



METÁFORAS VISUALES DE LA DEPRESIÓN EN *BOJACK HORSEMAN*

MARÍA J. ORTIZ

mj.ortiz@ua.es

Universidad de Alicante, España

PALABRAS CLAVE

Metáfora primaria

Animación

Humor

Metáfora conceptual

Metáfora audiovisual

Imágenes en movimiento

Emociones

Narrativa

Dibujos animados

RESUMEN

BoJack Horseman es una serie de animación para televisión que gira en torno a la vida de un caballo antropomórfico. Una de las razones principales del prestigio y de las críticas positivas de la serie es la representación precisa de la depresión, de las enfermedades mentales y de los traumas. La animación constituye un medio idóneo para encontrar ejemplos de metáforas estéticamente creativas de las emociones, ya que permite mostrar metáforas conceptuales que el lenguaje no puede articular. El objetivo del estudio es analizar las manifestaciones visuales de las metáforas conceptuales de la depresión en BoJack Horseman. Además, se argumenta que algunas de ellas pueden considerarse humorísticas, de modo que los espectadores comprenden los sentimientos de los personajes, pero al mismo tiempo se distancian del sufrimiento.

Recibido: 13/ 03 / 2025

Aceptado: 28/ 05 / 2025

1. Introducción

BoJack Horseman (2014-2020) es una serie televisiva de animación para adultos creada por Raphael Bob-Waksberg y diseñada visualmente por la dibujante Lisa Hanawalt. La serie fue un éxito de Netflix, obtuvo elogios de la crítica y ganó múltiples premios, incluidos cuatro Critics' Choice Television Awards a la mejor serie de animación. La historia tiene lugar en un Hollywood ficticio, rebautizado como Hollywoo, en el que conviven personajes antropomórficos y humanos. Criaturas como perros, gatos o tortugas actúan como humanos, pero todos conservan ciertos atributos estereotipados. Los animales antropomórficos siempre han formado parte de la ficción y la animación. Según Behrani y Kumari (2021), el comportamiento estereotipado que se atribuye a ciertos animales —como la lealtad de los perros y la astucia de los zorros— puede servir como recurso para criticar a los seres humanos a través de alusiones, simbolismos y analogías.

El personaje principal de la serie es un caballo antropomórfico que fue una famosa estrella de televisión en la década de 1990 pero ahora está pasando por una crisis de mediana edad y se ha vuelto depresivo, cínico y autodestructivo. La trama comienza cuando decide recuperar la notoriedad haciendo que la mujer humana Diane Nguven escriba sus memorias. BoJack se sincera totalmente, esperando que renueve su imagen. Al final, se da cuenta de que su comportamiento tóxico ha perjudicado a quienes le rodean y que debe aprender a lidiar con los traumas de su infancia y con su tendencia al autodesprecio. Como señala Schmuck (2018), el animal elegido establece un paralelismo: criados para el trabajo y el transporte, los caballos se han vuelto obsoletos y superfluos en la sociedad contemporánea. BoJack sobrelleva la funcionalidad de su identidad animal con alcohol y mujeres. Behrani y Kumari (2021) consideran que el personaje es un caballo por la conexión humorística con los proverbios en inglés «You can lead a horse to water, but you can't make him drink it» o «To shut the stable-door after the horse has bolted». También sostienen que en la serie se pueden encontrar los tres procesos cognitivos definidos en las principales teorías sobre el humor: alivio, porque los espectadores se identifican con los fracasos del personaje y liberan un dolor reprimido; incongruencia, debido a lo absurdo de que los animales tengan tendencias humanas; y menosprecio, porque el público se considera superior a ellos.

BoJack Horseman combina narrativas complejas, arcos de personajes intrincados, metanarrativas, intertextualidad y referencias autorreflexivas (Amer, 2023; Falvey, 2020; Szöllősi, 2021). Estas estrategias requieren una mayor implicación por parte de los espectadores y les recuerdan que están viendo ficción. De este modo, a medida que empiezan a conectar con el sufrimiento de BoJack, la narrativa los distancia, facilitando la exploración de temas más profundos y sombríos bajo la pátina de lo absurdo. A pesar del humor, el tema central de *BoJack Horseman* es fundamentalmente trágico. Falvey (2020) define la serie como una «post-sitcom» debido al estilo irónico y autoconsciente. A diferencia de las comedias convencionales, que proporcionan distracciones sentimentales y reconfortantes, esta serie de animación aborda temas existenciales, manteniendo un tono nihilista en todo momento. Sawallisch (2021) la clasifica como una «sadcom», un género que se encuentra en la intersección entre lo trágico y lo cómico, donde las emociones complejas se ocultan tras una gruesa capa de comedia negra y nihilismo. En este tipo de comedia, las situaciones serias están impregnadas de momentos embarazosos. Se puede considerar como «humor incómodo», una categoría identificada por Holm (2017), quien propone la siguiente metáfora: si el humor implica una anestesia del corazón según Bergson, en el caso del humor incómodo, la anestesia desaparece antes de tiempo. Esta mezcla de sufrimiento y divertimento, en la que el dolor o la vergüenza se intensifican sin una resolución clara, induce dos tipos de reacciones corporales en el público: reacciones relacionadas con la diversión, como la risa, y reacciones asociadas con la aprensión, como la vergüenza ajena. Los espectadores experimentan una dolorosa simpatía por los personajes, sintiéndose unidos a ellos y, al mismo tiempo, divertidos por las incongruencias de su sufrimiento.

Según afirman tanto académicos como sitios web especializados en televisión o psicología, la representación de la salud mental en *BoJack Horseman*, particularmente de la depresión y de la ansiedad, sobresale frente a la de otros medios de comunicación (véase Berlant, 2020; Feely, 2020; Kwok, 2021; Lyons, 2014; Packham, 2017; Sarappo, 2017; Singh, 2021). Sin embargo, Bob-Waksberg puntualiza que su prioridad nunca fue ser la voz de la depresión, sino plasmar el carácter del personaje (Strachan, 2016). No obstante, reconoce que la serie puede sintonizar con la audiencia porque ayuda a articular sentimientos que son difíciles de identificar (McCammon, 2020). Esta serie de animación actual no es la única que representa las enfermedades mentales. *Hora de Aventuras* (*Adventure Time*, Pendleton Ward,

2010-2018) incluye al Rey Hielo, que vive aislado en la cima helada de una montaña. Su corona mágica lo mantiene vivo, pero también le causa problemas mentales. Y en *Rick y Morty* (*Rick and Morty*, Dan Harmon y Justin Roiland, 2013-presente), un genio científico se embarca en aventuras intergalácticas entre dimensiones para escapar de la depresión. Varios estudiosos han destacado la capacidad de la animación para representar estados internos, especialmente a través de metáforas visuales. Como señala Prokhorov (2021), la animación tiene la libertad de utilizar metáforas como parte de la historia. Fahlenbrach y Reinerth (2018) afirman que la animación destaca por sus representaciones metafóricas, ingeniosas y precisas, de las emociones. Grodal (2018) lo atribuye a la capacidad de materializar visualmente los resultados de la proyección de un área conceptual en otra. A su vez, el humor se utiliza en el género de la animación para expresar ideas que de otro modo serían intolerables (McSwiney y Sengul, 2023), lo que permite al público considerar cuestiones serias desde una posición distante (Hellmann, 2024). Sin embargo, hasta la fecha, el uso de metáforas visuales humorísticas en las películas de animación ha recibido escasa atención en la literatura científica.

El objetivo de este estudio es investigar el uso de metáforas visuales como una de las estrategias utilizadas en la representación de la depresión en *BoJack Horseman*, y determinar si algunas de ellas podrían considerarse humorísticas. En las páginas siguientes, proporciono algunos antecedentes sobre los aspectos que son fundamentales para el análisis: el marco teórico de las metáforas conceptuales, cómo se manifiestan las metáforas conceptuales en las películas de animación para expresar la depresión, y la relación entre la metáfora y el humor. Posteriormente, analizo las metáforas conceptuales relacionadas con la depresión utilizadas en algunas escenas de *BoJack Horseman* y examino por qué algunas de ellas pueden considerarse divertidas. Para terminar, en la última sección se discute la importancia de los resultados.

2. Metáforas conceptuales de la depresión en la animación

2.1. Teoría de la Metáfora Conceptual

La Teoría de la Metáfora Conceptual (TMC) formulada por Lakoff y Johnson (1980) sostiene que una metáfora es el proceso de comprender y experimentar una entidad más abstracta (el dominio destino) en términos de otra entidad más tangible (el dominio origen). Dado que nuestro sistema conceptual es en parte metafórico, las metáforas conceptuales aparecen no solo en el lenguaje, sino también en muchas otras áreas de la experiencia humana (Kovecses y Benczes, 2010). En otras palabras, las metáforas conceptuales se manifiestan tanto lingüística como no lingüísticamente.

La TMC distingue entre «metáforas de correlación» y «metáforas de familiaridad» (Lakoff y Johnson, 1999). Las primeras son metáforas corporeizadas que subyacen en numerosas conceptualizaciones figuradas, muchas de las cuales apenas percibimos como no literales, mientras que las segundas provienen de un contexto cultural específico. Las unidades mínimas de las metáforas de correlación se denominan «metáforas primarias» (Grady, 1997, 1999). El dominio origen de una metáfora primaria es un concepto relacionado con una sensación corporal, mientras que el dominio destino se refiere a procesos cognitivos básicos. Por ejemplo, en la metáfora primaria MÁS ES ARRIBA¹, el dominio destino es el concepto de cantidad y el dominio origen es la altura. Dado que las metáforas primarias son inherentes al pensamiento humano y fundamentales para transmitir conceptos abstractos, varias investigaciones proponen que también intervienen para organizar los elementos en las imágenes con el fin de expresar conceptos abstractos. Por ejemplo, la metáfora primaria COMPRENDER ES VER se manifiesta visualmente cuando la imagen está desenfocada para expresar que un personaje está confundido (Ortiz, 2023), CONTROL ES ARRIBA cuando el ángulo de la cámara evoca sumisión (Coëgnarts y Kravanja, 2012), o LO MALO ES OSCURO cuando las sombras comunican una presencia siniestra (Forceville & Renkens, 2013; Ortiz, 2011, 2014; Winter, 2014).

¹ Por convención, las metáforas conceptuales se escriben en versalitas y sus manifestaciones en cursiva.

2.2. Metáforas conceptuales de las emociones

Muchas metáforas relacionadas con las emociones son metáforas de correlación, y hay pruebas lingüísticas que demuestran que pueden ser casi universales (Kovecses y Benczes, 2010). Por ejemplo, LA EMOCIÓN ES CALOR («Me hierve la sangre») proviene de la sensación térmica que produce la ira. Como este tipo de experiencia sensorial es común a todos los seres humanos, también lo es la metáfora. Paralelamente, Gibbs (2006) sugiere una clara relación entre la emoción y el movimiento, así como entre la emoción y la ubicación espacial, que se refleja en la metáfora conceptual LO BUENO ES ARRIBA/LO MALO ES ABAJO. Por ejemplo, «estar volando de alegría» o «estar hundido». De manera similar, Grady (1997) identifica la metáfora primaria FELIZ ES ARRIBA. Los estudios empíricos indican que los objetos emocionalmente neutros se valoran más positivamente cuando se colocan en la parte vertical superior (véase Gottwald et al., 2015). Otras metáforas primarias relacionadas con las emociones son las siguientes: INTIMIDAD EMOCIONAL ES PROXIMIDAD, INTENSIDAD DE LA EMOCIÓN ES CALOR, SIMPATÍA ES SUAVIDAD, AFECTO ES HUMEDAD, O AFECTO ES CALIDEZ. Según Kovecses (2008, 2014), las metáforas conceptuales de las emociones están organizadas jerárquicamente y se derivan de LAS EMOCIONES SON FUERZAS. Del mismo modo, en muchas culturas, las emociones se consideran acontecimientos que tienen lugar dentro del cuerpo (Kovecses, 2000), es decir, EL CUERPO ES UN CONTENEDOR DE EMOCIONES.

2.3. Metáforas conceptuales de la depresión en las películas de animación

Kovecses y Benczes (2010) afirman que los dibujos animados son una rica fuente de expresión no lingüística de metáforas conceptuales. De hecho, varias investigaciones (véase Abbot & Forceville, 2011; Forceville, 2005; Shinohara & Matsunaka, 2009; Wen et al., 2023) han encontrado numerosos ejemplos en cómics con distintos estilos o temas que confirman esta valoración. El Refaie (2019) sostiene que los artistas que se dedican a este medio visual quizás utilizan metáforas con más frecuencia porque están obligados a trabajar con las características de la visión humana. En su análisis de cómics sobre enfermedades físicas y mentales, amplía la definición de metáfora visual y establece tres tipos: metáforas pictóricas, metáforas estilísticas y metáforas espaciales. Las metáforas pictóricas son idiosincráticas, mientras que las metáforas estilísticas y las metáforas espaciales están vinculadas a metáforas primarias. En el caso de las metáforas estilísticas, el significado surge de la cualidad de los elementos visuales, y pueden clasificarse como isomórficas o indexicales. Las metáforas estilísticas isomórficas sugieren significados abstractos utilizando los atributos visuales de las formas, los colores, las texturas, etc. Por ejemplo, las formas puntiagudas tienen la capacidad de transmitir sufrimiento por su asociación con el daño que pueden infligir los objetos afilados. A su vez, las metáforas estilísticas indexicales llaman la atención sobre el proceso creativo que interviene en el diseño de la imagen. Así, una ruptura repentina del estilo visual de un segmento en comparación con otros puede fomentar una lectura metafórica. Las metáforas espaciales, por otro lado, aprovechan las correlaciones entre nuestra experiencia corporal y los conceptos abstractos o las emociones. Por ejemplo, la cercanía espacial para expresar intimidad emocional, o el tamaño para transmitir importancia. Por lo tanto, están vinculadas a las metáforas primarias FELICIDAD/CONTROL/BUENO ES ARRIBA, IMPORTANCIA ES TAMAÑO Y LAS RELACIONES SON RECINTOS.

En este sentido, distintos autores han identificado metáforas visuales de emociones en películas de animación. Como destaca Eerden (2009), dichas metáforas no solo son capaces de expresar la presencia de una determinada emoción, sino también su intensidad o fase. Fahnenbrach (2017), Fahnenbrach y Reinerth (2018), y Forceville y Paling (2018) se centran principalmente en la representación de la depresión, un estado mental que incluye la tristeza y el miedo, pero también sentimientos de insuficiencia, inutilidad y falta de valor. Todos estos análisis concluyen que la animación se beneficia de la licencia artística para organizar visualmente las metáforas conceptuales de las emociones, al tiempo que introduce nuevas conceptualizaciones. De este modo, la animación posibilita que las vivencias invisibles y profundamente subjetivas sean identificables, tangibles y comprensibles para el público. En conjunto, estos estudios indican que las metáforas visuales más comunes para expresar la depresión son las siguientes:

- LA DEPRESIÓN ES CAER/ESTAR ABAJO. Se puede relacionar con la metáfora conceptual LO MALO ES ABAJO, así como con la metáfora primaria INFELICIDAD ES ABAJO. Ejemplos visuales que se incluyen son un personaje que cae, que se encoge o que se coloca en la esquina del cuadro.

- LA DEPRESIÓN ES OSCURIDAD. Se puede relacionar con la metáfora primaria LO MALO ES OSCURO. Por ejemplo, formas negras o sombras.
- LA DEPRESIÓN ES FALTA DE CONTROL/DE MOVIMIENTO, LA DEPRESIÓN ES UN ESPACIO CONFINANTE/APRISIONAMIENTO. Están relacionadas con las metáforas primarias ALCANZAR UN OBJETIVO ES LLEGAR A UN DESTINO, ACCIÓN ES MOVIMIENTO AUTOPROPULSADO y LA EXPERIENCIA DEL TIEMPO ES UN MOVIMIENTO A LO LARGO DE UN CAMINO. Las personas que atraviesan esta dolorosa experiencia suelen dejar de perseguir objetivos, por lo que todos los acontecimientos parecen igualmente intrascendentes y la sensación del tiempo desaparece. Algunos ejemplos visuales son el uso de movimientos lentos o alguien atrapado en algún tipo de prisión.
- LA DEPRESIÓN ES UNA CARGA. Puede relacionarse con la metáfora primaria DIFICULTAD ES PESO. Se traduce visualmente en algo que empuja al personaje hacia abajo o en alguien que lleva un cargamento pesado.
- LA DEPRESIÓN ES UN ENORME ANIMAL SALVAJE/MONSTRUO. Puede conectarse con la metáfora primaria LA NATURALEZA DE UNA ENTIDAD ES SU FORMA. Este estado mental *toma la forma de una bestia* de diferentes tamaños y comportamientos, como un animal negro que crece, un animal fuerte y rápido o la sombra acechante de un animal. Del mismo modo, la depresión *persigue* a los personajes, los *confina* e *interfiere* en sus actividades normales. En comparación, el sujeto de las emociones es un *animal indefenso*, por lo que se representa, por ejemplo, encogido o con movilidad limitada. En ocasiones, el monstruo se presenta como el *alter ego* de una persona deprimida.
- LA DEPRESIÓN ES UNA TORMENTA. Se puede relacionar con la metáfora primaria LAS CIRCUNSTANCIAS SON CLIMA, debido a la correlación entre las condiciones meteorológicas y nuestro estado afectivo.

Estas metáforas se combinan a menudo, por lo que es posible encontrar, por ejemplo, que LA DEPRESIÓN ES UN OSCURO MONSTRUO, que LA DEPRESIÓN ES UN OSCURO ESPACIO CONFINANTE, o que LA DEPRESIÓN ES UN PESADO MONSTRUO. Por consiguiente, cualquier solución para acabar con los síntomas debe ser compatible con la metáfora opuesta. Es decir, HACER FRENTE A LA DEPRESIÓN ES SUBIR, DOMAR A UN MONSTRUO, ESCAPAR DEL CONFINAMIENTO, etc.

La mayoría de las metáforas mencionadas previamente se han encontrado también relacionadas con otras enfermedades mentales. Por ejemplo, Woodgate et al. (2020) indican que las metáforas visuales utilizadas por las personas diagnosticadas con ansiedad conceptualizaban el sentimiento como un *monstruo*, *una carga*, *estar encerrado*, *estar hundido*, *estar atrapado en el tiempo*, *rodeado de oscuridad*. En resumen, aunque la ansiedad y la depresión constituyen experiencias únicas muy complejas, se transmiten verbal o visualmente a través de metáforas conceptuales similares.

2.4. Metáforas humorísticas

Distintos estudios han señalado que existe una conexión entre el humor y la metáfora. Ambos comparten mecanismos conceptuales que se basan en conectar cognitivamente ideas incongruentes. Sin embargo, mientras el humor tiende a mantener la oposición entre dos conceptos, la metáfora los fusiona. (Müller, 2015). Por otro lado, Attardo (2015) se pregunta por qué algunas metáforas son divertidas y otras no. Sostiene que una metáfora puede ser humorística cuando se acentúa la incongruencia inherente a la correspondencia, al tratar el dominio destino según la lógica del dominio origen, pero cometiendo deliberadamente errores categóricos, rozando lo absurdo. En otras palabras, las metáforas humorísticas son aquellas en las que la correspondencia entre diferentes dominios no se resuelve completamente al interpretar la metáfora. Este autor distingue los siguientes tipos de metáforas humorísticas: metáforas divertidas, metáforas con referentes divertidos, y metáforas exageradas. Las metáforas divertidas se derivan de la falta de adecuación de las conexiones entre los dominios. En el ejemplo «sus pensamientos *daban vueltas* en su cabeza, *formando y rompiendo alianzas* como ropa interior en una secadora», las ideas y la ropa interior son demasiado diferentes por naturaleza como para justificar la comparación. Por lo tanto, la resolución es solo parcial, lo que la hace cómica. En el caso de las metáforas con referentes divertidos, el humor proviene de la imagen evocada («Tan independiente como un *pato mareado*²»). Las

² El ejemplo original en inglés es «As independent as a *hog on ice*».

metáforas exageradas, por su parte, contravienen las relaciones conceptuales, proporcionando detalles excesivos o exageraciones. Por ejemplo, la frase «estoy construyendo una teoría desde cero» es una manifestación común de la metáfora conceptual LAS TEORÍAS SON EDIFICIOS, pero «estoy construyendo una teoría con muchas ventanas» se consideraría humorística debido a la precisión que implica.

Aunque las metáforas humorísticas se han analizado en el corpus verbal (véase Dynel, 2009; Mio & Graesser, 1991; Schoos & Suñer, 2020; Piata, 2016; Xu et al., 2022), apenas existen estudios dedicados al corpus visual por lo que la aplicabilidad de la taxonomía de Attardo en este campo aún no ha sido comprobada.

3. Objetivos y metodología

Como se ha mencionado anteriormente, *BoJack Horseman* destaca por su precisa representación de la depresión, por situarse en la intersección entre lo trágico y lo cómico, y por utilizar complejas estrategias narrativas. Por otro lado, diferentes investigaciones señalan que las películas de animación son una rica fuente de manifestaciones no lingüísticas de metáforas conceptuales y que hacen perceptibles experiencias subjetivas, como la depresión. Además, el uso del humor permite al público considerar temas serios desde una posición distante. Por lo tanto, los principales objetivos de este estudio son los siguientes: (1) determinar si esta serie de animación utiliza manifestaciones visuales de metáforas conceptuales para transmitir la depresión; (2) verificar si son similares a las identificadas en los estudios mencionados anteriormente; y (3) comprobar si algunas de ellas pueden considerarse metáforas humorísticas. Al mismo tiempo, se examina la aplicabilidad de la tipología de metáforas visuales de El Refaie al campo de la animación, así como la clasificación de metáforas humorísticas de Attardo a un corpus visual.

Para seleccionar los fragmentos, primero vi toda la serie de televisión tres veces para identificar las escenas que representaban los estados internos de los personajes. Posteriormente, seleccioné aquellas elogiadas por académicos y sitios web especializados por su precisión en la representación de la depresión. El corpus final consistió en escenas de los siguientes episodios: *Final infeliz (Downer Ending* temporada 1, episodio 11), *Estúpido desgraciado (Stupid Piece of Shit*, temporada 4, episodio 6) y *Daños positivos (Good Damage* temporada 6, episodio 10). Tras revisar los comentarios de los espectadores relacionados con estos episodios en foros³, llevé a cabo un análisis cualitativo con las categorías recopiladas en el apéndice.

4. Análisis

4.1. Diane es un gran monstruo visceral que acorrala a BoJack

En *Final infeliz*, Diane, la escritora por encargo, ha terminado las memorias de BoJack. Sin embargo, BoJack rechaza su trabajo, alegando que expone sus defectos. De vuelta en casa, intenta escribir su propia autobiografía, pero no puede evitar distraerse. Para estimular su proceso creativo, toma drogas, pero le llevan a experimentar una serie de alucinaciones. La secuencia parece una pesadilla y contiene diferentes metáforas visuales relacionadas con su estado depresivo. Al principio, se induce al público a pensar que los efectos de las drogas han desaparecido y que Diane acepta modificar las memorias para hacerlo feliz. Sin embargo, de repente se transforma en un monstruo que tiene múltiples ojos y que cada vez es más grande. Cuando BoJack pregunta «¿Qué está pasando?», ella responde «¡He comido demasiadas tortitas!», y entonces él se da cuenta de que está bajo los efectos de las drogas. El monstruo se acerca cada vez más y lo acorrala (figura 1).

Diane se convierte en un monstruo porque hace que se sienta deprimido. El monstruo está formado por vísceras y muchos ojos. Como afirma Kövecses (2000), en muchas culturas, las emociones se consideran fenómenos que tienen lugar dentro del cuerpo, y solemos referirnos a los sentimientos como viscerales (Peña Cervel, 2001). Por lo tanto, podríamos considerar que aquí tenemos la metáfora de Diane como una persona que muestra sus emociones y conoce los sentimientos de BoJack. Como la teme porque no puede evitar los sentimientos que ha despertado, ella se hace cada vez más grande y lo acorrala. Así, Diane adquiere la apariencia de un gran monstruo hecho de órganos y muchos ojos porque le deprime que muestre sus emociones: ella es un *gran monstruo visceral que lo ve y lo acorrala*. Es decir,

³ Por ejemplo: <https://bojackhorseman.fandom.com/> y <https://www.reddit.com/r/BoJackHorseman/>

ella es una persona emocional que conoce sus defectos y él no puede hacer nada para evitarlo. Las siguientes metáforas están presentes: LA DEPRESIÓN ES UN MONSTRUO ENORME, LA DEPRESIÓN ES APRISIONAMIENTO y CONOCER ES VER.

Sin embargo, hay algo que no encaja. Al principio de la escena, mientras ella se hace más y más grande y se deforma, dice que es porque ha comido demasiadas tortitas. Debido a esta broma, el monstruo lleva una sartén y una botella de sirope. Si bien las características del monstruo pueden interpretarse metafóricamente, la sartén y el sirope no pueden hacerlo, por lo que se mantiene el chiste. Por lo tanto, la correspondencia no está completamente resuelta, y la incongruencia permite que el monstruo metafórico resulte divertido. Por lo tanto, podría tratarse de una metáfora exagerada, ya que contraviene las relaciones conceptuales y proporciona un detalle incongruente.

Figura 1. Diane es un *gran monstruo visceral* que acorrala a BoJack.



Fuente: Capturas de pantalla de *Final infeliz* (Temporada 1, Episodio 11).

4.2. Huir de los recuerdos, rodeado de oscuridad, cayendo, desapareciendo

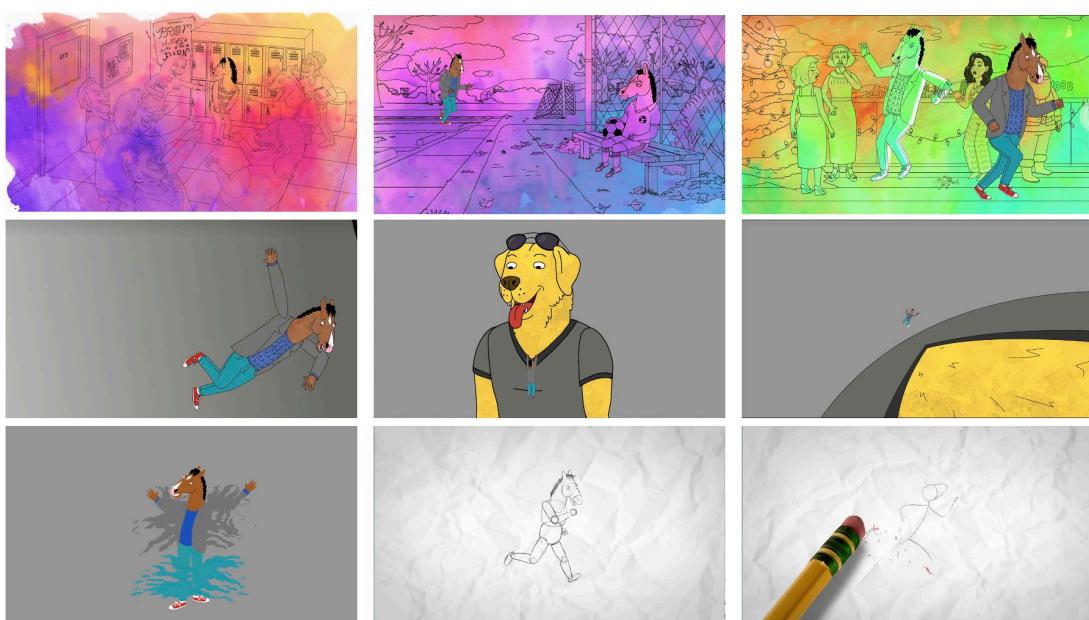
Más adelante en el mismo episodio, el público se adentra en la mente de BoJack. Se suceden diferentes imágenes que representan recuerdos dolorosos. La animación adquiere entonces una cualidad diferente, que metaforiza sus pensamientos (figura 2, fila superior). El sentido figurado se sugiere a través de la calidad del dibujo, concretamente, el uso del color es distinto. Por lo tanto, puede interpretarse como una metáfora estilística isomórfica, ya que los atributos visuales remiten a un recuerdo en el que no todos los detalles están completos. Aunque imprecisos y carentes de detalles, sus memorias no constituyen escenas olvidadas de su pasado, sino evocaciones vívidas de haber sido ridiculizado en el instituto, de sentirse abandonado en el patio o de estar borracho en una fiesta. El color brillante y saturado destaca por encima de todo. Debido a la metáfora conceptual EMOCIÓN ES CALOR, el color rojo puede metaforizar por extensión la intensidad emocional, en particular de la ira y el amor. Del mismo modo, el azul, el gris, y el negro se asocian con la tristeza, probablemente porque se relacionan con el frío. Las pruebas empíricas indican la correspondencia entre el color y la temperatura (Ho et al. 2014), así como una base biológica de la asociación entre la temperatura y las emociones (Wilkowski et al. 2009). Los recuerdos de BoJack tienen una mezcla de colores saturados que metaforizan emociones intensas y variadas: ira, vergüenza, infelicidad, soledad y repugnancia. Además, *huye de un lugar a otro*. Aquí está presente la metáfora primaria LOS ESTADOS MENTALES SON LUGARES («Él está *en* su propio mundo»): BoJack busca *escapar de los lugares calientes* del pasado, es decir, desea evitar los recuerdos intensos. La escena es divertida, ya que se encuentra repetidamente con recuerdos embarazosos, a pesar de sus esfuerzos por evadirlos.

Sigue corriendo y entra en un restaurante lleno de Mr. Peanutbutter, su antagonista, quien es más joven y feliz. A continuación, el color del fondo cambia a gris y BoJack *cae* (figura 2, fila central). Intenta *aguantar*, pero es *diminuto* en comparación con su rival y finalmente *se hunde*. Aquí están presentes las metáforas LA DEPRESIÓN ES OSCURIDAD y LA DEPRESIÓN ES CAER, así como IMPORTANCIA ES TAMAÑO. Por lo tanto, pertenecen a la categoría de metáforas espaciales porque aprovechan las correlaciones entre nuestra experiencia corporal y los conceptos abstractos o las emociones. Se encuentra en un *espacio oscuro, cayendo*. Intenta *mantenerse en pie, aferrándose a su gran némesis*, pero la alegría constante de su colega acaba *hundiéndolo*, haciéndolo sentir *pequeño*. Sin embargo, hay un detalle que los espectadores pueden percibir como sarcástico: BoJack se da cuenta de que intenta evitar la caída agarrándose precisamente a la característica camiseta con cuello en V que siempre lleva su odiado Sr. Peanutbutter. Es decir, la forma en V metaforiza al mismo tiempo un rasgo que detesta y el resultado de aferrarse metafóricamente. Por lo tanto, la situación es en cierto modo hilarante a pesar de los sentimientos de fracaso de BoJack, porque conserva ambas referencias: aferrarse literal y metafóricamente. En otras

palabras, BoJack evita *caer* en la tristeza gracias a la camiseta de Peanutbutter. Se podría considerar el tipo de metáfora humorística que se denomina exagerada puesto que proporciona un detalle excesivo de LA DEPRESIÓN ES CAER.

Después de *caer*, se da cuenta de que no tiene contornos. Aunque sigue corriendo para evitar los cambios, se convierte en un simple boceto, hasta que finalmente una goma de lápiz lo borra (figura 3, fila inferior). Por mucho que *huya, desaparecerá*. Aquí podríamos tener una variación DEL YO DEPRIMIDO COMO FRACTURADO/DIVIDIDO identificado en narrativas gráficas sobre enfermedades por El Refaie (2019). Además, puede estar relacionado con las metáforas primarias CONDICIÓN ES FORMA y EXISTENCIA ES VISIBILIDAD. A pesar del nihilismo, la escena es cómica porque es exagerada y porque BoJack es plenamente consciente de ser un dibujo animado que alguien está borrando. En otras palabras, la sensación de desaparecer se refleja a través de una metáfora visual exagerada, en la que se recuerda al público que está viendo una ficción animada, lo que elimina la gravedad de la situación.

Figura 2. BoJack *huye* de sus recuerdos (fila superior). Está rodeado de *oscuridad*, intenta *aferrarse* a su gran amigo, pero se *hunde* (fila central). Corre para evitar *desaparecer* (fila inferior).



Fuente: Capturas de pantalla de *Final infeliz* (temporada 1, episodio 11).

4.3. Lleno de emociones y rodeado de oscuridad

El episodio *Estúpido desgraciado* empieza con los pensamientos autocríticos de BoJack. Su monólogo interior comienza como una voz en off que le llama a sí mismo «estúpido pedazo de mierda» y luego deriva en una espiral de autodesprecio. A medida que sus pensamientos se vuelven más sombríos y agresivos contra sí mismo, el estilo del dibujo cambia a una especie de figura recortable, versiones caricaturizadas de los personajes y fondos de papel con distintos colores (figura 3). Conforme los pensamientos de BoJack se aceleran, las imágenes también comienzan a ser más satíricas y a moverse más rápido. Las escenas con los dos estilos de dibujo se intercalan a lo largo del episodio. Por un lado, los cambios en las características del dibujo pueden entenderse como una metáfora estilística indexical. Es decir, la ruptura repentina del estilo visual de estas escenas en comparación con las otras fomenta una interpretación metafórica que se puede interpretar como la imagen distorsionada que tiene de sí mismo y la falta de matices de su rumiación. El diálogo interior de BoJack consiste en incisantes argumentos opuestos. Por ejemplo: «—No quiero que conduzca mi coche, que lo ensucie todo con sus manos sucias. —No es sucia, es tu hija, pedazo de basura (...) —¿Por qué no le haces un favor al mundo y te desvías hacia el tráfico que viene en sentido contrario? —No, no te mereces morir joven, solo los grandes mueren jóvenes. —¡Oh, ahora de repente te crees joven!».

Durante el monólogo continuo, las imágenes sufren constantes alteraciones de color y tamaño según las emociones de BoJack. Por ejemplo, su madre Beatrice es morada y su hija Hollyhock es de color

verde⁴ (figura 3, fila superior, izquierda), pero adquieren un color rojizo y rasgos diabólicos cuando imagina que están en su contra (figura 3, fila superior, centro). Como se ha dicho anteriormente, el color rojo puede metaforizar emociones intensas, especialmente el amor y la ira. Asimismo, se convierten en monstruos porque le hacen sentir deprimido. Cabe destacar que también tienen detrás formas circulares garabateadas, una manifestación visual de que LAS RELACIONES SON RECINTOS, están en el *mismo círculo*. Dado que sugieren significados abstractos utilizando atributos visuales de los colores, pueden considerarse metáforas estilísticas isomórficas.

Cuando BoJack siente que está siendo constantemente escrutado por su mal comportamiento, la figura recortable se hace *más pequeña* y se coloca en la parte *inferior* del encuadre (figura 3, fila superior, derecha). Además, ojos de diferentes tamaños y colores lo *rodean*. Las metáforas primarias presentes aquí son: IMPORTANCIA ES TAMAÑO, CONOCER ES VER, INFELICIDAD ES ABAJO, EMOCIÓN ES CALOR y LA DEPRESIÓN ES APRISIONAMIENTO. Beatrice (ojos morados), Hollyhock (ojos verdes) y otras personas enfadadas con él (ojos naranjas) conocen su verdadero yo, por lo que se siente poco importante, infeliz y deprimido. Podrían considerarse metáforas espaciales.

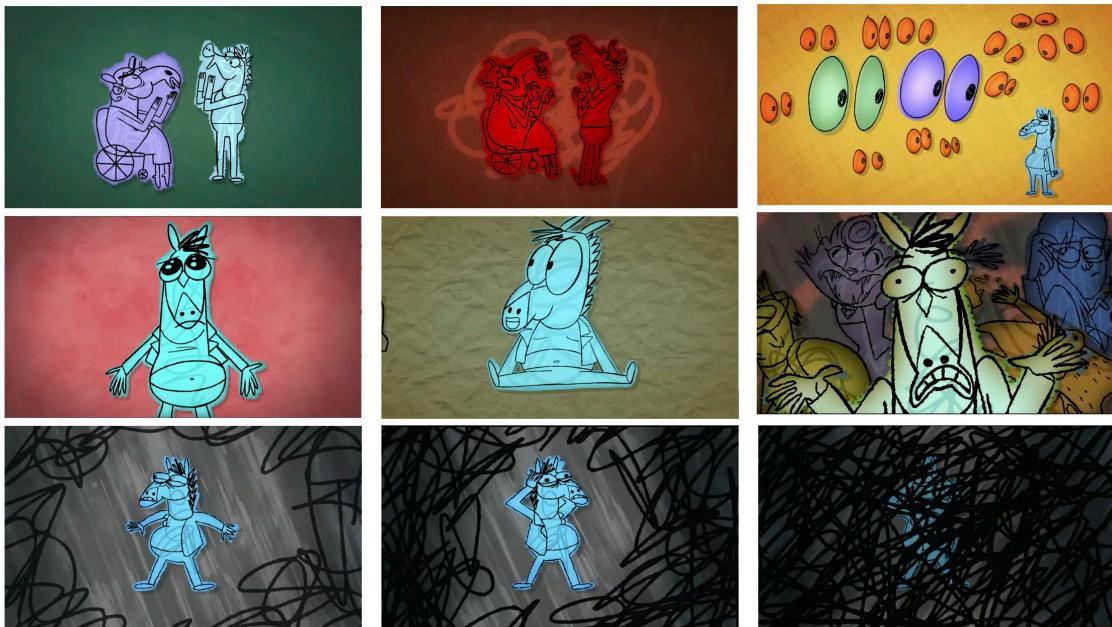
Otra metáfora visual que podemos encontrar en esta escena es LA EMOCIÓN ES UN FLUIDO EN UN RECIPIENTE. Para expresar una emoción intensa, varía tanto el volumen del cuerpo como de la cabeza, especialmente de los ojos (figura 3, fila central). Por ejemplo, el tamaño y la forma de los ojos de BoJack cambian cuando de repente se da cuenta de que un día eres una estrella famosa de televisión y al día siguiente ya te han olvidado, que el éxito es efímero. Esta metáfora visual podría pertenecer a la categoría isomórfica, ya que la forma sugiere el significado abstracto de la intensidad emocional. Estos ojos saltos se asemejan a los identificados por Forceville (2005) en los cómics como un signo humorístico de la presión interior del cuerpo.

La secuencia de imágenes también incluye manifestaciones visuales de LA DEPRESIÓN ES UN ESPACIO OSCURO CONFINANTE/APRISIONAMIENTO, con los trazos bruscos y las líneas agresivas (figura 3, fila inferior). Le rodean, pero se hacen tan grandes que finalmente todo se oscurece, expresando lo enfadado que está consigo mismo y lo rápido que crece la espiral de pensamientos negativos. Los trazos bruscos y las líneas agresivas podrían considerarse metáforas estilísticas isomórficas, ya que el significado surge de la calidad de las líneas. Las espirales en forma de sacacorchos emanando de la cabeza de una persona enfadada se han descrito como metáforas pictóricas de la ira en los cómics (Forceville, 2005). Parecen transmitir el efecto del aumento de la temperatura o el esfuerzo que supone intentar reprimir las emociones, por lo que pueden relacionarse con la metáfora LA IRA ES UN FLUIDO CALIENTE EN UN RECIPIENTE PRESURIZADO. Aquí, sin embargo, los movimientos de las líneas parecen transmitir pensamientos que dan vueltas sin cesar, relacionándose así con CAMBIO ES MOVIMIENTO. En otras palabras, está *rodeado por una oscuridad incesante en aumento*.

A pesar de la lucha interna de BoJack, las escenas son muy divertidas. Podrían considerarse un ejemplo de humor incómodo, en el que el público empatiza con la angustia del personaje, pero encuentra gracioso lo incongruente de su sufrimiento. La representación visual de las emociones se entiende fácilmente porque se basa en las metáforas primarias que utilizamos a diario para expresar nuestras emociones. Sin embargo, las imágenes son desproporcionadas y excesivas, lo que las convierte en irracionales y cómicas. Por esta razón, podrían considerarse metáforas exageradas.

⁴ Más tarde se descubre que ella es la media hermana de BoJack.

Figura 3. Beatrice y Hollyhock se acaloran (fila superior, izquierda y centro). BoJack se siente *pequeño* porque *lo ven* (fila superior, derecha). Ejemplos de ojos saltones (fila central) como manifestaciones visuales de LA EMOCIÓN ES UN FLUIDO EN UN RECIPIENTE. BoJack está rodeado de *una incansante oscuridad* (fila inferior).



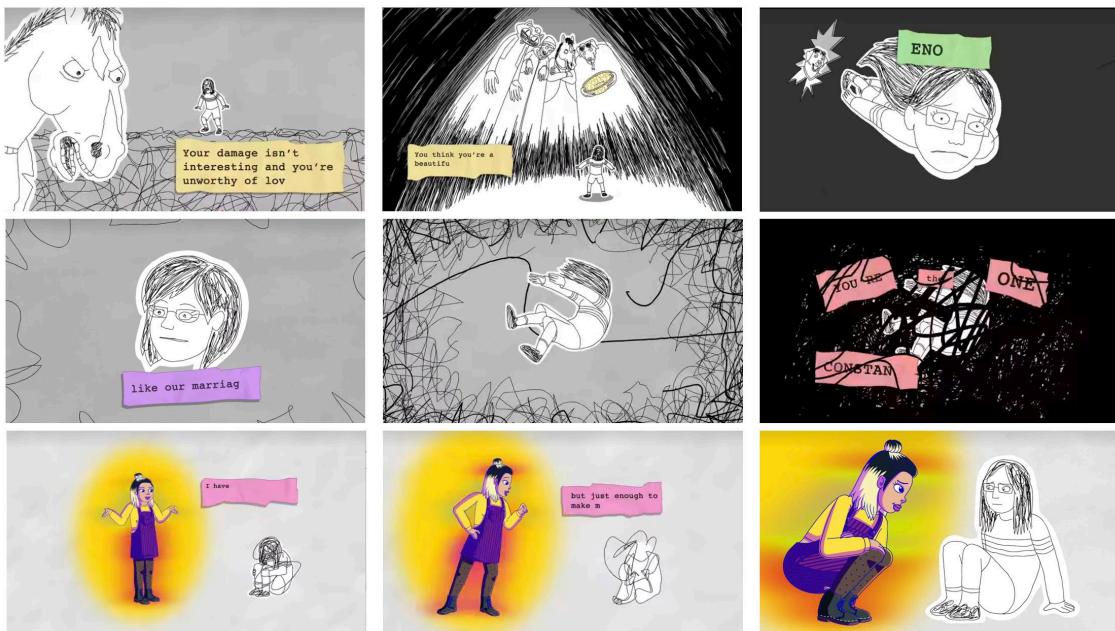
Fuente: Capturas de pantalla de *Estúpido desgraciado* (Temporada 4, episodio 6).

4.4. Diane se siente pequeña, se cae, está rodeada de oscuridad, desaparece

En *Daños positivos*, Diane intenta escribir sus memorias mientras lucha contra la depresión. Al igual que en el episodio *Estúpido desgraciado*, los personajes se representan mediante caricaturas en forma de figuras recortables, pero aquí algunas de las frases del monólogo se incluyen en cuadros de texto (figura 4). Una vez más, la ruptura repentina del estilo visual de estas escenas en comparación con otras fomenta una interpretación figurada. Pueden entenderse como una metáfora estilística indexical que transmite que sus pensamientos son más simples que la realidad. La metáfora primaria IMPORTANCIA ES TAMAÑO aparece con frecuencia en estas escenas. Diane imagina a su padre como un *gran monstruo* que le dice que no la apoya, recuerda su época en el instituto donde una chica *gigante* la acosaba, o un BoJack de *gran envergadura* le dice que no es digna de amor (figura 4, fila superior, izquierda), y todos sus *enormes amigos la miran desde arriba* (figura 4, fila superior, centro). Las manifestaciones visuales de MALO ES ABAJO y MALO ES OSCURO también son frecuentes, por ejemplo, cuando el Sr. Peanutbutter la desprecia (figura 4, fila superior, derecha). La espiral de pensamientos autocríticos se metaforiza con ella dando volteretas en el espacio mientras unas líneas negras garabateadas la rodean y generan un espacio oscuro que la va encerrando hasta dejarla atrapada (figura 5, fila central), como manifestación visual de LA DEPRESIÓN ES UN APRISIONAMIENTO OSCURO. Aunque se asemejan a los garabatos negros de los pensamientos de BoJack, estos son más finos y lentos, no tan agresivos. Aún así, metaforizan los constantes pensamientos negativos que lo invaden todo.

De esos sentimientos negativos surge un personaje ficticio llamado Ivy. A diferencia del dibujo en blanco y negro de Diane, ella tiene colores vivos (figura 4, fila inferior). Una vez más, puede considerarse una metáfora estilística isomórfica, ya que la cualidad del dibujo sugiere el significado figurado. Las emociones de Diane son *sombrías*, mientras que las de Ivy tienen *más matices*. Cuando le pregunta a Diane por qué está tan triste, se vuelve muy *pequeña* (figura 4, fila inferior, izquierda) y *pierde su forma* (figura 4, fila inferior, centro). Aquí, podríamos tener una variación del YO DEPRIMIDO COMO FRACTURADO y LA DEPRESIÓN ES ESTAR ABAJO, así como una manifestación visual de las metáforas primarias: CONDICIÓN ES FORMA y EXISTENCIA ES VISIBILIDAD. Finalmente, recupera su tamaño y forma cuando Ivy la convence de que sea más feliz (figura 4, fila inferior, derecha). Una vez más, podrían considerarse metáforas exageradas. Si bien los espectadores pueden comprender mejor lo que siente el personaje gracias a las metáforas conceptuales, también se distancian del sufrimiento a través de la perspectiva hiperbólica.

Figura 4. Diane se siente pequeña, rodeada de oscuridad y se cae (fila superior). Está rodeada de una oscuridad incesante (fila central). Diane se siente pequeña y pierde su forma delante de Ivy, pero se recupera (fila inferior).



Fuente: Capturas de pantalla de *Daños positivos* (temporada 6, episodio 10).

5. Discusión y conclusión

BoJack Horseman aborda temas profundos y sombríos bajo la pátina del humor. La serie recurre con frecuencia a distintos estilos de animación y se caracteriza por la abundancia de ironía y de intertextualidad. Además, destaca frente a otras representaciones de la salud mental en los medios de comunicación. El objetivo del presente estudio era esclarecer si algunas metáforas conceptuales identificadas en películas de animación sobre la depresión también se utilizaban en esta «sadcom» y si algunas de ellas podían considerarse humorísticas.

El análisis indica que algunas metáforas identificadas en películas de animación sobre la depresión por Fahlenbrach (2017), Fahlenbrach y Reinerth (2018), Forceville y Paling, y en narrativas gráficas por El Refaie (2019) también están presentes en *BoJack Horseman*. Concretamente: LA DEPRESIÓN ES ESTAR ABAJO, LA DEPRESIÓN ES OSCURIDAD y LA DEPRESIÓN ES APRISIONAMIENTO. BoJack se *hunde* ante Mr. Peanutbutter, y tanto BoJack como Diane están *rodeados de oscuridad*. Además, una posible variación del YO DEPRIMIDO COMO FRACTURADO/DIVIDIDO podría encontrarse cuando BoJack y Diane pierden su forma, convirtiéndose en simples bocetos. Del mismo modo, algunos personajes son *monstruos* porque provocan emociones tristes, una posible variación de LA DEPRESIÓN ES UN MONSTRUO. La presencia de estas metáforas conceptuales puede haber contribuido a que la representación de la depresión en esta serie haya sido tan elogiada.

Otras metáforas conceptuales relacionadas con las emociones que también se han identificado son, por ejemplo, el uso de colores rojizos para expresar LA INTENSIDAD DE UNA EMOCIÓN ES CALOR, o los ojos saltones debido a LA EMOCIÓN ES UN FLUIDO EN UN RECIPIENTE. Además, se han encontrado numerosas manifestaciones visuales de metáforas primarias, tales como: IMPORTANCIA ES TAMAÑO, LOS ESTADOS MENTALES SON LUGARES, CONOCER ES VER, LO MALO ES OSCURO, CONDICIÓN ES FORMA, EXISTENCIA ES VISIBILIDAD, INFELICIDAD ES ABAJO. En otras palabras, los personajes se sienten *diminutos*, BoJack quiere *escapar de sus recuerdos*, se ve al verdadero BoJack, BoJack y Diane están rodeados de *sombra*, ambos consideran que no *encajan*, que están punto de *desaparecer*. Estas manifestaciones visuales corroboran que las metáforas conceptuales determinan diferentes aspectos creativos. La mayoría explotan las correlaciones entre nuestra experiencia corporal y los conceptos abstractos o las emociones, por lo que pueden considerarse metáforas visuales espaciales. Además, se han hallado varias metáforas estilísticas, tanto isomórficas como indexicales. Ejemplos de metáforas estilísticas isomórficas son los dibujos con trazos más simples para transmitir los pensamientos de los personajes, o los trazos negros que

representan la depresión, mientras que las escenas con el estilo de figura recortable en los diálogos internos podrían pertenecer a las metáforas estilísticas indexicales. Sin embargo, aunque es útil establecer distinciones entre las categorías de metáforas visuales, estos límites pueden difuminarse en ocasiones, especialmente en narrativas complejas con diferentes capas de significado.

Además, propongo que algunas manifestaciones visuales de metáforas primarias pueden considerarse humorísticas debido a errores categóricos deliberados que impiden que la correspondencia entre diferentes dominios se resuelva completamente a través de la interpretación metafórica. En otras palabras, podrían considerarse metáforas exageradas. Por ejemplo, el *monstruo visceral* con la sartén y la botella de sirope, la forma de la camiseta con cuello en V debido a que BoJack se aferra a su amigo para *no hundirse*, la *desaparición* por una goma de borrar, o los ojos saltones. Sin embargo, la falta de ejemplos visuales de las categorías de Attardo limita este resultado por lo que es necesario llevar a cabo un trabajo considerablemente mayor para determinar si la clasificación puede aplicarse a un corpus visual. Del mismo modo, otra limitación de este estudio es que se centra únicamente en las manifestaciones visuales de metáforas conceptuales, pero hay varios factores, como los diálogos ingeniosos o el impresionante talento del reparto de voces, que sin duda desempeñan un papel importante en el significado.

En resumen, el presente análisis sugiere que las metáforas conceptuales pueden facilitar una representación eficaz de la depresión. Mediante el uso metafórico de sensaciones corporales, los creadores logran conectar las mentes de los personajes ficticios con la de los espectadores, quienes pueden atribuirles estados mentales debido a la clara correspondencia que se establece entre su propia experiencia y la forma en que se plasman las emociones mediante representaciones visuales de metáforas conceptuales. Pero si bien las metáforas visuales enfatizan las emociones y establecen una conexión entre los personajes y los espectadores, el humor los distancia del sufrimiento, ejerciendo la función de anestesia emocional temporal. En general, los resultados respaldan la afirmación de la TMC de que las metáforas son omnipresentes en nuestro pensamiento. Asimismo, este estudio puede servir como punto de referencia para futuras investigaciones sobre la intersección entre la metáfora y el humor en la animación.

Referencias

- Abbott, M., & Forceville, C. (2011). Visual representation of emotion in manga: Loss of control is loss of hands in azumanga daioh volume 4. *Language and Literature*, 20, 112–191. <https://doi.org/10.1177/0963947011402182>
- Amer, N. (2023). The Search for Sincerity in the Contemporary Metamodern Sitcom BoJack Horseman (2014-2020). *Textual Turnings: An International Peer-Reviewed Journal in English Studies*, 5(1), 93–108. <https://doi.org/10.21608/TTAIP.2023.331313>
- Attardo, S. (2015). Humorous Metaphors. In G. Brône, K. Feyaerts, & T. Veale (Eds.), *Cognitive linguistics and humor research* (pp. 91–110). De Gruyter Mouton.
- Behrani, P., & Kumari, V. (2021). The Influence of Visual Narrative in Generating Humour in Tragedy: A Study of the American Sitcom BoJack Horseman. *4th International Conference on Advanced Research in Social Sciences*, 121–130.
- Berlant, L (2020, November 22). The Traumatic: On BoJack Horseman's "Good Damage". *Post45*. <https://post45.org/2020/11/the-traumatic-on-bojack-horsemans-good-damage/>
- Bob-Waksberg, B. (2014-2020). *BoJack Horseman*. Netflix.
- Coëgnarts, M., & Kravanja, P. (2012). Embodied Visual Meaning: Image Schemas in Film. *Projections*, 6(2), 84–101. <https://doi.org/10.3167/proj.2012.060206>
- Dynel, M. (2009). Creative metaphor is a birthday cake: Metaphor as the source of humour. *Metaphorik.de*, 17, 27–48.
- Eerden, B. (2009). Anger in Asterix: The metaphorical representation of anger in comics and animated films. In C. Forceville, & E. Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal metaphor* (pp. 243–264). De Gruyter.
- El Refaei, E. (2019). *Visual metaphor and embodiment in graphic illness narratives*. Oxford University Press.
- Fahlenbrach, K. (Ed.). (2016). *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches*. Routledge.
- Fahlenbrach, K. (2017). Audiovisual metaphors and metonymies of emotions and depression in moving images. In F. Ervas, E. Gola, & M. G. Rossi (Eds.), *Metaphor in Communication, Science and Education* (pp. 95–117). Gruyter Mouton. <https://doi.org/10.1515/9783110549928>
- Fahlenbrach, K., & Reinerth, M. S. (2018). Audiovisual metaphors and metonymies of emotions in animated moving images. In M. Uhrig (Ed.), *Emotion in Animated Films* (pp. 37–58). Routledge.
- Falvey, E. (2020). Situating Netflix's Original Adult Animation: Observing Taste Cultures and the Legacies of "Quality" Television through *BoJack Horseman* and *Big Mouth*. *Animation: an interdisciplinary journal* 15(2), 116–129. <https://doi.org/10.1177/174684772093379>
- Feely, A. (2020, November 23). BoJack Horseman – How It Accurately Portrays Mental Illness. *Impact*. <https://impactnottingham.com/2020/11/bojack-horseman-how-it-accurately-portrays-mental-illness/>
- Forceville, C. (2005). Visual representations of the idealized cognitive model of anger in the Asterix album *La Zizanie*. *Journal of Pragmatics*, 37(1), 69–88. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2003.10.002>
- Forceville C., & Renkens T. (2013). The good is light and bad is darkness metaphors in feature films. *Metaphor and the Social World*, 3(2), 160–179. <https://doi.org/10.1075/msw.3.2.03for>
- Forceville, C., & Paling, S. (2018). The metaphorical representation of DEPRESSION in short, wordless animation films. *Visual Communication*, 20(1), 100–120. <https://doi.org/10.1177/1470357218797994>
- Gibbs, R. W. Jr. (2006). *Embodiment and Cognitive Science*. Cambridge University Press.
- Gottwald J.M., Elsner, B., & Pollatos, O. (2015). Good is up—spatial metaphors in action observation. *Frontiers in Psychology*, 6, 1–10, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01605>
- Grady, J. (1997). *Foundations of Meaning: Primary Metaphors and Primary Scenes*. University of California. Berkeley.
- Grady, J. (1999). A typology of motivation for conceptual metaphor: Correlation vs. resemblance. In R. W. Gibbs & G. J. Steen (Eds.). *Metaphor in Cognitive Linguistics* (pp. 79–100). John Benjamins Publishing.

- Grodal, T. (2018). Aesthetics and psychology of animated films. In M. Uhrig (Ed.), *Emotion in Animated Films* (pp. 108–121). Routledge.
- Harmon, D., & Roiland, J. (2013–present). *Rick and Morty*. Adult Swim.
- Hellmann, O. (2024). Can Rick and Morty save the planet? Re-Politicizing Climate Change Through Humor and animation. *Television & New Media*, 26(3), 336–354. <https://doi.org/10.1177/15274764241271200>
- Ho, H. N., Van Doorn, G. H., Kawabe, T., Watanabe, J., & Spence, C. (2014). Colour-temperature correspondences: when reactions to thermal stimuli are influenced by colour. *PLoS one*, 9(3), e91854. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0091854>
- Holm, N. (2017). *Humour as politics. The political aesthetics of contemporary comedy*. Palgrave Macmillan.
- Kövecses, Z. (2000). *Metaphor and emotion: Language, culture and body in human feeling*. Cambridge University Press.
- Kövecses, Z. (2008). Metaphor and emotion. In R. Gibbs (Ed.), *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought* (pp. 380–396). Cambridge University Press.
- Kövecses, Z. (2014). Conceptualizing emotions. A revised cognitive linguistic perspective. *Poznan Studies in Contemporary Linguistics*, 50(1), 15–28. <https://doi.org/10.1515/pscl-2014-0002>
- Kovacs, Z., & Benczes, R. (2010). *Metaphor: A practical introduction*. Oxford University Press.
- Kwok, M. (2021, July 1). BoJack Horseman and Mental Health. *Because Mental Health*. <https://www.becausementalhealth.com/post/bojack-horseman-and-mental-health>
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to Western Thought*. Basic Books.
- Lyons, M. (2014, September 14). *BoJack Horseman* Is the Funniest Show About Depression Ever. *Vulture*. <https://www.vulture.com/2014/09/bojack-horsemans-radically-funny-sadness.html>
- McCammon, S. (2020, February 1). “*BoJack Horseman*” rides into the sunset. *NPR*. <https://www.npr.org/transcripts/801629428>
- McSwiney, J., & Sengul, K. (2023). Humor, ridicule, and the far right: mainstreaming exclusion through online animation. *Television & New Media*, 25(4), 315–333. <https://doi.org/10.1177/15274764231213816>
- Mio, J. S., & Graesser, A. C. (1991). Humor, Language, and Metaphor. *Metaphor And Symbolic Activity*, 6(2), 87–102. https://doi.org/10.1207/s15327868ms0602_2
- Müller, R. (2015). A metaphorical perspective on humour. In G. Brône, K. Feyaerts, & T. Veale (Eds.), *Cognitive linguistics and humor research* (pp. 111–128). De Gruyter Mouton.
- Ortiz, M. J. (2011). Primary Metaphors and Monomodal Visual Metaphors, *Journal of Pragmatics*, 43, 1568–1580. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2010.12.003>
- Ortiz, M. J. (2014). Visual Manifestations of Primary Metaphors Through Mise-en-scène Techniques, *Image & Narrative* 15(1), 5–16.
- Ortiz, M. J. (2023). Embodied Cinematography in Mr. Robot. *Baltic Screen Media Review*, 11(1), 84–105. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2023-0006>
- Packham, C. (2017, September 23). BoJack Horseman: the Smartest TV Show About Major Depression. *Miami New Times*. <https://www.miaminewtimes.com/film/bojack-horseman-is-the-smallest-tv-show-about-major-depression-9692260>
- Peña Cervel, S. (2001). A cognitive approach to the role of body parts in the conceptualization of emotion metaphors. *EPOS: Revista de Filología*, 245–260.
- Piata, A. (2016). When metaphor becomes a joke: Metaphor journeys from political ads to internet memes. *Journal of Pragmatics*, 106, 39–56. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2016.10.003>
- Prokhorov, A. (2021). The Hero's Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation. *Metaphor And Symbol*, 36(4), 229–240. <https://doi.org/10.1080/10926488.2021.1919490>
- Sarappo, E. (2017, September 8). 'BoJack Horseman' Nails What It's Like to Hate Yourself. *Vice*. <https://www.vice.com/en/article/9kkxpp/bojack-horseman-season-4-episode-6>
- Sawallisch, N. (2021). "Horsin' Around"?# MeToo, the Sadcom, and BoJack Horseman. *Humanities*, 10(4), 1–10. <https://doi.org/10.3390/h10040115>
- Schmuck, L. (2018). Wild Animation: From the *Looney Tunes* to *Bojack Horseman* in Cartoon Los Angeles. *European journal of American studies*, 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.4000/ejas.12459>

- Schoos, M., & Suñer, F. (2020). Understanding humorous metaphors in the foreign language: a state-of-the-art-review. *Zeitschrift Für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 25(1), 1431–1446. <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:219700>
- Shinohara, K., & Matsunaka, Y. (2009). Pictorial metaphors of emotion in Japanese comics. In C. Forceville, & E. Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal metaphor* (pp 265–293). De Gruyter Mouton. <https://doi.org/10.1515/9783110215366.4.265>
- Singh, A. (2021). Bojack Horseman's Existentialism and the Nuances of Representation of Mental Health. *The Creative Launcher*, 6(2), 54–59, <https://doi.org/10.53032/TCL.2021.6.2.09>
- Strachan, M. (2016, July 23). BoJack Horseman' Didn't Want To Be 'The Voice Of Depression. *HuffPost*. https://www.huffpost.com/entry/bojack-horseman-season-3_n_57924bdae4b0bddc4d44f7f
- Szöllősi, B. (2021). The Visible Screenplay in *BoJack Horseman*. *Image & Narrative*, 22(1), 82–97.
- Ward, P. (2010–2018). *Adventure Time*. Cartoon Network.
- Wen, S., Zhong, Z., & Chen, S. (2023). Visual metaphor of sadness in poetry comics: a socio-cognitive perspective. *Frontiers in Psychology*, 14, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1264068>
- Wilkowski, B. M., Meier, B. P., Robinson, M. D., Carter, M. S., & Feltman, R. (2009). Hot-headed is more than an expression: the embodied representation of anger in terms of heat. *Emotion*, 9(4), 464–477. <https://doi.org/10.1037/a0015764>
- Winter, B. (2014). Horror movies and the cognitive ecology of primary metaphors. *Metaphor and Symbol*, 29(3), 151–170. <https://doi.org/10.1080/10926488.2014.924280>
- Woodgate, R. L., Tennent, P., & Legras, N. (2021). Understanding youth's lived experience of anxiety through metaphors: A qualitative, arts-based study. *International journal of environmental research and public health*, 18(8), 1–21. <https://doi.org/10.3390/ijerph18084315>
- Xu, T., Liu, M., & Wang, X. (2022). How humor is experienced: An embodied metaphor account. *Current Psychology*, 42(20), 16674–16686. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02918-1>

Apéndice

Manifestaciones visuales de metáforas conceptuales basadas en Coëgnarts y Kravanja (2012), Forceville y Renkens (2013), Winter (2014), Fahlenbrach (2016) y Ortiz (2011, 2014, 2023).

- CONOCER/COMPRENDER ES VER: imagen desenfocada para expresar que un personaje está confundido, desconcertado o desorientado.
- FELICIDAD/CONTROL ES ARRIBA: personajes situados cerca de la parte superior del encuadre para sugerir poder, autoridad y aspiración, o cerca de la parte inferior para evocar sumisión, vulnerabilidad e impotencia.
- IMPORTANCIA ES TAMAÑO/VOLUMEN: el tamaño aparente de los personajes para transmitir su poder o relevancia.
- IMPORTANTE ES CENTRAL: el personaje se coloca en el centro para reflejar su importancia.
- LOS ESTADOS MENTALES SON LUGARES: un personaje contra un determinado fondo para expresar la situación, el estado mental o las circunstancias del personaje.
- ACUERDO ES ESTAR EN EL MISMO LADO: los personajes se muestran en diferentes lados del encuadre para transmitir el conflicto.
- LO MALO ES OSCURO: sombras para expresar una presencia siniestra o transmitir sentimientos negativos.
- CONDICIÓN ES FORMA: imágenes distorsionadas para expresar una conciencia anómala o una percepción alterada de la realidad.
- CIERTO ES FIRME: imágenes curvadas para expresar incertidumbre.
- LAS RELACIONES SON RECINTOS: personajes aislados dentro de su propio encuadre para transmitir una relación deteriorada.
- EXISTENCIA ES VISIBILIDAD: enmarcar a alguien de forma que casi no se vea para transmitir su desaparición.

Las metáforas conceptuales de las emociones derivadas de LAS EMOCIONES SON FUERZAS y ejemplos. (Kövecses, 2008, 2014).

- LA EMOCIÓN ES UN FLUIDO EN UN RECIPIENTE («La tristeza *llena* mi corazón»).
- LA EMOCIÓN ES CALOR («Me *hiere* la sangre»).
- LA EMOCIÓN ES UNA FUERZA FÍSICA («Fue un *golpe* cuando lo supe»).
- LA EMOCIÓN ES UN SUPERIOR SOCIAL («Estaba *dominado* por la ira»).
- LA EMOCIÓN ES UN OPONENTE («Me *invadió* la nostalgia»).
- LA EMOCIÓN ES UN ANIMAL CAUTIVO («Deja salir tu ira»).
- LA EMOCIÓN ES UNA FUERZA QUE DESUBICA AL YO («Estaba *fuerza* de mí»).
- LA EMOCIÓN ES UNA CARGA («Me he quitado *un peso* al decir la verdad»).

Metáforas visuales de la depresión en libros gráficos y películas de animación según Fahlenbrach (2017), Fahlenbrach y Reinerth (2018), Forceville y Paling (2018) y El Refaie (2019).

- LA DEPRESIÓN ES CAER/ESTAR ABAJO.
- LA DEPRESIÓN ES OSCURIDAD.
- LA DEPRESIÓN ES FALTA DE CONTROL/MOVIMIENTO.
- LA DEPRESIÓN ES ESTAR ATRAPADO.
- LA DEPRESIÓN ES UN ESPACIO CONFINANTE/APRISIONAMIENTO.
- LA DEPRESIÓN ES UNA CARGA.
- LA DEPRESIÓN ES UN ENORME ANIMAL SALVAJE/MONSTRUO.
- LA DEPRESIÓN ES UNA TORMENTA.
- EL YO DEPRIMIDO COMO FRACTURADO/DIVIDIDO.
- HACER FRENTA A LA DEPRESIÓN ES ASCENDER.
- AFRONTAR LA DEPRESIÓN ES DOMESTICAR A UN MONSTRUO.
- HACER FRENTA A LA DEPRESIÓN ES ESCAPAR DEL CONFINAMIENTO.

Tipos de metáforas visuales según El Refaie (2019).

- Metáfora estilística.
 - o Isomórfica. Atributos visuales de formas, colores, texturas, etc.
 - o Indexical. Rotura repentina del estilo visual de un fragmento en comparación con otras partes.
- Metáforas espaciales. Vinculadas a metáforas primarias. Aprovechan las correlaciones entre nuestra experiencia corporal y conceptos abstractos o emociones.

Tipos de metáforas humorísticas (Attardo, 2015).

- Metáforas divertidas. Conexiones inapropiadas entre dominios.
- Metáforas con referentes divertidos. El dominio origen es hilarante.
- No metáforas. Los dominios se superponen entre sí, conservando la construcción que señala la metáfora, pero fallando en el significado. La incongruencia entre la metáfora esperada y el fallo provoca el humor.
- Metáforas mixtas. Metáforas no relacionadas unidas.
- Metáfora exagerada. Metáforas que violan las relaciones de las metafóras primarias al proporcionar detalles excesivos o por ser exageradas.