

Una animación transgresora para un mensaje alternativo: en torno al animalismo de *Las vidas de Marona*

A transgressive animation for an alternative message: on the animalism of *Marona's Fantastic Tale*

RESUMEN

El presente artículo investiga la representación del animal y de la relación humano-animal en *Las vidas de Marona* (*L'extraordinaire voyage de Marona*, Anca Damian, 2019). Tras considerar las huellas del giro animal en el audiovisual en general y en el ámbito de la animación en particular, procedemos al estudio del largometraje guiados por la metodología del análisis fílmico y atendiendo a las especificidades estéticas de la animación. Conectamos en primera instancia el tipo de protagonismo que la película concede a la perra con la débil antropomorfización a la que el personaje es sometido. A continuación, valoramos los recursos que contribuyen a ponernos en la piel de la perra, destacando la sensorialización y somatización del discurso. Seguidamente, examinamos el retrato de los personajes humanos e incidimos en la propensión intersubjetiva de la protagonista. Por último, las conclusiones remarcan las sinergias entre la experimental propuesta formal y el mensaje animalista del film.

ABSTRACT

This article investigates the representation of the animal and the human-animal relationship in *Marona's Fantastic Tale* (*L'extraordinaire voyage de Marona*, Anca Damian, 2019). After considering the traces of the animal turn in the audiovisual in general and within the realm of animation in particular, we proceed to study the motion picture guided by the methodology of film analysis and attending to animation's unique aesthetics. We first connect the type of protagonism that the film grants to the dog with the weak anthropomorphization to which the character is subjected. Next, we evaluate the resources that contribute to get in the dog's shoes, highlighting the sensorialization and somatization of the discourse. Thereafter, we examine the portrayal of the human characters and emphasize the intersubjective propensity of the protagonist. Finally, the conclusions highlight the synergies between the experimental formal proposal and the animalistic message of the film.





ENRIC BURGOS

Universitat de València,
España

Enric Burgos (València, 1976) es licenciado en Filosofía (1998) y en Comunicación Audiovisual (2002) por la Universitat de València y doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universitat Jaume I (2017). Es profesor en la Universitat de València y miembro del grupo de I+D Mediaflows. Es autor de un libro, numerosos capítulos de libro y diversos artículos en revistas científicas como *Fotocinema*, *Communication & Society*, *L'Atalante*, *Cinema. Journal of Philosophy and the Moving Image*, *Área Abierta* o *Comunicación y Hombre*. Su interés investigador se centra en las desviaciones del modelo hegemónico en cine y series de televisión.

PALABRAS CLAVE:

Subjetividad animal, animalismo, antiespecismo, análisis fílmico, Anca Damian, *Las vidas de Marona*

KEY WORDS:

Animal Subjectivity, antispeciesism, film analysis, Anca Damian, Marona's Fantastic Tale

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.21704>

Introducción

En las últimas décadas, el ámbito académico ha asumido de manera decidida el desafío planteado por el giro animal. Agrupadas en torno a los *Animal Studies*, numerosas áreas del conocimiento están revisando críticamente la tradicional concepción de la animalidad y reexaminando nuestras relaciones con otras especies. A pesar de la diversidad de propuestas y puntos de vista, las investigaciones muestran un interés común en alejarse de la visión de los animales no humanos como meros objetos —la cartesiana concepción del animal como *machina animata* carente de cognición, emoción y conciencia— y comprometerse con su condición de sujetos. Este reconocimiento de la subjetividad animal, como advirtió Von Uexküll (2014 [1909]: 1-8) y ha desarrollado actualmente Yong (2022: 3-16), implica considerar tanto el mundo interior subjetivo del animal no humano (*Innenwelt*) como su manera de experimentar el mundo circundante (*Umwelt*), ese mundo compartido —o *mundo más que humano* (Abram, 2017:

37)— en el que el animal no es accesorio sino agente. La aceptación de la subjetividad del animal, así, se revela fundamental para combatir la *fantasía del excepcionalismo humano* (Haraway, 2008: 11) y construir una ontología que incluya a todas las criaturas del planeta.

La reflexión sobre lo audiovisual emerge como uno de los campos más relevantes en la lucha contra el especismo. No en balde, según quienes han abordado la cuestión (Burt, 2002: 15; Pick, 2011: 3; Safit, 2014: 212; Linné, 2016: 252; Loy, 2016: 221), la producción audiovisual no solo refleja nuestras relaciones con los demás animales, sino que también puede contribuir significativamente a transformarlas. Para lograr este cambio, y de acuerdo con la línea apuntada por investigaciones como las recién mencionadas, conviene abandonar las representaciones antropocéntricas del animal que, con frecuencia, lo reducen a objeto espectacular para la mirada humana.

Asimismo, la producción audiovisual debe centrar sus esfuerzos en superar la tendencia estereotipada a retratar al animal como mercancía, mascota terapéutica o bestia indómita que nos amenaza (Koilybayeva, 2023: 4, 7) o bien como un ser inferior que requiere nuestro auxilio (Freeman & Tulloch, 2013: 117). Además, como apunta Pick (2013: 177), cabe evitar la antropomorfización caricaturesca y el sentimentalismo excesivo que nos alejan del animal real y prescindir del recurso a otras especies como elemento de apoyo para fortalecer las tramas e identidades humanas.

La contribución de lo audiovisual a la causa animalista no se limita a la teoría. En los últimos años han proliferado las obras que dedican una mirada diferente a los animales no humanos, mostrando un mundo que les pertenece y en el que participan como agentes. Esta tendencia se ha evidenciado principalmente en el campo de la no-ficción, con films que evitan el

exotismo y la espectacularización del típico documental de naturaleza, prefiriendo centrarse en la vida cotidiana de los animales —y, en especial, de los domesticados—. Servirían de muestra títulos como *Kedi (Gatos de Estambul)* (*Kedi*, Ceyda Torun, 2016), *Stray* (Elizabeth Lo, 2020), *Space Dogs* (Elsa Kremser & Levin Peter, 2020) o las sobresalientes *Gunda* (Victor Kossakovsky, 2020) y *Vaca (Cow)* (Andrea Arnold, 2021). También la ficción ha explorado este camino, aunque en menor medida. Por lo general, en este ámbito el peso de la tradición sigue imponiéndose en el retrato de los animales no humanos y de las conexiones que establecemos con ellos. Cabe resaltar, no obstante, las buenas intenciones de grandes producciones como *Okja* (Bong Joon-Ho, 2017), el soplo de aire fresco que supone el atrevimiento de *Spoor (El rastro)* (*Pokot*, Agnieszka Holland & Katarzyna Adamik, 2017), o, muy particularmente, la arriesgada propuesta formal y el contundente mensaje de *Io* (*Io*, Jerzy Skolimowski, 2022).

Si nos centramos en las películas de animación —y sobre todo en aquellas con mayor vocación comercial— apreciamos intentos todavía más tímidos que los que detectamos en la ficción de acción real. Ciertamente, podemos valorar diversas cintas recientes que, de una manera u otra, se acercan al mundo de los animales y a sus derechos como —por mencionar solo algunos ejemplos— *Ferdinand* (Carlos Saldanha, 2017), *Isla de perros* (*Isle of Dogs*, Wes Anderson, 2018) o *Chicken Run: Amanecer de los Nuggets* (*Chicken Run: Dawn of the Nuggets*, Sam Fell, 2023). Pero no observamos en estos largometrajes mensajes sustancialmente diferentes —ni representaciones del animal y de la relación humano-animal realmente alternativas— a los de películas bien anteriores como la propia *Chicken Run: Evasión en la granja* (*Chicken Run*, Peter Lord & Nick Park, 2000), *Nimh: El mundo secreto de la señora Brisby* (*The Secret of NIMH*, Don Bluth, 1982) o incluso *101 dálmatas* (*One Hundred and One Dalmatians*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske & Wolfgang Reitherman, 1961).

No es casual que cerremos esta sucinta selección de títulos remitiendo a una obra de The Walt Disney Company de mediados del pasado siglo. La compañía lleva décadas liderando la industria del entretenimiento (Davis, 2019: 2; Mills, 2023: 115) y resultó absolutamente crucial para el establecimiento de las características y principios de la animación *mainstream* (Barrier, 1999: 84-86; Pallant, 2011: 15). Si tenemos en cuenta la presencia constante de animales no humanos en las producciones animadas del estudio Disney es fácil colegir que la representación de otras especies en la animación se ha visto profundamente marcada por las rutinas del gigante estadounidense. Tanto es así que hace poco vio la luz un libro con un título tan elocuente como *The Disneyfication of Animals*¹ (Stanton, 2020). En él, la autora repasa cómo los animales son dañados y

cosificados en las películas animadas de la compañía, denunciando el espíritu antropocentrista que las preside y que establece jerarquías entre las distintas especies en función del provecho que los humanos sacamos de ellas.

Otros escritos se han dedicado a analizar de qué maneras las películas de animación de la marca Disney —o las muchas que siguen su estela, aunque pertenezcan a otras productoras— reproducen los gestos especistas que anteriormente señalábamos en referencia a la praxis audiovisual en su conjunto. De entre todos estos tics, uno de los que se agudiza en la animación y que mayor atención recibe por parte del mundo académico es el de la antropomorfización del animal no humano. No en vano, y como mantiene Wells (2011: 20), el animal antropomorfizado constituye, en muchos sentidos, la *lingua franca* de las películas animadas. Aunque, en última instancia, debemos considerar los efectos concretos que en cada obra comporta el recurso a la antropomorfización (Mills, 2023: 120), esta tendencia implica ciertos riesgos potenciales que conviene valorar. Para empezar, el animal suele convertirse en una herramienta para examinar y retratar el mundo de forma antropocéntrica (Mills, 2023: 117). Así tomado, el animal deviene modelo de la humanidad (Ingold, 2000: 91; Schmauks, 2000: 310) y el film en cuestión acaba versando sobre la naturaleza humana y dando la espalda a esas *otras* animalidades.

Además, la antropomorfización se ve habitualmente marcada por el llamado *factor Bambi* (Lutts, 1992: 162), esto es, una estilización desmesurada que desemboca en tiernos personajes animales que recuerdan a niños humanos (Forgacs, 1992: 365; Whitley, 2008: 3) con sus texturas suaves, movimientos entrañablemente torpes y agudas voces (Dydyński & Mäekivi, 2018:

8-10). Este tipo de deformaciones trabajan en favor de la conversión de la criatura en espectáculo y, a la vez, privan a la audiencia del animal real —si se quiere, del animal puro del que habla Wells (2009: 51)—, de su auténtico mundo y de los términos en los que, como humanos, podemos efectivamente comunicarnos con el resto de especies (Tapper, 1988: 56; Whitley, 2008: 3; Dydynski & Mäekivi, 2021: 759; Mills, 2023: 117). En otras palabras, el animal genuino es sustituido por el *animal esperado* (Dydynski & Mäekivi, 2021: 758-759), es decir, el estereotipo de una determinada especie que imponen los films animados reemplaza el conocimiento biológico que podamos tener de ella (Milani, 2014: 997-998). De acuerdo con Wells (2009: 83; 2021: 385), esto resulta especialmente peligroso si consideramos que la mayor parte de los films animados en los que aparecen animales va dirigida a la infancia y que, para esta, el contacto directo con el resto de especies es cada vez menor.

Como podemos observar, el grueso de la producción literaria que contempla los nexos entre animación y animalismo se ha dedicado a una suerte de heurística negativa basada en señalar las rutas que es preferible evitar. De aquí en adelante, en cambio, centraremos nuestra atención en una de las —no muy abundantes— obras cinematográficas de animación recientes que realmente plantean otra mirada hacia los animales no humanos y los vínculos que nos unen a ellos. Nos estamos refiriendo a *Las vidas de Marona* (*L'extraordinaire voyage de Marona*, Anca Damian, 2019), largometraje de animación para todos los públicos que ha conseguido un reconocimiento y distribución considerables² y con el que la directora rumana ahonda en la línea experimental que ya exhibía en cintas animadas anteriores como *Crulic, camino al más allá* (*Crulic, drumul spre dincolo*, 2011) o *La montaña mágica* (*La montagne magique*, 2015).

Desde una óptica formal, *Las vidas de Marona* abraza efusivamente la diversidad, empleando las más distintas técnicas de animación, jugando con el símbolo y la abstracción y explotando las capacidades de la síncretis sonido-imagen. Su narrativa laxa contribuye igualmente a alejar la película del habitual modelo de representación de la animación de la industria: haciéndonos conocedores del final de la historia en el arranque del film y siguiendo en todo momento a la perra que la protagoniza, la cinta se dispone de manera cuasi episódica y queda estructurada en función de los diferentes ambientes por los que la protagonista transita y los humanos con los que en cada momento convive. Poniéndonos en el lugar de la perra y con su peculiar propuesta cinematográfica, *Las vidas de Marona* nos lanza un no menos singular mensaje animalista que, según juzgamos, conviene examinar con cierto detenimiento.

En lo sucesivo, pues, nuestro objetivo consistirá en esclarecer la propensión animalista de *Las vidas de Marona* subrayando cómo la película se distancia de las tradicionales representaciones del animal y de la relación humano-animal y atendiendo especialmente a la plasmación de la (apenas antropomorfizada) subjetividad de su protagonista. Para ello, recurriremos al estudio de determinados pasajes clave de *Las vidas de Marona* guiados por la metodología de análisis filmico de Marzal y Tarín y, más concretamente, por sus pautas para el análisis de recursos expresivos y narrativos y fase interpretativa (2007: 50-51). De esta manera, y contemplando las particularidades estéticas de la animación, valoraremos principalmente el punto de vista, las relaciones personaje-narradora, los componentes del plano y las relaciones entre sonido e imagen.

Nuestro desarrollo se dividirá en tres apartados. En el primero de ellos abor-

daremos el tipo de protagonismo que la cinta otorga a la perra, evaluando el grado de antropomorfización que muestra el personaje y el papel de la voz narrativa en el film. Seguidamente, atenderemos a los gestos formales que ayudan a ponernos en la piel de la protagonista y destacaremos el peso que lo sensorial, lo corporal y lo emocional tienen tanto en la caracteri-

zación de la perra como en el tipo de comunicación que la cinta propone a su audiencia. En último lugar, consideraremos cómo los humanos son representados y, sobre todo, comentaremos de qué manera los diferentes estilos de animación empleados refuerzan la predisposición intersubjetiva de la canina protagonista.

01 El protagonismo auténtico de la perra, el protagonismo de la perra auténtica

Las vidas de Marona arranca con el atropello de una perra. El polvo blanco sobre el asfalto que dibuja su imagen va siendo arrastrado por el viento y la *voice-over* de la narradora —que identificamos con la de la propia perra, Marona³— nos confirma que está a punto de morir y que, en lo sucesivo, asistiremos a la retahíla de recuerdos que conforman “la película de su vida”. El film, pues, se presenta como un *biopic* relatado por una narradora autodiegética ulterior⁴ y erige a Marona como personaje nuclear. La perra ejercerá de hilo conductor en una narrativa que, lejos de ceñirse a la férrea y habitual causalidad del relato se abre a lo azaroso del destino incierto de su protagonista. El resto de personajes entrarán y saldrán del film de la misma manera que lo hicieron en su vida y será ella la única a la que acompañemos de principio a fin de un círculo que nos retornará al fatídico momento del atropello.

El hecho de que Marona constituya la figura central no es aquello que distingue la cinta de *Damian* de las numerosísimas producciones de animación protagonizadas por animales no humanos. Lo que nos impulsa a tildar de genuino el protagonismo de la perra tiene que ver con la escasa antropomorfización a la que es sometido el personaje. En efecto, en otros casos en los que la criatura es desmesuradamente re-

vestida de cualidades humanas —incluida la instancia extrema de su funcionamiento como mero avatar humano—, el protagonismo animal se ve seriamente comprometido. En *Las vidas de Marona*, en cambio, la construcción del personaje protagonista nos acerca al animal puro, a una perra real, individualizada y con una subjetividad propia que no queda definida por atributos privativos de los humanos. En las diversas situaciones en las que se irá encontrando y en su contacto con el resto de personajes, Marona se comportará siempre como una perra con sus propios sentimientos, su voluntad y su capacidad de decisión e intervención. La película, así, nos presenta a Marona como sujeto con agencia y nos invita a adentrarnos en la idiosincrasia de su particular mundo perruno.

Ciertamente, hay una circunstancia ya mencionada que supone el principal rasgo antropomórfico⁵ de la protagonista, a saber, su condición de narradora. El film se toma la licencia de otorgar la palabra —y el pensamiento— a la perra cuando esta se dirige a la audiencia.⁶ No obstante, en vez de alejarnos de la perra auténtica, esta decisión nos aproxima más al mundo interior de Marona así como a su manera subjetiva de entender —e integrarse en— lo que le rodea. En algunos casos, la *voice-over* perfila su peculiar forma de vivir determinadas situaciones,

como en la escena que muestra a Istvan y Marona jugando:

Me encantaba llevarlo [a Istvan] por la noche al parque. Trabajaba todo el día. Cogíamos una pelota porque a él le encantaba lanzarla. Como no le gustaba correr tras ella, iba yo (...) El esfuerzo valía la pena cuando veía su cara de felicidad. (Damian, 2009)

En otras ocasiones, las palabras de la narradora se combinan con las de los personajes que interactúan con la perra para tejernos una conversación imposible, como sucede en las reiteradas ocasiones en las que Marona reivindica su feminidad frente a quienes la toman por un perro macho. Esta original

manera de simular diálogos entre Marona y las personas nos acerca a la capacidad de la perra para entender y responder a los humanos y, asimismo, establece una notable diferencia entre la protagonista y otros animales que aparecen en el film, como, por ejemplo, el gato que vive en casa de Solange. Sea cual sea el caso, como vemos, las diversas intervenciones de la narradora —incluidas sus pseudoconversaciones con personas así como sus reflexiones sobre lo canino y lo humano, sobre sus deseos y añoranzas o sobre el trato que recibe de las personas— apuntan hacia una antropomorfización⁷ que contribuye a vincularnos afectivamente a la protagonista y enfatiza el mensaje que la película lanza en contra de la supuesta superioridad humana respecto al resto de animales.

02 Más allá del logos: sentidos, sensaciones, sentimientos

La voz narrativa de Marona se conjuga con una *focalización interna fija* (Genette, 1972: 206-207) que mantiene el punto de vista de la protagonista durante prácticamente todo el metraje. Son diversos los procedimientos formales —de la animación y cinematográficos en general— que vehiculan esta perspectiva y que, por tanto, colaboran en la empresa de ponernos en la piel de Marona. Cabe acentuar en primera instancia el recurso al plano subjetivo de la perra. Este es utilizado en diferentes momentos del film —como en los pasajes en los que la perra transita por las calles— y especialmente identificable cuando la protagonista conoce a Istvan o a Medeea, la madre de Solange. En el primer caso, el plano subjetivo recoge la percepción alterada y progresivamente recuperada de una Marona que está despertándose de un largo sueño y se encuentra medio cegada por el hambre. El rostro de Istvan va siendo trazado

poco a poco sobre el fondo negro en el que ha desembocado la ensoñación de Marona: vemos en primer lugar sus ojos y más tarde las cejas y su boca pronunciando las palabras que le dedica a la perra. Tanto la imagen frontal del hombre como el fondo acaban de tomar color y se revela la angulación vertical del plano —un contrapicado perfecto— y con ello, su condición subjetiva. Algo similar ocurre la primera vez que vemos a Medeea. La pantalla en negro da cuenta de la oscuridad del interior de la cesta de la ropa en la que Marona descansa hasta que la madre de Solange levanta la tapa y vemos a la mujer en contrapicado, desde la perspectiva de la perra. El punto de vista cambia momentáneamente al de Medeea con un plano cenital de Marona dentro de la cesta para retornar de inmediato al de la protagonista, recogiendo con el juego plano-contraplano el intercambio de miradas entre perra y humana.

En la escena inmediatamente anterior, cuando conocemos —con Marona— a Solange, se recurre a un procedimiento semejante pero poéticamente más potente: después de que veamos los pies de la niña acercándose al lugar del parque en el que Marona descansa, un primer plano de la perra nos permite apreciar en sus ojos caninos la imagen reflejada del rostro de Solange (Fig. 1). Y si retrocedemos una escena más, encontramos un par de planos de detalle de los ojos de Marona en los que detectamos sendos reflejos —el de la furgoneta de la perrera y el del “hombre malo del lazo”— que sirven de contrapunto a la ternura con la que Solange acogerá a la protagonista.⁸ Estos son solo algunos ejemplos de los muchos momentos en los que los ojos de Marona serán encuadrados de manera parecida, dejando constancia de la voluntad del film de hacernos partícipes de su mirada.

La banda sonora contribuye también a introducirnos en la manera como la perra experimenta el mundo que le rodea. Más allá del acertado acompañamiento musical que nos liga a las emociones

de la protagonista y del monólogo interior al que asistimos, conviene destacar cómo imágenes y sonidos trabajan conjuntamente para transmitirnos la percepción de Marona, subrayando lo que le hace feliz, le resulta descorazonador o vive como amenazante. Un par de fragmentos casi consecutivos en los que se representa la angustia de la protagonista pueden servir de muestra de la imaginativa imbricación de lo visual y lo aural con la que se nos trasladan las sensaciones de la perra. En el primero de ellos, el miedo de Marona a ser abandonada por Istvan y su consiguiente nerviosismo se plasman con el movimiento intimidatorio del edificio en construcción donde el hombre trabaja. Cada uno de los desplazamientos de los cubículos que van acorralando a la perra se acompaña de un tenebroso efecto sonoro que oscila entre el rugido y el trueno. De manera similar, en la casa de la madre de Istvan, los quejidos y gritos constantes de la anciana que asustan a Marona se traducen en el movimiento de unas paredes que van cerrándose y tornando el espacio más y más claustrofóbico a la vez que una in-



Fig. 1. Solange reflejada en los ojos de Marona.

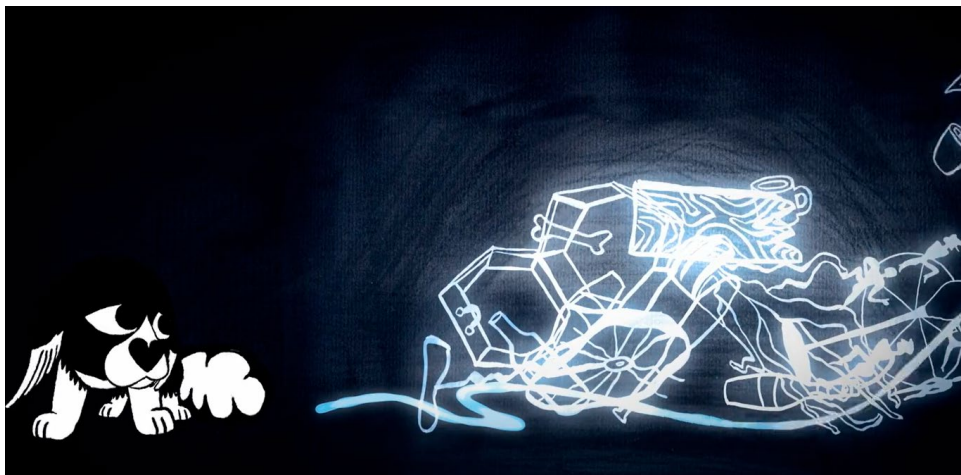


Fig. 2. El olor de Manole persigue a Marona.

quietante ambientación musical realiza su aportación al pasaje.

Por otra parte, resulta especialmente remarcable el papel que el film otorga al aspecto olfativo como vía fundamental del contacto de Marona con el mundo. Ya en los primeros compases de la película, la narradora declara que se enamoró del olor de su humano —Manole— para, acto seguido, mantener que un olor —y no una imagen— vale más que mil palabras. El olfato se presenta también en la película vinculado a las intuiciones de la perra y a cómo percibe las emociones de quienes la acompañan. Así, la protagonista huele la tristeza de Manole o la aversión de la mujer de Istvan hacia los animales y afirma que los perros presienten olfativamente su inminente abandono. Además, en diversas ocasiones se intentan superar las limitaciones del medio cinematográfico para hacernos llegar los olores mediante su representación audiovisual. Es lo que ocurre, por ejemplo, cuando el recuerdo oloroso de Manole persigue a Marona: los objetos de la casa del acróbata se agolpan conformando una —visible y sonora— es-

tela que corre tras la perra por las solitarias calles de la ciudad hasta que, rendida, la protagonista se echa a dormir sobre ellos (Fig. 2).

La película recalca igualmente la importancia del gusto y el tacto en la conexión de Marona con su entorno. Como mantiene la narradora al recordar sus primeros días de vida junto a su madre y hermanos: "Para mí, la felicidad se parece al número nueve y al sabor de la leche. Una gran lengua húmeda y cálida lavando mis problemas" (Damian, 2009). El gusto y el tacto son de igual modo relevantes en la felicidad que Marona alcanza en compañía de los humanos. La complicidad de la perra con Istvan, por ejemplo, se asocia en diversas ocasiones con el placer que para ambos supone comer. Asimismo, las caricias y abrazos que le dedican las personas —y que el film nos muestra con planos especialmente hápticos— sirven a Marona de baremo para valorar el cariño que sienten por ella.

Las continuas alusiones a los sentidos apuntan a la experiencia eminentemente

corporal de la perra que el film enfatiza de otras maneras. Puede valer de muestra de esta insistencia en lo corpóreo el fragmento en el que Marona corre para salvar la vida del abuelo de Solange. Un plano subjetivo de Marona recoge su apresurado trayecto desde el parque hasta la casa. El encuadre extremadamente agitado —bien similar al resultante de la filmación con cámara al hombro en una película de acción real— nos cuela entre los coches que cru-

zan la calle, nos hace atravesar una puerta giratoria y subir precipitadamente las escaleras, transmitiéndonos el nerviosismo del momento de forma especialmente somática. Lo sensorial, lo corporal y lo emocional, pues, resultan fundamentales para la caracterización de la protagonista y, como estamos viendo, también para el tipo de comunicación que el film trata de establecer con nosotros.

03 El retrato de los humanos y la predisposición intersubjetiva de Marona

Así como la película se encarga de individualizar a su protagonista, la representación de los humanos evita igualmente caer en generalizaciones y estereotipos. Pese a que encontremos algunas caracterizaciones más planas que pueden acercarnos a ciertos extremos —la maldad intrínseca que Marona advierte en los hombres de la perrera o la bondad incondicional que encuentra en Medeea—, la perspectiva de la perra —y por tanto, la que nos ofrece el film— no peca de maniqueísmo y es capaz de acercarnos a la complejidad de los personajes humanos, sobre todo en referencia a la relación que mantienen con la protagonista. Es esto lo que sucede con el abuelo de Solange, quien es presentado como un viejo cascarrabias sin sensibilidad alguna hacia Marona y termina estableciendo una considerable unión con la perra después de que esta le salve la vida. Algo similar observamos en los tres humanos con los que Marona comparte más vivencias a lo largo del film —Manole, Istvan y Solange— aunque las transformaciones de estos tres personajes acaben alejándolos de la perra. Marona comparte intensos momentos de comunicación y felicidad con cada una de estas tres personas, pero sus

prioridades vitales —los sueños de acrobata de Manole, los caprichos de la superficial mujer de Istvan y los intereses de adolescente de Solange— impiden que el vínculo con la perra se perpetúe. En otras palabras, la reciprocidad termina fallando en estas tres relaciones humano-animal y no por una carencia o incapacidad de la perra sino por esa volubilidad humana que tanto puede afectar a los animales y, más concretamente, a los domésticos.

Ningún humano, pues, alcanza el nivel de entrega de una Marona para quien la felicidad no es sino compartida. El film traslada gráficamente esta propensión a la intersubjetividad de Marona de manera bien sugerente. Si antes señalábamos diversos recursos expresivos que son utilizados para introducirnos en la mirada de la perra y su estado de ánimo, cabe valorar ahora cómo el estilo de la animación asocia las sensaciones y sentimientos de la protagonista con el humano a quien acompaña. Dicho de otro modo, los diferentes estilos de animación empleados sirven para caracterizar a las personas y, a la vez, para expresar el mundo intersubjetivo que Marona construye y vive junto a ellas.

Lo que afirmamos se entenderá mejor si contrastamos los tipos de animación asociados a Manole y a Istvan. Las caóticas vivencias de la protagonista con Manole se ven envueltas de las líneas rojas y amarillas del atuendo del acróbata, que, de acuerdo con su ocupación, se alargan hasta las alturas y dibujan círculos y formas flexibles en un entorno de inspiración fauvista constituido por elementos y figuras igualmente elásticos (Fig. 3). El color cálido de las líneas nos acercan al refugio que Marona encuentra en el acróbata hasta que Manole —y con él, Marona— se hunde en la tristeza y sus ágiles rayas rojas se desvanecen. Por otra parte, el mundo que la perra comparte con Istvan —un constructor aficionado a jugar con un cubo de Rubik y cuya silueta se asemeja a lo rectangular de un bloque— aparece marcado por formas geométricas regulares, los planos de obra y cuadrículas que recuerdan las composiciones de Piet Mondrian (Fig. 4).

El diseño del personaje de Medeea y el tipo de animación vinculada a esta proporcionan un ejemplo más de cuanto

mantenemos. En la antes mencionada escena en la que Medeea descubre a Marona en el cesto de la ropa, la mujer reprende a su hija por haber llevado la perra a casa sin consultarle. Amén de con planos contrapicados, la autoridad de la madre queda plasmada con su firme voz, su semblante serio y el altivo moño con el que recoge su cabello. Tras aceptar finalmente a la perra en el hogar, Solange se lanza a los brazos de su madre y le suelta el pelo. Los gestos de Medeea se suavizan y la maleabilidad de sus largos mechones rojos que se alargan como extremidades para abrazar a Marona apuntan al carácter flexible de la mujer y a la dulzura con la que acoge a la nueva mascota. Unas escenas más tarde, y mientras Medeea examina unas facturas, su cabello suelto inunda literalmente la habitación e invade el plano. Como si se tratara de una pequeña cama, Marona encuentra refugio y descansa sobre una de estas olas de pelo rojo. Instantes después, la perra posa sus patas sobre las rodillas de Medeea. Ambas se miran, la mujer la acaricia mientras sonríe y entendemos que la transmisión de calma y amor es recíproca.



Fig. 3. El estilo de animación se contagia de la flexibilidad del acróbata Manole.

Esta conexión entre el estilo de animación y la persona con la que convive Marona timbrará también la plasmación visual de las rememoraciones nostálgicas de la protagonista —esto es, de los recuerdos incrustados en el gran *flashback* o recuerdo omniabarcante que la película supone—. Estas rememoraciones, que van sucediéndose a lo largo del film, alcanzan su punto álgido en la desesperada carrera de Marona tras el bus en el que viaja la adolescente Solange y que se nos ofrece por medio de un plano subjetivo de la perra. Las calles por las que corre Marona empiezan a llenarse de vegetación y teñirse del amarillo que anteriormente se ha asociado con la chica. En el onírico pasaje, la Solange niña aparece con su bicicleta, como en el momento en que la protagonista y ella se conocieron (Fig. 5). El recuerdo se esfuma y las imágenes urbanas vuelven entonces a la normalidad, hasta que sobre ellas comienzan a dibujarse motivos relacionados con Istvan que acaban llenando el encuadre. Vemos incluso al constructor con un compás enorme, saludando a la perra y trazando círculos en un fondo blanco en el que también se aprecian cubículos y

cuadrículas. Como antes, retornamos con Marona al paisaje de la ciudad y progresivamente, las avenidas y edificios toman el estilo de animación cuasifauvista que presidió las escenas en las que aparecía Manole. El bus se adentra en un cielo nocturno y vemos al picassiano acróbata realizando movimientos imposibles en el aire y cruzando su mirada con la de la perra. Regresamos una vez más a la realidad de las calles e, instantes después, estas van siendo surcadas por los mismos planetas en órbita que han acompañado los momentos de —efímera, pero plena— felicidad compartida de la protagonista. Girando junto a los planetas se encuentran también quienes marcaron sus primeros días: sus hermanos y su madre. Cuando estas imágenes desaparecen, el autobús se detiene y, como sabemos, Marona estará a punto de ser atropellada.

La última de las rememoraciones de la perra supone un rebobinado que condensa sus emociones y experiencias con quienes ha convivido y que arranca con su última compañera, Solange, para finalizar con sus recuerdos familiares de recién nacida.

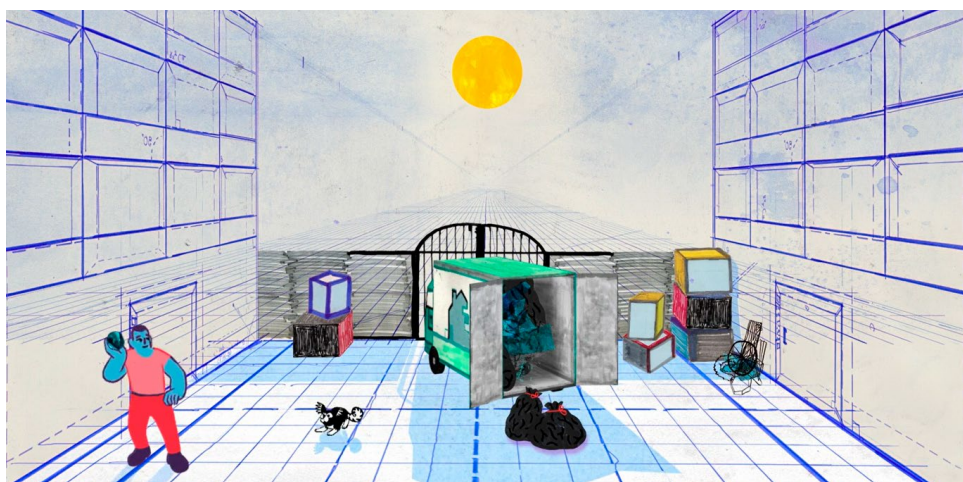


Fig. 4. Líneas rectas, cubos y cuadrículas marcan el universo de Istvan.

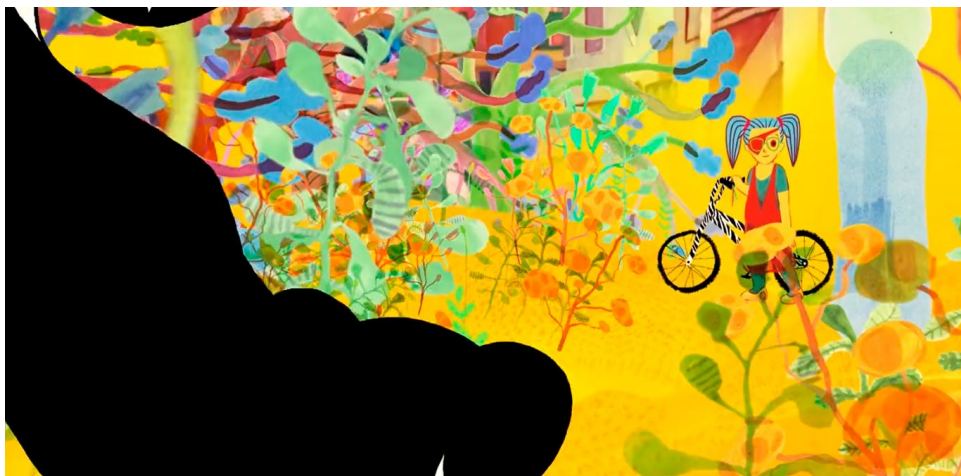


Fig. 5. Visualización de los recuerdos de Marona.

Cada etapa de su vida es recordada con la estética con la que se nos ha mostrado previamente, esto es, con su mismo diseño de animación, texturas, cromatismo y ambientación musical y sin recurrir a la *voice-over*. Si antes contemplábamos cómo la narradora nos ayudaba a penetrar en lo

más íntimo de Marona, recalcamos ahora que la película se esfuerza igualmente en diversos pasajes —como el comentado fragmento atestigua— por transportarnos al mundo interior de la protagonista prescindiendo de las palabras.

Conclusiones

El análisis nos ha permitido observar las maneras con las que *Las vidas de Marona* articula su alegato animalista. Hemos destacado cómo el protagonismo que el film otorga a la perra subvierte el papel del animal como refuerzo de las tramas e identidades humanas y, asimismo, cómo la escasa antropomorfización de la protagonista no se asocia con la retórica habitualmente empleada por las películas de animación sino que contribuye a introducirnos en la perspectiva canina y, más específicamente, en la subjetividad de Marona. Dejando constancia del

resto de estrategias que nos adentran tanto en el mundo interior de Marona (*Innenwelt*) como en su forma de vivenciar el mundo circundante (*Umwelt*), hemos subrayado la inclinación a la intersubjetividad que el film atribuye a Marona y valorado la representación individualizada y no maniquea de los personajes humanos. Este plural retrato propicia que *Las vidas de Marona* pueda deslizar su crítica a la vulnerabilidad en la que instalamos a los animales domésticos sin tener que renunciar a mostrar también la posibilidad de transformación de la rela-

ción persona-perra o a presentar ejemplos de auténtico amor hacia la mascota. Con el despliegue de tan diversas actitudes humanas ante la protagonista, la película impide que, como espectadores/as, nos alojemos en los paralizantes extremos de la desesperanza o la autocomplacencia y nos invita a la reflexión.

Hemos tenido ocasión de comprobar igualmente que *Las vidas de Marona* acude a un potente planteamiento formal para sostener su reivindicación antiespecista. Desvelando de antemano el final de la historia, el film fija la atención en el trayecto vital de una perra alrededor de la que se establecerá el punto de vista narrativo, visual e ideológico y favorece, de esta manera, la conexión pática del público con la protagonista. En algunas ocasiones, el peso de las opciones formales es tal que el calado del mensaje del film descansa fundamentalmente sobre estas. Así sucede con el alud sensorial y somático que la cinta despliega y con el que trata de ir más allá del logocentrismo —y del ocularcentrismo— de nuestra cultura humana. Si antes manteníamos que esta insistencia en lo sensorial servía inmejorablemente al propósito de ponernos en la piel de la perra y definía, además, el tipo de contacto que el film propone a su espectador/a, ahora podemos añadir que son justamente esas vías de comunicación que trascienden el *logos* las que pueden procurar un auténtico contacto humano-animal en nuestras vidas cotidianas.

El énfasis en los sentidos —y, en definitiva, en el cuerpo— es solo uno de los diversos motivos que aproximan el largometraje de Anca Damian a lo experimental.⁹ En su conjunto, la ecléctica e irreverente estética del film —con sus diversas y múltiples técnicas de animación, su desafío a la perspectiva lineal, sus juegos con la escala o sus flirteos

con la abstracción— entraña un notable ejercicio innovador que, si bien no nos avala para incluir plenamente el film en la *animación experimental*, al menos sí que nos capacita para considerarlo —siguiendo con la categorización de Wells (1998: 36)— dentro de la *animación de desarrollo*. No es fortuito, pues, que durante el análisis hayamos aludido a algunos referentes de la vanguardia pictórica. Al igual que estos, Anca Damian se desvía de los códigos de la animación cinematográfica para explorar formas que transmitan lo que todavía no ha sido transmitido. En otras palabras —y en consonancia con cuanto comentábamos a propósito de los estilos visuales que se vinculaban a los diferentes acompañantes de Marona—, la experimentación de la cinta no apunta hacia el mero efectismo sino hacia el reto que supone alcanzar una mirada diferente.

Haciendo gala de una atrevida y liberada retórica, *Las vidas de Marona* lanza un necesario mensaje para todos los públicos que sirve de contrapunto al perdurable antropocentrismo dominante en la representación de animales de la animación cinematográfica. El tiempo dirá si cunde el ejemplo entre las producciones de animación del circuito comercial y, asimismo, si el mundo académico va prestando una mayor atención a las obras animadas que, desde los márgenes de la industria, impugnan la autoridad de la convención. De lo que no cabe tanta duda es de que el film de Damian ofrece una sugerente muestra del enorme potencial de la animación para acercarse a la subjetividad animal y plasmarla imaginativamente, para cuestionar nuestra concepción y actitudes hacia los animales no humanos y, en general, para generar sinergias entre forma y contenido capaces de hacernos vislumbrar otras perspectivas sobre el mundo que nos ayuden a transformarlo.

Referencias bibliográficas

- ABRAM, David, 2017. *The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-than-human World*, Nueva York: Vintage Books.
- BAKER, Steve, 1993. *Picturing the beast: animals, identity and representation*, Manchester: Manchester University Press.
- BARRIER, Michael, 1999. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*, Nueva York: Oxford University Press.
- BURT, Jonathan, 2002. *Animals in Film*, Londres: Reaktion Books.
- CINÉ JEUNES, 2020. "Animateurs. L'extraordinaire voyage de Marona. Dossier pédagogique", en *Ciné Jeunes. Dispositif d'Éducation à la Image* (cinejeunes.fr/wp-content/uploads/2020/11/LEX-TRAORDINAIRE-VOYAGE-DE-MARONA-1.pdf [acceso: mayo, 2024]).
- DAVIS, Amy, 2019. "Introduction", en DAVIS, Amy (ed.), *Discussing Disney*, Bloomington: Indiana University Press, pp. 1-14.
- DEBRUGE, Peter, 2019. "'Marona Fantastic's Tale' Review", en *Variety*, 23 de octubre de 2019 (<https://variety.com/2019/film/reviews/maronas-fantastic-tale-review-1203380679/> [acceso: mayo, 2024]).
- DYDYSKI, Jason & MÄEKIVI, Nelly, 2018. "Multisensory perception of cuteness in mascots and zoo animals" en *International Journal of Marketing Semiotics*, 6, pp. 2-25.
- DYDYSKI, Jason & MÄEKIVI, Nelly, 2021. "Impacts of cartoon animals on human-alloanimal relations", en *Anthrozoös*, 34 (6), pp. 753-766. <https://doi.org/10.1080/08927936.2021.1926718>
- FORGACS, David, 1992. "Disney animation and the business of childhood", en *Screen*, 33 (4), pp. 361-374 (<https://doi.org/10.1093/screen/33.4.361> [acceso: mayo, 2024]).
- FREEMAN, Carrie & TULLOCH, Scott, 2013. "Was Blind but Now I See: Animal Liberation Documentaries' Deconstruction of Barriers to Witnessing Injustice", en PICK, Anat & NARRAWAY, Guinevere (eds.), *Screening Nature: Cinema Beyond the Human*, Nueva York: Berghahn Books, pp. 110-126.
- GENETTE, Gérard, 1972. *Figures III*, París: Seuil.
- HARAWAY, Donna, 2008. *When species meet*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- INGOLD, Tim, 2000. *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*, Nueva York: Routledge.
- KOILYBAYEVA, Botagoz, 2023. *On Animal Subjectivity in Contemporary US Cinema* [Tesis Doctoral inédita], Praga: Univerzita Karlova (<https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/179543> [acceso: mayo, 2024]).
- LINNÉ, Tobias, 2016. "Tears, connections, action! Teaching critical animal and media studies", en: ALMIRÓN, Núria, COLE, Matthew & FREEMAN, Carrie (eds.), *Critical animal and media studies: Communication for nonhuman animal advocacy*, Nueva York: Routledge, pp. 251-264.
- LOY, Loredana, 2016. "Media activism and animal advocacy: What's film got to do with it?", en ALMIRÓN, Núria, COLE, Matthew & FREEMAN, Carrie (eds.), *Critical*

animal and media studies: Communication for nonhuman animal advocacy, Nueva York: Routledge, pp. 221-233.

LUTTS, Ralph, 1992. "The Trouble with Bambi. Walt Disney's Bambi and the American Vision of Nature", en *Forest & Conservation History*, 36 (4), pp. 160-171.

MARZAL, José Javier, GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier, 2007. "Interpretar un film. Reflexiones en torno a las metodologías de análisis del texto filmico para la formulación de una propuesta de trabajo", en MARZAL, José Javier, GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (eds.), *Metodologías de análisis del film*, Madrid: Edipo, pp. 31-56.

MAZZETTI, Sarah, 2021. "La valigia / The suitcase", en *Vesper: rivista di architettura, arti e teoria*, 5, pp. 84-90. (<http://digital.casalini.it/10.1400/285880> [acceso: mayo, 2024]).

MILANI, Myrna, 2014. "The Disneyfication challenge to quality veterinary communication", en *The Canadian Veterinary Journal*, 55 (10), pp. 997-998.

MILLS, Brett, 2023. "Animated Animals: Cartoons, Children and Animal Studies", en SCHLUCHTER, Jan-René (ed.), *Tiere – Medien – Bildung: Perspektiven der Animal Studies für Medien und Medienpädagogik*, München: Kopaed Verlag, pp. 113-124.

PALLANT, Chris, 2011: *Demystifying Disney: A history of Disney feature animation*, Nueva York: Continuum.

PICK, Anat, 2011. *Creaturely Poetics: Animality and Vulnerability in Literature and Film*, Nueva York: Columbia University Press.

PICK, Anat, 2013. "Some Small Discrepancy: Jean-Christophe-Bailly's Crea-

turely Ontology", en *Journal of Animal Ethics*, 3(2), pp. 176-187 (<https://doi.org/10.5406/janimaethics.3.2.0163> [acceso: mayo, 2024]).

SAFIT, Ilan, 2014. "Nature Screened: An Eco-Film-Phenomenology", en *Environmental Philosophy*, 11(2), pp. 211-235 (<https://doi.org/10.5840/envi-rophil201471011> [acceso: mayo, 2024]).

SCHMAUKS, Dagmar, 2000. "Teddy bears, Tamagotchis, transgenic mice: A semiotic typology of artificial animals", en *Sign Systems Studies*, 28 (1), pp. 309-325 (<https://doi.org/10.12697/SSS.2000.28.17> [acceso: mayo, 2024]).

STANTON, Rebecca, 2020. *The Disneyfication of Animals*, Cham: Palgrave.

TAPPER, Richard, 1988. "Animality, humanity, morality, society", en INGOLD, Tim (ed.), *What is an animal?*, Londres: Unwin Hyman, pp. 47-62.

TRASLAVIÑA, Cecilia, 2017. "La animación experimental en el territorio de los afectos", en *Con A de Animación*, 7, pp. 100-106.

VON UEXKÜLL, Jakob, 2014 [1909]. *Umwelt und Innenwelt der Tiere*, Berlín: Springer.

WELLS, Paul, 1998. *Understanding animation*, Londres: Routledge.

WELLS, Paul, 2009. *The Animated Bestiary*, New Brunswick, Nueva Jersey y Londres: Rutgers University Press.

WELLS, Paul, 2011. "The Chaplin effect: Ghosts in the Machine and Animated Gags", en GOLDMARK, Daniel & KEIL, Charlie (eds.), *Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio-era Hollywood*, Berkeley: University of California Press, pp. 20-31.

WELLS, Paul, 2021. "'Do animals talk in this dimension? 'Cos I don't wanna freak anyone out': Writing for children's animation", en *Journal of Screenwriting*, 12 (3), pp. 371-388 (https://doi.org/10.1386/josc_00073_1 [acceso: mayo, 2024]).

WHITLEY, David, 2008. *The idea of nature in Disney animation*, Cambridge: Ashgate Publishing.

YONG, Ed, 2022. *An immense world: how animal senses reveal the hidden realms around us*, Nueva York: Vintage Books.

Notas

¹ La expresión que da título a la obra de Stanton fue ya acuñada hace más de treinta años (Baker, 1993: 174).

² La película fue nominada en 2019 a mejor film de animación en los Premios del Cine Europeo y a mejor largometraje en los festivales de Gijón y Annecy. Actualmente, *Las vidas de Marona* está disponible en los catálogos de Filmin y Rakuten TV. La cinta, en cambio, no ha captado la atención del mundo académico hasta el momento y solo encontramos alguna publicación relevante sobre ella como el artículo de Sarah Mazzeti (2021), la ilustradora que participó en la realización del film, y el interesante dossier pedagógico de Ciné Jeunes (2020).

³ Pese a que la protagonista recibirá diversos nombres —Nueve, Ana, Sara— nos referiremos a ella en todo momento con el último que se le asigna —Marona—, recogiendo el que aparece reflejado en el título del film y evitando así posibles confusiones.

⁴ Según Genette (1972: 253), la narración autodiegética se da cuando quien narra es el/la protagonista de la historia que se está contando. El adjetivo ulterior indica que los eventos relatados sucedieron en el pasado y constituyen un *flashback*.

⁵ Podríamos rastrear en el film algunos tics antropomorfizantes más. Por ejemplo, en su crítica para *Variety*, Debruge (2019) encuentra la capacidad expresiva de los ojos de Marona más humana que canina. Sin contravenir a Debruge, cabe destacar, no obstante, que los grandes ojos negros de Marona se nos presentan sin iris, cejas o pestañas, como sí sucede en otros films de animación. Conviene destacar igualmente el puntual momento en que Marona, tras recibir el agradecimiento del abuelo de Solange por salvarle la vida, se pone a dos patas y le dedica el mismo saludo militar que había visto realizar al anciano justo antes de caer inconsciente.

⁶ Así como el diseño de Marona destaca por su sobriedad, la voz adulta de la narradora se aleja también del habitual y adorable animal infantilizado.

⁷ Como vemos, la apuesta por el animal puro en *Las vidas de Marona* convive con una cierta antropomorfización que apunta en una dirección diversa, pese a que ambas tendencias representacionales colaboren de cara a vehicular el mensaje animalista del film. Esta convivencia es precisamente la que Wells señala como habitual en las cintas de

animación cuando expone su concepto de *bestial ambivalence* (2009: 51-52).

⁸ El mismo recurso había sido empleado también en uno de los planos que recogen el contacto visual entre Marona e Istvan.

⁹ De acuerdo con Traslaviña (2017: 101), "la animación experimental se caracteriza por su amplia paleta de estructuras narrativas, visuales y sonoras de la mano de diversas técnicas, medios y materiales; de ahí su proximidad y permeabilidad a otras artes. Plantea al espectador alternativas de percibir el mundo a partir de narrativas no convencionales, ofreciéndole a cambio una experiencia más sensorial".

Agradecimientos

Gràcies a Maia, l'amant dels animals amb la qual vaig conèixer Marona i qui em va esperar a escriure aquest article amb les seues emocions i reflexions

© Del texto: Enric Burgos

© De las imágenes: Anca Damian, 2019