

Además, nos invita a explorar en detalle los diversos métodos para llevar con éxito relatos e historias de diferentes formatos a la pantalla grande, empleando una adaptación meticulosa y un guión bien desarrollado.

Al igual que otros estudios sobre películas de animación, como el notable logro de Guillermo del Toro con su adaptación de "Pinocho", esta investigación destaca el impacto significativo de la animación en la narración de historias complejas y profundas. En el caso de del Toro, la adaptación de "Pinocho" ha sido aclamada por su capacidad para abordar temas oscuros y complejos con la misma profundidad que cualquier otro medio cinematográfico (Leonardo García Tsá, 2023). De manera similar, *Robot Dreams* representa un aporte significativo para la animación, que queremos destacar en nuestro estudio. No solo por su innovador uso de la técnica digital 2D y su arte en general, sino también por su capacidad para contar historias universales que trascienden las barreras del lenguaje. En el artículo de Javier Zurro en *Eldiario.es* (2023), se destaca cómo esta película desafía la noción de que la animación es exclusivamente para un público infantil, demostrando que la animación puede abordar temas complejos y emocionales sin necesidad de diálogos. Esta perspectiva se alinea con los hallazgos de nuestra investigación, que subraya la importancia de la adaptación de relatos e historias de diversos formatos a través de una buena adaptación y el uso adecuado del guión.

En estadísticas el cine español constantemente está creciendo a nivel internacional. Como ya se dijo antes, se espera que este siga creciendo en los siguientes años y que llegue a un mayor reconocimiento nivel mundial. Según LightBox Academy la industria genera 654 millones de euros y tiene aproximadamente 7.450 profesionales dentro de un estimado de 250 empresas que forman parte de esta. También el autor establece que el país “es el quinto productor de largometrajes de animación en el mundo y el segundo en Europa, y la mayor parte de sus productos viajan al extranjero con pretensiones de conquistar otros mercados y lograr galardones” (2024)

En una entrevista de Levante orientada por Saray Fajardo, el director de arte José Luis Ágreda habla de la experiencia de haber quedado seleccionados y de lo surrealista que se les hizo haber quedado en la selección final ya que se comparaban con las demás obras que eran más comerciales y con un mayor presupuesto.

A nivel técnico no podemos competir con los presupuestos, ya que el nuestro era de 5 millones y la siguiente que está nominada es de 100 millones. Hay un salto tecnológico que es imposible de cubrir. A nivel artístico y de guión hay una libertad en la creación. En el resto, hay tantos ejecutivos y tantas cosas de por medio que yo creo que la libertad con la que se ha creado y el cariño de todo el equipo que está totalmente involucrado en la película es diferente. Pablo Berger te traslada las virtudes narrativas y de genio artístico, tiene la capacidad de seducir al equipo para que esté motivado y haga suya la película.

(Ágreda en Levante, 2024, párr. 4)

En esta investigación logramos comprender cómo se llevan a cabo los complejos procesos de producción y adaptación en la industria de la animación. Aprendimos que distintas historias de diversos formatos pueden convertirse en películas exitosas si se adaptan bien, mediante un buen uso del guión y una increíble dirección como la que logró Berger. Como se ha mencionado anteriormente, *Robot Dreams* es un ejemplo que nos demuestra que hay miles de historias esperando a ser descubiertas y rescatadas para llevarlas a nuevos formatos audiovisuales.

Por otro lado, ya más relacionado con el área del mercado, esta película nos demuestra que el público todavía disfruta de los filmes de técnica 2D y, de hecho, anhela que estudios más grandes, como *DreamWorks* y *Disney*, vuelvan a producir largometrajes con esta técnica, ya que por un tiempo el 3D se estancó en una etapa de emular la realidad lo más posible. La animación se revela como una herramienta extraordinaria y mágica, capaz de alcanzar grandes logros al trasladar historias como la de Sara Varon con dedicación y determinación, no solo con el propósito de crear películas comerciales, sino también de crear experiencias únicas y memorables para todo el público.

Con respecto a la agenda de investigación futura, es importante realizar un análisis de cómo el público recibió la película en términos de taquilla tanto a nivel mundial como en el país de origen, con cifras definitivas. Cabe mencionar que el día 10 de junio de este año, Sara Varon publicó en su Instagram que en ese momento *Robot Dreams* apenas había llegado a las salas de cine estadounidenses. Esto nos indica que en varios países, donde asumimos que ya había sido estrenada la película, esto no era el caso. En este análisis, también podríamos examinar el área de *marketing* de las obras, considerando que la autora ofrece en su página de *Etsy pins* y collares, entre otras mercancías (Varon, 2024).

En conclusión, la investigación no solo ha permitido una comprensión más profunda de la industria de la animación, sino que también ha destacado la relevancia y el atractivo continuo

de las técnicas de animación 2D. Al reconocer y premiar obras como *Robot Dreams*, se abre la puerta para que más historias literarias y gráficas sean adaptadas y apreciadas en el ámbito cinematográfico, enriqueciendo así el panorama audiovisual con diversidad y creatividad. Además, el análisis futuro del rendimiento de la película en taquilla y sus estrategias de marketing proporcionará valiosos *insights* sobre el impacto y la recepción del cine de animación en todo el mercado.

SOLO USO ACADÉMICO

## BIBLIOGRAFÍA

- Andriyani, E. (15 de septiembre de 2021) “AN ANALYSIS OF A MOVIE ‘ANNA KARENINA’ ACCORDING TO THE THEORY OF LITERATURE”. Recuperado el 5 de junio de 2024, desde: <https://journal.uml.ac.id/ELt/article/view/559/pdf>
- Ayuso. A. El Periódico de España. (2024, febrero 10). “*Maca Gil: ‘Robot Dreams’ opta al Goya, Oscar y Annie con una película sin diálogos*”

<https://www.epe.es/es/cultura/20240210/maca-gil-robot-dreams-goya-oscar-annie-pelicula-97909316>

Berger, P. (Director). (2023). *Robot Dreams* [Película]. Arcadia Motion Pictures.

Didyme-Dôme, A. (2024). “Crítica: *Mi amigo robot (Robot Dreams)*”. *Rolling Stone en español*. Recuperado el 15 de abril de 2024, desde : <https://es.rollingstone.com/critica-mi-amigo-robot-robot-dreams/>

Dobson, N. (2010). “The A to Z of animation and cartoons”. Scarecrow Press, Incorporated.

Editorial Astronave. (Sin fecha) *ROBOT DREAMS [valoración]*. Recuperado el 15 de abril de 2024, desde: <https://www.editorialastronave.com/libro/robot-dreams>

Eisner, W. E. (2007). *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo: versión ampliada con la impresión digital*. Norma. Recuperado 14 de Mayo de 2024 <https://dibujourjc.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/03/arte-secuencial-will-eisner.pdf>

Emprendedores (2 de noviembre de 2022) “La animación española ya emplea al 20% de los profesionales del mercado audiovisual”. Recuperado el 29 de Mayo de 2024 desde: <https://emprendedores.es/formacion/animacion-espanola/>

Etxeberria, P. (3 de marzo, 2024) Robot Dreams, un sueño ‘made in’ Pamplona que aspira al Oscar. Recuperado el 26 de mayo 2024 desde: <https://www.noticiasdenavarra.com/cultura/2024/03/03/robot-dreams-sueno-made-in-7951999.html>

Fajardo, S. (02 de marzo de 2024) “El presupuesto de ‘Robot Dreams’ es de 5 millones y las otras películas nominadas cuentan con 100”. Levante. Recuperado el 19 de junio de 2024, desde: <https://www.levante-emv.com/cultura/2024/03/02/presupuesto-robot-dreams-5-millones-98836618.html&sa=D&source=docs&ust=1719006499842291&usg=AOvVaw2LVaV4m-vI3L-g35LnFXsM>

Fernandez, D. (s.f) “Character Design: Robot Dreams”. Recuperado el 29 de junio de 2024, desde: <https://www.hebrocharacterdesign.com/work/robotdreams>

García. L (2023) “Una obra maestra hecha a mano: Pinocho de Guillermo Del Toro”. Recuperado 20 de junio de 2024 desde: [https://www.revistamedicinaycultura.fmposgrado.unam.mx/wp-content/uploads/2023/03/012\\_Medicina-y-cine\\_Pinocho-de-Guillermo-Del-Toro\\_Garcia.pdf](https://www.revistamedicinaycultura.fmposgrado.unam.mx/wp-content/uploads/2023/03/012_Medicina-y-cine_Pinocho-de-Guillermo-Del-Toro_Garcia.pdf)

García, J. (2023). ¿Qué es un guión gráfico?. Grado en Animación de U-tad Disponible en: <https://u-tad.com/guion-grafico-storyboard/>

- Grupo “Imágenes de la Historia”. (1998). “El cine en la clase de historia. Comunicar, 11, 87-93.” Recuperado el 05 de junio de 2024, desde: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635627>
- ICAA, (7 de diciembre de 2021), Informe “Animation films and TV series in Europe” del Observatorio Audiovisual Europeo que analiza el sector de la animación en Europa. Recuperado el 16 de abril de 2024, desde <https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cine/inicio.html>
- Jenkins, H. (21 de marzo de 2007) “Transmedia Storytelling 101”. Blog de Henry Jenkins. Recuperado el 29 de mayo de 2024 desde: [https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Jimenez, J. (11 de mayo de 2022) “Cómico 'Robot Dreams', el cómic de Sara Varon sobre la amistad que Pablo Berger llevará a los cines”. rtve.es. Recuperado el 18 de abril de 2024, desde: <https://www.rtve.es/noticias/20220511/robot-dreams-comic-sara-varon-pablo-berger-cines/2347573.shtml>
- Jimenez, J. (3 de Octubre 2021) “Pablo Berger: "Me he pasado a la animación porque me enamoré de Robot Dreams””. Recuperado el 15 de abril de 2024, desde: <https://www.rtve.es/noticias/20211003/pablo-berger-he-pasado-a-animacion-porque-enamore-robot-dreams/2178300.shtml>
- Lang, J. (22 de febrero, 2024) Robot Dreams’ Is Unconventional In Every Way, Including How It Was Storyboarded – Exclusive, Cartoon Brew. Recuperado el 26 de mayo, 2024 desde: <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/robot-dreams-is-unconventional-in-every-way-including-how-it-was-storyboarded-exclusive-238300.html>
- LightBox Academy. (s.f.). La animación en España: Una industria en constante crecimiento. Recuperado el 20 de junio de 2024, desde: <https://lboxacademy.es/blog/la-animacion-en-espana-una-industria-en-constante-crecimiento/>
- Loughborough University (2023) “Paul Wells: Professor of Animation”. Recuperado el 27 de Mayo de 2024, desde: <https://www.lboro.ac.uk/schools/design-creative-arts/people/paul-wells/#:~:text=Professor%20Paul%20Wells%20is%20Director,and%20related%20moving%20image%20practices>
- Noticias de Navarra, (3 de marzo de 2024) Robot Dreams, un sueño ‘made in’ Pamplona que aspira al Oscar. Recuperado el 16 de abril 2024, desde: <https://www.noticiasdenavarra.com/cultura/2024/03/03/robot-dreams-sueno-made-in-7951999.html>
- Paloma & Nacho. (7 de marzo de 2024). “Tráiler de Mi amigo robot, la película silente que te conmoverá hasta las lágrimas”. Paloma & Nacho. Recuperado el 11 de abril de 2024, desde: <https://palomaynacho.com/blog/trailer-oficial-robot-dreams/>

- Rojas, O. (Julio de 2021) “Reconociendo la animación en el contexto del diseño, bajo la mirada de la industria cultural en Colombia”. Recuperado el 26 de Mayo 2024, desde: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/5643/8452>
- Rotten Tomatoes. (Sin fecha). *ROBOT DREAMS [valoración]*. Recuperado el 11 de abril de 2024, desde: [https://www.rottentomatoes.com/m/robot\\_dreams](https://www.rottentomatoes.com/m/robot_dreams)
- Rubio, A. M. (10 de Marzo de 2022). “La identidad en Persépolis: un viaje al tercer espacio”. Revista MELIBEA, 16. Recuperado el 24 de Mayo de 2024 desde: [https://bdigital.uncuyo.edu.ar/objetos\\_digitales/17805/melibea2022-1-05.pdf](https://bdigital.uncuyo.edu.ar/objetos_digitales/17805/melibea2022-1-05.pdf)
- Sanchez, Carlos. (Enero, 2022). LA NOVELA GRÁFICA EN MÉXICO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL. Recuperado el 16 de mayo desde: [https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/3/numerza\\_uo35/enero/novela-grafica.html#:~:text=La%20novela%20gr%C3%A1fica%20se%20caracterina%20propuesta%20narrativa%20m%C3%A1s%20cruda.](https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/3/numerza_uo35/enero/novela-grafica.html#:~:text=La%20novela%20gr%C3%A1fica%20se%20caracterina%20propuesta%20narrativa%20m%C3%A1s%20cruda.)
- Sánchez, Escalonilla, A. (2014). Estrategias de guion cine-matrográfico: El proceso de creación de una historia. Recuperado 26 de mayo desde: [https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros\\_contenido/arxius/28/2782\\_7\\_Estrategias\\_guion\\_cinematografico.pdf](https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros_contenido/arxius/28/2782_7_Estrategias_guion_cinematografico.pdf)
- Toulouse Lautrec (21 de enero, 2021) “¿Qué es la cinematografía y en qué consiste?”. Recuperado el 06 de junio desde: <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-cinematografia#:~:text=La%20cinematograf%C3%ADa%20es%20el%20arte,pe%C3%ADcula%20o%20programa%20de%20televisi%C3%B3n>
- Tregolam (27 de diciembre, 2017) ¿Cómo es el proceso de adaptación de libros a películas?. Recuperado 28 de mayo desde: <https://www.tregolam.com/2016/12/adaptacion-de-libros-a-peliculas/>
- Varon, S. (s.f.). SaraVaron. Etsy. Recuperado el 19 de junio de 2024 desde: <https://www.etsy.com/shop/saravaron/>
- Varon, S. (s.f.). sara.varon “Happy to say Robot Dreams is finally in theaters!”. Instagram. Recuperado el 19 de junio desde: <https://www.instagram.com/p/C8Cd1O4RYML/?hl=es-la%3A%2F%2F>
- Vazza, Federico. (septiembre, 2020). Clase 2: Preproducción, investigación y fuentes informativas. Recuperado el 27 de mayo desde: <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/talleraudiocat1/2020/09/07/clase-2-preproduccion-investigacion-y-fuentes-informativas/#:~:text=%E2%80%93Preproducci%C3%B3n%3A%20es%20la%20etapa%20de,el%20correspondiente%20plan%20de%20rodaje.>
- Wells, P. (2019). *Animation : Genre and authorship*. Columbia University Press.

- Zavala, L. (2010). Teoría y práctica del análisis cinematográfico. La seducción luminosa. México: Trillas. Disponible en: <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/39340.pdf>
- Zurro, J. (4 de diciembre de 2023) Eldiario.es. “Robot Dreams', la joya que demuestra que la animación puede ser muda y no solo para niños”. Recuperado desde 20 de junio de 2024 desde: [https://www.eldiario.es/cultura/cine/robot-dreams-joya-demuestra-animacion-muda-no-ninos\\_1\\_10741999.html](https://www.eldiario.es/cultura/cine/robot-dreams-joya-demuestra-animacion-muda-no-ninos_1_10741999.html)

SOLO USO ACADÉMICO