

DE BALTO A STUBBY:

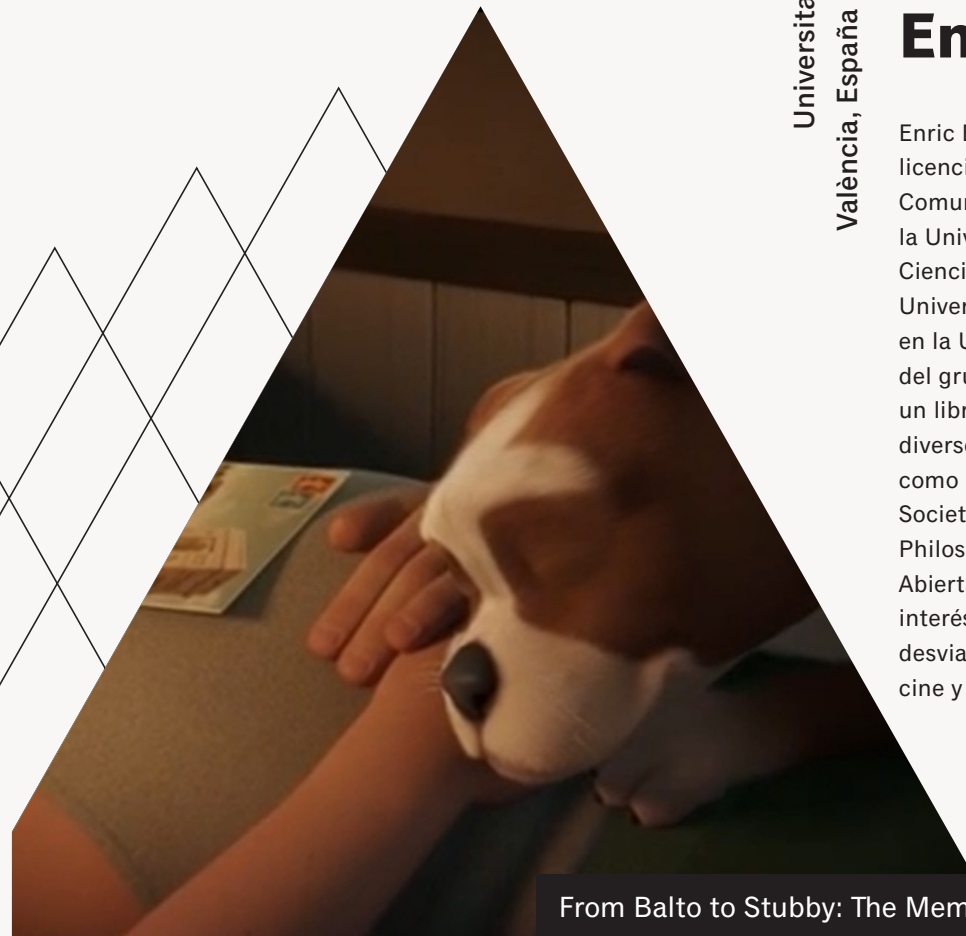
LA MEMORIA DE HÉROES CANINOS EN EL CINE DE ANIMACIÓN

RESUMEN

El presente artículo explora el espacio de memoria animal que emerge en el cruce entre animación de ficción y hechos históricos a partir del estudio de *Balto* (Simon Wells, 1995) y *Stubby, un héroe muy especial* (Sgt. Stubby: An American Hero, Richard Lanni, 2018). Tras una aproximación inicial a la forma en que la producción cinematográfica contemporánea se relaciona con la memoria animal, se lleva a cabo un análisis fílmico comparado de ambos largometrajes con el doble objetivo de examinar su vínculo con los hechos recreados y de evaluar la sensibilidad que muestran hacia el animal como figura con presencia histórica. Finalmente, a partir de los resultados obtenidos, las conclusiones consideran el tipo de contribución que cada film ofrece a la memoria animal e interespecie.

ABSTRACT

This article explores the space of animal memory that emerges at the intersection of animated fiction and historical events, through the study of *Balto* (Simon Wells, 1995) and *Sgt. Stubby: An American Hero* (Richard Lanni, 2018). After an initial overview of how contemporary cinematic production engages with animal memory, a comparative film analysis of both features is conducted. The study pursues a dual objective: to examine each film's relationship with the historical events it recreates, and to assess the degree of sensitivity shown toward the animal as a figure with historical presence. Finally, drawing on the results of the analysis, the conclusions address the kind of contribution each film offers to animal and interspecies memory.



From Balto to Stubby: The Memory of Canine Heroes in Animated Cinema

Universitat de
València, España

Enric Burgos

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

Memoria animal, análisis fílmico, Balto, Stubby, un héroe muy especial, interespecie, antropocentrismo

KEY WORDS

Animal Memory, Film Analysis, Balto, Sgt. Stubby: An American Hero, Interspecies, Anthropocentrism

DOI

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.24061>

Introducción. Cine, memoria y animalidad

Cuando se piensa en la relación entre audiovisual y memoria, el documental aparece como el formato más directamente conectado con la tarea de preservar y transmitir el pasado. Su vocación por registrar el mundo real y su nexa con hechos y personajes históricos le han conferido un estatus privilegiado como forma de testimonio y vehículo para la elaboración de memoria, tanto individual como colectiva (Erll, 2011: 113). Sin embargo, si consideramos la memoria animal —entendida esta como los recuerdos y huellas compartidas entre animales y humanos en experiencias históricas y culturales significativas (Nance, 2015: 3)—, observamos que el documental ha tendido a representar a los animales desde una óptica naturalista o científica, enfocada en su comportamiento, hábitat o conservación y dejando normalmente de lado otras dimensiones vinculadas a su participación en contextos sociales.

Esta visión parcial ha empezado a cambiar en las últimas décadas, en paralelo a un proceso más amplio de transformación del documental que ha ido incorporando nuevas sensibilidades y estrategias expresivas de las que diversos escritos (Nichols, 1994; Bruzzi, 2006: 1-8; Català, 2010; Roselló, Sorolla & Marzal, 2023) han ido dejando progresivamente constancia. En el caso de los documentales sobre animales, este giro ha dado lugar a producciones que se alejan del modelo tradicional para centrarse en la singularidad y agencia del animal no humano, explorando a menudo su papel como sujetos en marcos

históricos concretos y siendo capaces de activar formas más complejas de evocación y reconstrucción del pasado compartido entre especies.

De esta manera, han surgido en los últimos años documentales que rehúyen la antropocentrista espectacularización de la criatura no humana y observan desde una perspectiva distinta la cotidianidad de animales domésticos en entornos urbanos —*Kedi (Gatos de Estambul)* (Kedi, Ceyda Torun, 2016), *Stray* (Elizabeth Lo, 2020), *Space Dogs* (Elsa Kremser & Levin Peter, 2020)— o se acercan a amistades interespecie con una mirada afectiva que privilegia la intimidad emocional y el reconocimiento mutuo —*Jane* (Brett Morgen, 2017), *Lo que el pulpo me enseñó* (My Octopus Teacher, Pippa Ehrlich & James Reed, 2020), *Mascotas* (Pets, Bryce Dallas Howard, 2025). Conviene destacar especialmente documentales como *Proyecto Nim* (Project Nim, James Marsh, 2011) y *Tyke: Elephant Outlaw* (Susan Lambert & Stefan Moore, 2015), destinados a abordar la biografía de un animal específico y evidenciar las tensiones derivadas de su sometimiento a intereses humanos.

Paralelamente, y como un reflejo más de la hibridación entre lo real y lo imaginario, el cine de ficción basado en hechos verídicos ha encontrado también en las experiencias vitales de animales un terreno fértil para rescatar historias singulares, visibilizar formas de agencia no humana e indagar otros lazos afectivos. En lo que va de siglo se han multiplicado las películas que versan sobre animales reales y ensalzan la conexión emocional entre estos y los humanos como *Mi perro Skip* (*My Dog Skip*, Jay Russell, 2000), *Rescate en la Antártida* (*Eight Below*, Frank Marshall, 2006), *Siempre a tu lado* (*Hachi: A Dog's Tale*, Lasse Hallström, 2009), *Red Dog*

(Kriv Stenders, 2011), *Dolphin Tale* (Charles Martin Smith, 2011), *Dolphin Tale 2* (Charles Martin Smith, 2014), *Megan Leavey* (Gabriela Cowperthwaite, 2017) o *El perro que me salvó* (*The Dog Who Saved Me*, Brian Herzlinger, 2018). Y resaltamos asimismo largometrajes como *Finding Rin Tin Tin* (Danny Lerner, 2007) o *Togo* (Ericson Core, 2019) que ponen en valor la excepcionalidad de perros célebres y recrean episodios históricos tomando al animal como protagonista.

Estas cintas de ficción inspiradas en hechos reales no renuncian a su vínculo con la historia y, aunque su pretensión no consista en documentar en sentido estricto, pueden enriquecer de manera importante la memoria animal. Por otra parte, su —más o menos marcado— compromiso con la realidad histórica aparece asociado a una cierta fidelidad en la representación del animal no humano. De este modo, las películas señaladas consiguen generalmente esquivar la tan habitual atribución de cualidades humanas al animal y respetar —con mayor o menor suerte— la idiosincrasia de su especie y su subjetividad individual.

En este contexto, sorprende que —a pesar del auge del documental animado (Skoller, 2011: 208; Fenoll, 2018: 46-47; Moral & Del Caz, 2020: 62-63) y del potencial expresivo de la animación para representar la interioridad animal (Burgos, 2025: 50)— sean todavía escasas las obras audiovisuales que convocan la memoria de animales reales recurriendo al medio de la animación. Mientras que —más allá de algún uso puntual o del recurso a la tecnología CGI— el documental ha obviado esta posibilidad, las películas animadas de ficción basadas en hechos verídicos y protagonizadas por animales no humanos continúan siendo relativamente pocas. Cabe

mencionar, no obstante, un heterogéneo grupo de films animados de ficción que acuden a historias de perros reales. En él detectamos títulos dedicados principalmente a alabar heroicidades perrunas —como *Balto* (Simon Wells, 1995) o *Stubby, un héroe muy especial* (*Sgt. Stubby: An American Hero*, Richard Lanni, 2018)—, a subrayar la unión entre los animales y los humanos con los que conviven —*My Dog Tulip* (Paul Fierlinger & Sandra Fierlinger, 2009) y *Titina* (Kajsa Næss, 2022)— o a basarse en el personaje canino para articular un relato especulativo y cómico de ciencia-ficción, como sucede en *Mascotas en el espacio* (*Belka i Strelka: Zvezdnye sobaki* (*Space Dogs 3D*), Inna Evlannikova & Svyatoslav Ushakov, 2010) y *Lajka* (Aurel Klimt, 2017).

Como podemos advertir, las cintas referidas se sitúan en una interesante encrucijada paralela a la que Honess Roe (2013: 1) observa en el matrimonio entre animación y documental. Por un lado, su condición de películas basadas en historias efectivamente acaecidas las mantiene ligadas a una realidad histórica que, al menos en parte, han de contemplar. Por el otro, su carácter animado puede impulsarlas hacia la fantasía que tradicionalmente se ha asociado con la animación. Esta fantasía a menudo se concreta en lo que Wells (2011: 20) denomina *lingua franca* de la animación, es decir, en esa antropomorfización del animal no humano que, de acuerdo con Pick (2013: 177), tiende a alejarnos del animal genuino. Como es de suponer, cada obra gestiona a su manera esta tensión y, consiguientemente, cada una muestra un grado de adecuación a los hechos pasados y una determinada representación de la criatura no humana que la protagoniza, planteando así su particular tipo de aportación a la memoria colectiva.

De aquí en adelante nos proponemos adentrarnos en el inexplorado espacio de memoria animal que abre la intersección entre ficción animada y hechos reales a través del estudio de *Balto* y *Stubby, un héroe muy especial*. Son diversos los motivos que nos llevan a seleccionar estos largometrajes. Para empezar, en ambos films el protagonismo del perro no es empañado por el de ningún personaje humano. En efecto, mientras el primero se centra en Balto, un perro guía del trineo que transportó sueros antitoxina durante la epidemia de difteria que azotó Nome (Alaska) hace un siglo, el segundo nos sumerge en la historia de Stubby, el perro callejero que participó junto a las tropas estadounidenses en la Primera Guerra Mundial. Por otra parte, las dos cintas recalcan las hazañas heroicas de sus protagonistas y despliegan en torno a ellas narrativas que se prestan a ser comparadas. Además, el hecho de que las películas estén separadas por más de dos décadas y recurran a técnicas de animación diferentes añade un aliciente comparativo, al permitir apreciar posibles modulaciones en la sensibilidad hacia el animal no humano y la memoria de este. Finalmente, los dos films han tenido una distribución, éxito y repercusión internacional mayores que las del resto de obras mencionadas.

El análisis filmico atenderá a los recursos narrativos y expresivos de ambos títulos, con especial dedicación a aquellos pasajes clave que mejor permiten alcanzar nuestro doble objetivo de considerar cómo cada película remite a la realidad fáctica y de valorar su sensibilidad hacia la figura animal como sujeto histórico. Para ello, dividiremos nuestro desarrollo en dos apartados. En el primero analizaremos de qué manera *Balto* y *Stubby, un héroe muy especial* apelan a la

memoria colectiva de su perro protagonista y evaluaremos el compromiso que las dos películas adquieren con los hechos en los que se inspiran. En el segundo apartado nos acercaremos a la representación del animal no humano que propone cada largometraje, valorando su nivel de antropomorfización y el grado de agencia y protagonismo que conceden al perro. El contraste entre ambas películas nos permitirá apreciar cómo *Balto* adopta una mirada más ficcional y antropocéntrica que diluye la especificidad animal en favor del relato heroico, en tanto que *Stubby, un héroe muy especial* apuesta por un tratamiento más sobrio y realista, próximo al modelo documental, que concede mayor peso a la dimensión histórica y a la alteridad del animal representado. Por último, y partiendo de los resultados del análisis, las conclusiones reflexionarán en torno a la manera como cada película incide en la memoria animal.

01 Anclaje a la memoria y adecuación a los hechos

Balto arranca activando la memoria pública del animal a la que se propone contribuir. Como si de un film de acción real se tratara, la cinta comienza con una escena rodada en Nueva York en la que una abuela y su nieta buscan, como dice la anciana, “un monumento en recuerdo de una historia ma-

ravillosa y de un lugar que está muy lejos de aquí” (00: 02: 28 – 00: 02: 39). Tras localizar los hechos en Nome, la abuela comienza a contar la historia del héroe canino: “Era el frío invierno de 1925. Nevaba muchísimo...” (00: 02: 56 – 00: 03: 03). Un largo encadenado fusiona el plano medio corto de la anciana con un paisaje de abetos y montañas nevadas que nos introduce en la parte animada del largometraje. La animación se prolongará sin interrupciones hasta el final del film, cuando retornamos a las imágenes reales de Central Park para contemplar, junto a abuela y nieta, la estatua conmemorativa que rinde homenaje a los perros que ayudaron a combatir la epidemia (Fig. 1). La primera y la última escena de *Balto* establecen, así, un vínculo directo entre la ficción animada y un espacio de memoria tangible y, además, conectan los pasajes de acción real con el cuerpo animado del film gracias al personaje de la abuela, quien ejerce puntualmente

de narradora cuando comienza la animación y será identificada como Rosy —una de las niñas afectadas de difteria en *Balto*— justo antes de que la cinta concluya.

Una vez ubicada geográfica y temporalmente la historia, la primera escena de la parte animada nos presenta a Balto y, poco después, se nos informa de la epidemia que asola Nome y se nos introduce en el suceso de la gran carrera del suero sobre el que se apoyará el núcleo narrativo del largometraje. No obstante, las coincidencias entre la historia de *Balto* y los hechos reales se agotan prácticamente en este punto. Efectivamente, si comparamos el film con la realidad histórica detectamos pronto evidentes licencias narrativas que desvían la atención hacia el drama individual y el conflicto de identidad del protagonista que su condición mestiza causa. *Balto* prioriza claramente la fantasía sobre el rigor histórico, omitiendo o distorsionando diversos elementos para moldear



Fig. 1 La estatua en honor a los perros de la carrera del suero (*Balto*)

una narrativa heroica individual. De esta forma, la película añade personajes ficticios —el ganso Boris, el antagonista Steele, la deseada Jenna o la mencionada Rosy— y altera hechos clave. En efecto, Balto no era un lobo mestizo sino un husky puro y su participación en la carrera del suero fue menos decisiva que la de Togo, un husky ignorado por la cinta que llevó a cabo la parte más extensa y peligrosa del recorrido.

Por su parte, *Stubby, un héroe muy especial* utiliza una estrategia similar para convocar la memoria histórica de su protagonista. En la última escena del film, Stubby y sus compañeros soldados descienden del barco que los ha llevado de vuelta a Estados Unidos. Robert Conroy coge a Stubby en sus brazos y lo coloca sobre el capó de un vehículo militar. La gente aclama a los vencedores y un fotógrafo se acerca al coche para obtener una instantánea del héroe canino.

En el momento del disparo, un plano estático reproduce la fotografía del perro. La imagen animada da paso, mediante un encadenado, a una fotografía real de Stubby con la misma composición visual (Fig. 2). Sobre la fotografía en blanco y negro va apareciendo el siguiente texto: “Sgt Stubby. 17 batallas, 4 campañas, 18 meses de servicio. El perro más condecorado de la historia de EE.UU.” (01: 14: 41 – 01: 14: 49). Una breve y jubilosa marcha militar marca el inicio de unos créditos en los que, al ritmo de la música, se suceden distintos fotogramas de la película. A continuación, sobre fondo negro y un nuevo tema musical, el resto de créditos irán apareciendo a la vez que se muestran otras fotografías de Stubby.

La transformación de la imagen animada en una fotografía del auténtico Stubby clausura el arco narrativo del personaje y, sobre todo, conecta la ficción con el archi-

vo y actúa como reafirmación del referente histórico. Amén de ilustrar lo narrado, tanto esta fotografía como las siguientes se erigen en testimonio visual, en huellas que legitiman y completan el relato. Por consiguiente, el film no solo homenajea a Stubby como figura heroica, sino que contribuye activamente a su preservación en el imaginario colectivo.

Más allá de establecer este nexo con el archivo, la responsabilidad de *Stubby, un héroe muy especial* con la historia se manifiesta de diversas maneras. Primeramente, los hechos representados —la participación de Stubby en el frente junto al 102º Regimiento de Infantería de los EE.UU., su entrenamiento improvisado, su rol como centinela y salvador de soldados o el reconocimiento oficial del Ejército— se ciñen a datos contrastados. Además, la película incluye mapas, uniformes y paisajes que buscan reflejar con fidelidad la Francia devastada por la guerra. Asimismo, la narración en off de Margaret, hermana del soldado Robert Conroy, refuerza el tono testimonial, actuando como puente entre el público y los hechos históricos. Por otra parte, el diseño visual —más contenido y menos caricaturesco— ayuda a lograr un tono más sobrio y cercano al documental en un film que deja clara su intención de respetar la cronología, los escenarios y las implicaciones del conflicto bélico.

Así pues, si bien tanto *Balto* como *Stubby, un héroe muy especial* recurren a procedimientos semejantes para apelar a la memoria colectiva de su protagonista, ambos films divergen notablemente en su grado de fidelidad a la realidad histórica y en el modo de representarla. *Balto* simplifica y dramatiza los hechos, introduciendo al espectador en un episodio histórico a través del lenguaje emocional de la animación y utilizando la figura

del animal como símbolo de valor y sacrificio. La cinta asume desde el inicio su naturaleza de fábula heroica orientada claramente al público infantil y despliega una narrativa de superación personal más cercana a la estructura del cuento que a la crónica. Por contraste, *Stubby, un héroe muy especial* se posiciona como una forma de pedagogía histórica a través de la imagen animada. Clasificada como drama bélico animado y dirigida a un público más amplio, la película rezuma una constatable voluntad didáctica —aderezada, eso sí, con ostensibles dosis de patriotismo. Su fidelidad al archivo, el uso de imágenes reales y su respeto por la cronología confieren al film un compromiso ético con la memoria que busca alcanzar una mirada empática, pero también informada, sobre el papel de los animales en los conflictos humanos.

02 Agencia, respeto por la animalidad y protagonismo

En *Balto*, la agencia del protagonista es considerablemente central: no solo es el motor de la acción, sino que la película configura una subjetividad compleja en torno a él. Balto experimenta dudas, toma decisiones, se enfrenta a conflictos identitarios —derivados de su condición de mestizo entre perro y lobo— y recorre un arco de transformación individual que responde al modelo clásico del héroe. Esta construcción de agencia se apoya también en recursos formales que nos acercan a su punto de vista, como el uso de planos sub-

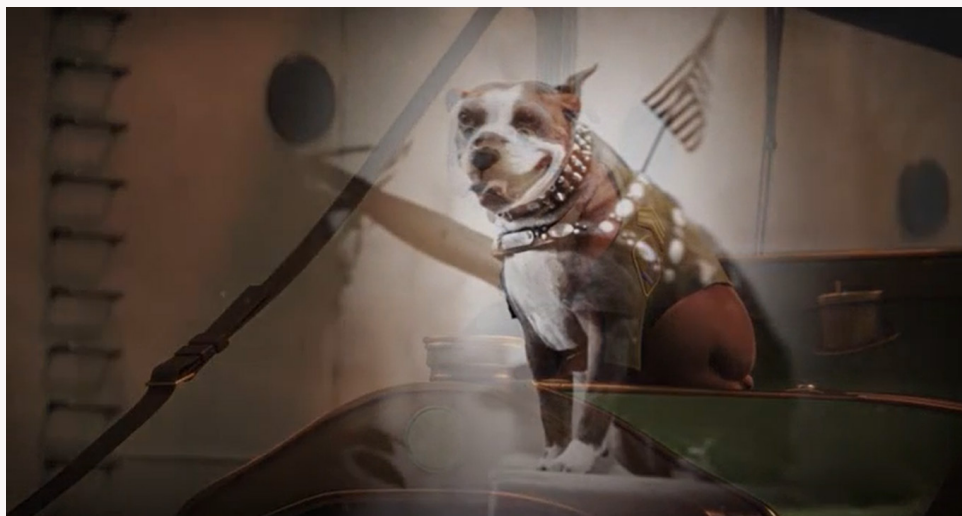


Fig. 2 El encadenado que funde la ficción con la fotografía de archivo (*Stubby, un héroe muy especial*)

jetivos —por ejemplo, aquel en el que Balto, exhausto y desorientado, observa el trineo al borde del abismo— o planos detalle de su rostro y *travellings* a ras de suelo que refuerzan la identificación del público con el protagonista. Asimismo, la ambientación musical acompaña cada momento emocional con énfasis melodramático, subrayando la interioridad del personaje. Sin embargo, esta focalización en la experiencia de Balto no implica un respeto por su animalidad pues, como desarrollaremos en breve, su perspectiva está filtrada por una lógica humanizada.

En *Stubby, un héroe muy especial* la agencia del perro es más discreta, pero también más verosímil desde una mirada etológica. Desprovisto de voz y de un conflicto psicológico interiorizado, Stubby manifiesta su condición de agente con acciones concretas. Algunas de ellas subrayan sus hazañas heroicas —prevenir a la población ante un ataque con gas,

salvar a soldados heridos o ayudar a capturar enemigos— pero otras simplemente ilustran su voluntad de perro —correr tras el tren en la trinchera. El largometraje presenta incluso algunas escenas intrascendentes desde el punto de vista narrativo que refuerzan la volición auténticamente canina de Stubby, como esa en la que el perro arrebató a los soldados el bolinche con el que juegan a la petanca o aquella en la que, movido por el hambre, Stubby se abalanza sobre las salchichas que unos reclutas acaban de cocinar y huye con ellas en la boca (Fig. 3).

Por otra parte, el modo en que ambos títulos perfilan la corporalidad de sus protagonistas engrosa las diferencias en su tratamiento de la animalidad. En *Balto*, el cuerpo del protagonista aparece fuertemente estilizado ya que gesticula, sonríe e incluso corre a dos patas en ciertos momentos. La

musculatura y la postura responden más a los códigos de animación heroica que a los de un animal realista, su rostro está diseñado para mostrar emociones humanas y su lenguaje corporal se adapta a patrones antropomórficos que permiten expresar deseos, temores y afectos inteligibles para un público humano. Tal estetización, característica de la animación 2D tradicional de los años noventa, se hace especialmente patente en la escena en la que Balto se sobrepone a su caída por el precipicio, como veremos a continuación.

Tras haber estado cerca de morir, Balto rompe el manto blanco que lo ha sepultado con su hocico y surge de la nieve como un resucitado. El momento se intensifica con un uso expresivo de la luz y el color cuando un haz cálido irrumpe desde lo alto y lo baña mientras se incorpora (Fig. 4). En contraste con los tonos fríos predominantes, el halo lumínico lo recorta visualmente y le con-

fiere una estatura cuasimítica que queda reforzada con un ángulo contrapicado y una composición centrada en su figura erguida. Justo después, la reanimación de Balto se completará con la aparición epifánica de un majestuoso lobo blanco, signo de la parte de su identidad que hasta entonces había negado. Balto aúlla junto al lobo y, reconciliado consigo mismo, se dispone a acabar de ejecutar su misión.

La antropomorfización de Balto se acentúa con su implicación en un triángulo amoroso con Jenna y Steele. La dinámica romántica que se establece entre los personajes —una convención especialmente explotada en el cine familiar de los noventa— responde plenamente a patrones humanos (Fig. 5). Así, Balto corteja a Jenna y compite con Steele, el antagonista que representa el arquetipo del rival arrogante y cruel, configurado con una vanidad caricaturesca que refuerza el contraste moral.



Fig. 3 Stubby escapa con su preciado botín (*Stubby, un héroe muy especial*)



Fig. 4 El héroe se sobrepone a la adversidad (*Balto*)

Fig. 5 Balto cortejando a Jenna (*Balto*)

Por su parte, Stubby mantiene una representación corporal más fiel a la anatomía y comportamiento de un perro real. En ello influye el tipo de animación, puesto que el realismo visual que permite el 3D contribuye a consolidar un mesurado tratamiento del cuerpo animal. Su figura no es idealizada ni estetizada y, además, en diversas ocasiones aparece sucio, cansado, herido y, en general, sometido a condiciones adversas que refuerzan su vulnerabilidad. No hay excesivos gestos humanos ni expresividad facial forzada en él y se comunica mediante movimientos de cola u orejas, ladridos y desplazamientos físicos.

Un ejemplo de cuanto estamos manteniendo lo encontramos en la escena en la que el ejército alemán lanza su ataque con gas mostaza. El soldado Conroy muestra a Stubby una máscara anti-gas y este corre hacia las trincheras para avisar a sus compañeros. Una vez allí, Stubby estira con su boca

la máscara anti-gas que un mando militar lleva colgada en el cinturón para que este informe a sus tropas. El perro sigue corriendo para avisar con sus ladridos a quienes no han oído la orden de protegerse ante el inminente ataque y ofrece la máscara a un soldado que se encuentra descansando. Stubby llega al pueblo más cercano y, ladrando insistentemente, logra que sus habitantes se refugien en sus casas. La animación enfatiza especialmente en este pasaje la fisicidad del animal mediante el pelaje erizado, los movimientos rápidos y el uso expresivo del cuerpo, elementos que recalcan su alteridad no humana sin renunciar a la inteligibilidad emocional por parte del público.

El modo en que se plantea el protagonismo del perro en cada película ofrece igualmente relevantes desemejanzas. En *Balto*, el protagonista es el centro absoluto del relato y toda la historia gira en torno a su conflicto, evolución y triunfo. Es más, el

hecho de que el film soslaye su relación con los humanos no solo impide retratar la conexión interespecie sino que comporta también un importante refuerzo de la autonomía del perro. No obstante, su protagonismo está condicionado por la humanización a la que el personaje ha sido sometido. En este sentido, bien podemos afirmar que el protagonismo de *Balto* no es el de un perro, sino el de un personaje humano proyectado en un cuerpo animal.

En *Stubby, un héroe muy especial*, en cambio, el protagonismo del perro se conforma desde la intersubjetividad. Pese a que Stubby es un personaje crucial, su historia se inscribe siempre dentro de una comunidad humana concreta, representada por el regimiento y, en especial, por su vínculo con Robert Conroy. Lejos del esquema amo-mascota, la unión de Stubby y Robert

se basa en la convivencia, el cuidado mutuo y la proximidad emocional cotidiana (Fig. 6). Robert nunca lo trata como instrumento ni como símbolo, sino como compañero sensible y presente. La película dedica tiempo a mostrar esta intersubjetividad sin demasiados subrayados sentimentales. A través de gestos simples, juegos o silencios compartidos, se transmite un lazo ético y afectivo que reconoce al animal en su alteridad sin necesidad de traducirla completamente a parámetros humanos. El protagonismo de Stubby, por ende, no se basa tanto en su individualidad como en su capacidad de acompañar y ser parte activa de una experiencia colectiva. Esta decisión, aunque conlleva un menor rendimiento espectacular, permite una representación más honesta del animal como sujeto históricamente situado.

Fig. 6 Stubby y Robert compartiendo momentos cotidianos (*Stubby, un héroe muy especial*)

Conclusiones

A lo largo del análisis hemos contrastado dos obras que, aunque parten de presupuestos similares, alcanzan resultados narrativos, estéticos y éticos marcadamente distintos. *Balto* y *Stubby, un héroe muy especial* se presentan como ficciones animadas inspiradas en hechos verídicos, dotadas de una notable carga emocional y un considerable componente didáctico. Sin embargo, ambas producciones evidencian diferencias significativas tanto en la forma de articular el enlace entre ficción y realidad histórica como en el modo en que construyen y representan al animal como sujeto de memoria.

La comparación entre ambas películas permite constatar algo que, tratándose de obras de ficción, cabía esperar: el hecho de que una obra animada se base en hechos reales y tenga como protagonista a un animal histórico no garantiza ni precisión factual ni una mirada verdaderamente respetuosa hacia la subjetividad no humana. Más revelador resulta confirmar que, en los casos analizados, cuanto mayor es el cuidado por representar con fidelidad el contexto histórico, mayor es también la atención y el respeto hacia la condición del animal. Esta correspondencia no es casual, y adquiere relevancia en la medida en que las diferentes aproximaciones de ambos títulos a las historias en las que se inspiran configuran su relación con la memoria animal desde lugares muy distintos.

Cabe tener en cuenta que entre *Balto* y *Stubby, un héroe muy especial* median veintitrés años, así como un cambio significativo en el medio expresivo, marcado por el paso de la animación 2D a la animación digital en 3D. Estas diferencias cronológicas y técnicas comportan consecuencias relevantes en re-

lación al modo de representación del animal no humano y a las expectativas culturales asociadas a cada obra. Mientras el 2D de *Balto* favorece una mayor estilización visual que asociamos con el tradicional relato antropocéntrico, la animación 3D de *Stubby, un héroe muy especial* propicia un tratamiento más realista que entronca con la sensibilidad contemporánea hacia la otredad animal y la memoria colectiva.

De esta manera, y como hemos podido comprobar, *Balto* opta por una reinterpretación libre del acontecimiento histórico en la que se priorizan las convenciones del cine de aventuras por encima del rigor factual. El largometraje prescinde en gran medida del contexto real de la carrera del suero para centrarse en un arco narrativo de superación individual, desarrollado en torno al viaje del héroe y revestido de un marcado tono melodramático. La apuesta por la fábula emocional conlleva una distorsión del hecho histórico, que acaba funcionando más como pretexto que como sustancia narrativa. Esta misma lógica incide directamente en la representación del animal. Aunque Balto ocupa el centro del relato, su subjetividad canina queda desdibujada por una intensa antropomorfización que diluye los rasgos propios de la experiencia no humana. La animalidad, más que rastreada, es eclipsada por la exaltación de valores humanos proyectados sobre el personaje. En consecuencia, su aportación a la memoria animal resulta ambigua, ya que si bien la cinta consolida a Balto como figura simbólica en el imaginario colectivo, lo hace al precio de vaciar su especificidad animal y de instrumentalizar el referente histórico para moldear un arquetipo heroico universal, más que una evocación sensible de un animal concreto en un contexto real.

Stubby, un héroe muy especial apuesta por una aproximación cercana al acontecimiento histórico, con una clara voluntad pedagógica y una responsabilidad ética visible tanto en lo narrativo como en lo estético. La película respeta con mayor fidelidad los hechos documentados de la participación del perro en la Primera Guerra Mundial y se apoya en recursos visuales que refuerzan su voluntad testimonial. Su atención al archivo no implica un rechazo a la ficción, pero sí revela un esfuerzo por preservar la consonancia con las circunstancias originales. Desde esta orientación, la representación del animal se caracteriza por la contención antropomórfica, de modo que Stubby conserva buena parte de su otredad canina y evita ser absorbido por los códigos humanos de la heroicidad. Su carácter no se define tanto por atributos humanos proyectados como por la agencia que se le reconoce dentro de los márgenes de su especie, lo que permite una lectura respetuosa de su experiencia y de su lugar en la historia. Por ello, la inserción de *Stubby, un héroe muy especial* en la memoria animal se muestra más sólida y estructural, ya que el film no se limita a emocionar o a exaltar al protagonista, sino que propone una forma de memoria interespecie que reconoce a los animales como sujetos activos en los procesos históricos. Al hacerlo, no solo rinde homenaje, sino que también repara en parte la invisibilización histórica de estos actores no humanos. Ahora bien, la orientación factual implica también ciertas limitaciones. No en vano, alineándose estrechamente con la lógica de la historia objetiva, el largometraje no llega a explorar en profundidad las posibilidades emocionales, imaginativas o críticas que una memoria animal podría desplegar más allá de lo verificable.

Así pues, ni *Balto* ni *Stubby, un héroe muy especial* explotan plenamente el potencial expresivo del medio animado para indagar la subjetividad del animal no humano como sí se logra, por ejemplo, en *Las vidas de Marona* (L'extraordinaire voyage de Marona, Anca Damian, 2019) o en algunos pasajes de *Isla de perros* (Isle of Dogs, Wes Anderson, 2018). Bien por exceso —recurriendo a una fantasía exacerbada que intensifica la antropomorfización y diluye la otredad animal—, bien por defecto —optando por un enfoque comedido y casi documental que renuncia en gran medida a la libertad imaginativa de la animación—, ambas producciones desaprovechan parcialmente la posibilidad de adentrarse en la experiencia sensorial no humana y de ponerla al servicio de una memoria histórica más inclusiva.

Esta limitación formal va acompañada de una ausencia de cuestionamiento ético sobre el papel que los animales desempeñan en contextos extremos como la guerra o determinadas expediciones. Ninguno de los dos títulos —y menos aún *Balto*— se detiene a problematizar el sufrimiento animal ni el hecho de que los perros sean utilizados como instrumentos al servicio de intereses humanos. Al fin y al cabo, ambas obras vertebran sus narrativas en torno a figuras caninas cuya heroicidad queda definida exclusivamente por su funcionalidad, ya que el perro es loado por cumplir órdenes, salvar vidas humanas o procurar el éxito de una misión. Por tanto, aunque el animal ocupe un lugar central en la historia, lo hace bajo una lógica antropocéntrica que refuerza una jerarquía simbólica donde el valor de lo no humano queda supe-

ditado a su utilidad dentro del mundo de las personas.

Con todo, las dos películas contribuyen a la incorporación de figuras animales al

imaginario colectivo y a la configuración de una memoria que no se limita únicamente a lo humano. Aun con desigual profundidad ética y estilística, *Balto* y *Stubby, un héroe muy especial* amplían el repertorio de obras audiovisuales que reconocen el papel de los animales en los procesos históricos. Mientras la primera apuesta por la emoción y el mito, la otra opta por la reconstrucción testimonial y, como hemos comprobado, tal divergencia marca también el límite de sus respectivas aproximaciones a una memoria verdaderamente interespecie que, en consonancia con cuanto manteníamos en la introducción, reconozca cabalmente el papel del animal (y su animalidad) en la (re)construcción de nuestro pasado colectivo.

En última instancia, con sus defectos y virtudes, ambas producciones nos ayudan a vislumbrar los espacios genuinamente creativos con los que la animación puede fomentar formas de memoria animal más justas y sensibles, representando lo que no puede ser dicho ni filmado desde lo humano y dando lugar a relatos que presenten al animal como sujeto con experiencia propia. En otras palabras, tanto *Balto* como *Stubby, un héroe muy especial* apuntan hacia una vía narrativa aún por explorar: aquella que permita no solo recordar a los animales no humanos por lo que hicieron por nosotros, sino también intentar imaginar, siquiera fugazmente, cómo vivieron lo que la historia oficial narra en su nombre.

Referencias bibliográficas

- ARNAU ROSELLÓ, R., SOROLLA-ROMERO, T. y MARZAL FELICI, J., 2023. *Más allá del documento. Derivas y ampliaciones del cine de lo real contemporáneo*, Valencia: Tirant Lo Blanch.
- BURGOS, Enric, 2025. "Una animación transgresora para un mensaje alternativo: en torno al animalismo de *Las vidas de Marona*", en *Con A de Animación*, 20, pp. 36–55. <https://doi.org/10.4995/caa.2025.21704> [acceso: junio, 2025].
- BRUZZI, Stella, 2006. *New Documentary: A Critical Introduction*, London: Routledge.
- CATALÁ, Josep María, 2010. "Panoramas desde el puente: Nuevas vías del documental", en WEINRICHTER, Antonio (ed.), *Doc. Documentalismo en el siglo XXI*, San Sebastián: Festival Internacional de Cine, pp. 33–52.
- ERLL, Astrid, 2011. *Memory in Culture*, Chippenham y Eastbound: Palgrave Macmillan.
- FENOLL, Víctor, 2018. "Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura chilena", en *Cuadernos.Info*, 43, pp. 45–56. <https://doi.org/10.7764/cdi.43.1381> [acceso: junio, 2025].
- HONESS ROE, Annabelle, 2013. *Animated Documentary*, New York: Palgrave Macmillan.
- MORAL MARTÍN, J. y DEL CAZ PÉREZ, B., 2020. "De Angola a Yugoslavia. Periodismo, conflictos bélicos y documental animado", en *Con A de Animación*, 11, pp. 60–73. <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13983> [acceso: junio, 2025].
- NANCE, Susan, 2015. "Introduction", en NANCE, Susan (ed.), *The Historical Animal*, Syracuse, NY: Syracuse University Press, pp. 1–16.
- NICHOLS, Bill, 1994. *Blurred Boundaries: Questions of Meaning in Contemporary Culture*, Bloomington: Indiana University Press.
- PICK, Anat, 2013. "Some Small Discrepancy: Jean-Christophe-Bailly's Creaturely Ontology", en *Journal of Animal Ethics*, 3(2), pp. 176–187. <https://doi.org/10.5406/janimaethics.3.2.0163> [acceso: junio, 2024].
- SKOLLER, Jeffrey, 2011. "Introduction to the Special Issue Making It (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation", en *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 6(3), pp. 207–214. <https://doi.org/10.1177/1746847711422496> [acceso: junio, 2025].
- WELLS, Paul, 2011. "The Chaplin Effect: Ghosts in the Machine and Animated Gags", en GOLDMARK, Daniel y KEIL, Charlie (eds.), *Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio-era Hollywood*, Berkeley: University of California Press, pp. 20–31.

Artículo inscrito en el seno del proyecto Archivos en transición: Memorias colectivas y usos subalternos (programa MSCA-RISE de la Unión Europea, acciones Marie Skłodowska-Curie, ref. 872299).

© Del texto: Enric Burgos

© De las imágenes: Simon Wells, 1995; Richard Lanni, 2018