

EL SILENCIO DE LAS MARIONETAS: SOLEDAD Y SALUD MENTAL MASCULINA EN ANOMALISA Y MARY AND MAX

THE SILENCE OF THE PUPPETS:
MALE LONELINESS AND MENTAL HEALTH IN ANOMALISA AND MARY AND MAX

RESUMEN

La presente investigación se sumerge en la exploración de la soledad masculina a través de dos aclamados largometrajes de animación *stop motion*: *Anomalisa* (2015) dirigida por Charlie Kaufman y Duke Johnson, así como *Mary and Max* (2009) dirigida por Adam Elliot. La misma se llevará a cabo a través de un análisis multimodal, que permitirá examinar cómo se utilizan distintos recursos semióticos para construir historias que reflejan la soledad masculina y problemas de salud mental, considerando las normas de género desde una perspectiva interseccional. Desde este enfoque interdisciplinario, se busca correlacionar técnicas de análisis semiótico-sociales con estudios de género, para detectar las particularidades con las que ambas animaciones presentan a sus personajes masculinos lidiando con la soledad y el aislamiento, así como sus respectivos problemas de salud mental.

ABSTRACT

This research explores male loneliness through two acclaimed *stop motion* animated feature films: *Anomalisa* (2015) directed by Charlie Kaufman and Duke Johnson and *Mary and Max* (2009) directed by Adam Elliot. It will be carried out through a multimodal analysis, which will allow the examination of how different semiotic resources are used to construct stories that reflect male loneliness and mental health problems, considering gender norms from an intersectional perspective. Using this interdisciplinary approach, the investigation seeks to correlate social-semiotic analysis techniques with gender studies, to detect the particularities with which both animations present their male characters dealing with loneliness and isolation, as well as their respective mental health problems.



ANDY RETANA- BUSTAMANTE

Escuela de Arte y Comunicación Visual,
Universidad Nacional. Costa Rica

Andy Retana Bustamante (Costa Rica, 1990) posee una licenciatura en Diseño Escultórico por parte de la Universidad de Costa Rica, y un Máster en Ciencias de la Educación por parte de la Universidad Americana. Su trayectoria como académico e investigador incluyen su rol como responsable de la investigación artística “Colectivo En Fuga: Encuentros en Arte Contemporáneo” (2020-2021). Actualmente labora en la Escuela de Arte y Comunicación Visual de la Universidad Nacional, Costa Rica, donde se desempeña como subdirector (2023-2028), así como docente en el área de escultura y cerámica.

PALABRAS CLAVE:

Animación, stop motion, masculinidades, salud mental, multimodalidad

KEY WORDS:

Animation, stop motion, masculinities, mental health, multimodality

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.21066>

Introducción

En las últimas décadas, ha habido un creciente interés académico y cultural en las intersecciones entre la salud mental, el género y los medios de comunicación. Se ha reconocido cómo estas dimensiones interactúan complejamente, influyendo en las percepciones y experiencias individuales y sociales. Las películas animadas, en particular, se han consolidado como plataformas potentes para abordar estas cuestiones, debido a su habilidad para combinar elementos visuales, narrativos y simbólicos de maneras que van más allá de los confines del realismo convencional.

Anomalisa (Kauffman y Johnson, 2015) y *Mary and Max* (Elliot, 2009) sobresalen como ejemplos notables de la capacidad de la animación para profundizar en temas de salud mental y género. Este estudio tiene como objetivo dilucidar cómo estas películas representan y manejan las problemáticas de salud mental, centrándose en sus protagonistas masculinos. Se analizará cómo estas narrativas animadas contemplan los problemas de salud mental y cómo las construcciones de género se integran y afectan las vivencias de estos personajes.

El estudio inicia delineando un Estado de la Cuestión, donde se lleva a cabo un análisis sucinto de las conversaciones académicas que intersecan el género, la salud mental y la animación. Se revisarán investigaciones previas para establecer un marco teórico consolidado que contextualice esta investigación en el panorama académico actual.

Posteriormente, se presenta una introducción al análisis multimodal para familiarizar al lector con las herramientas y conceptos fundamentales de este método de análisis. Posteriormente, se presentan ambas películas y se realizan los respectivos análisis multimodales, para concluir con el análisis de significados representacionales, interactivos y compositivos presentes en cada una de las animaciones.

Por último, para abordar un análisis desde una perspectiva de género, se recurre a la teoría de la interseccionalidad. A través de esta teoría se podrá leer más a profundidad la relación existente entre la soledad masculina, los problemas de salud mental y el género masculino, tanto en *Anomalisa* como en *Mary and Max*.

01

Salud mental, animación y género

Según la Organización Mundial de la Salud, hay una creciente preocupación global sobre los efectos de la soledad en la salud mental y física, dado que 1 de cada 8 personas en el mundo vive con un problema de salud mental (Christensen, 2023). Otros datos propios esta organización, indican un incremento de 25% en la prevalencia de la ansiedad y la depresión a nivel mundial durante el primer año de la pandemia del COVID-19, debido a factores de estrés desencadenantes, tales como el aislamiento social, el miedo a la infección, el duelo por la pérdida de seres queridos y las preocupaciones financieras (World Health Organization, 2022).

Aunque los problemas de salud mental son cada vez más comunes, ha habido menos investigación sobre la experiencia de los hombres en comparación con las mujeres (McKenzie, 2017: 8). Este tema es importante de abordar dado que los hombres a menudo exhiben patrones únicos vinculados a problemas de salud mental, caracterizados por el abuso de sustancias, la irritabilidad, la agresión y el conflicto interpersonal. Esta situación se agrava por el hecho de que los hombres tienen menos consciencia sobre su salud mental y es menos probable que busquen ayuda (Liljegren, 2010: 7-8).



Fig. 1. *Anomalisa*

En relación con el tratamiento del tema de Salud Mental en medios audiovisuales, la Iniciativa de Inclusión de la USC Annenberg realiza un análisis de 200 películas estadounidenses que abordan el tema. En el informe se detalla que en los medios audiovisuales existe la representación de una amplia variedad de trastornos de salud mental, incluyendo depresión, adicción y ansiedad. Sin embargo, existe una subrepresentación porcentualmente significativa de personajes con trastornos de salud mental en comparación con la cantidad de adultos que presentan esta condición en Estados Unidos. Asimismo, existe una tendencia problemática de vincular erróneamente salud mental con violencia y de estigmatizar estas condiciones mediante el humor (USC Annenberg Inclusion Initiative et al, 2022: 1-4).

No obstante, hay una creciente tendencia hacia una representación más empática y matizada. Da Rocha Pinho da ejemplos de esto a través del análisis de tres casos de estudio—el cortometraje *How to Float* (Good Form Studio, 2020), el largometraje *Inside Out* (Docter, 2015) y la serie *Wonder Egg Priority* (Wakabayashi, 2021)—provenientes de distintos estudios y países, para entender cómo varían las representaciones culturales de la salud mental. Los casos de estudio demuestran que, aunque los elementos visuales relacionados con la tristeza —como los tonos azules y las lágrimas— son comunes, la manera en que se representa la depresión es matizada y versátil, realizado no solo a través de los elementos visuales, sino a través de la narrativa (2023: 32-33).

Por otra parte, Tscheschel resalta la importancia de la animación como medio para potenciar y representar distintas problemáticas de salud mental. En su estudio sobre el documental *Life, Animated* (Williams, 2016), Tscheschel destaca cómo a través de recursos animados, el documental logra visualizar las experiencias

psicológicas del protagonista—Owen, un joven con trastorno del espectro autista—para retar la noción de realidad en el cine documental, a la vez que amplía las formas de representar sus experiencias internas (2021: 7-9).

Relacionado a lo anterior y enfocado en la animación *stop motion*, Maselli destaca cómo a través de las características materiales de las marionetas, se pueden aportar significados adicionales en la narrativa de las películas de animación *stop motion*, a partir del uso de la textura, el color y la composición material (2019: 8-9). De tal manera, el autor analiza cómo las decisiones estilísticas de diseño y la manipulación de los materiales, manifiestan temas como la imperfección, humanidad y vulnerabilidad tanto en la película *Mary and Max* como *Anomalisa*.

Adam Elliot, en particular, utiliza la animación *stop motion* con plastilina para representar cuerpos discapacitados de manera realista, explorando su elasticidad y fluidez. Los personajes de Elliot mantienen los límites de la carne en descomposición y ofrecen una alternativa a las victorias normativas al celebrar cuerpos diferentes que no se ajustan a los estándares capacitistas. A diferencia de las animaciones para niños que desplazan las variaciones corporales a animales o monstruos con finales felices, las obras de Elliot confrontan al espectador adulto con la realidad de la discapacidad, el fracaso y la muerte (Greenberg, 2017: 131-132).

Por último, un aspecto fundamental descubierto a través de la investigación es la surgencia de que las representaciones mediáticas de la soledad y la salud mental masculinas tienen un impacto significativo en la percepción pública de estos temas. Kimmel respalda lo anterior al detallar cómo los medios de comunicación se han convertido en una institución primaria de socialización, que provee

materiales para la construcción de identidades codificadas mediante el género. Asimismo, reproducen y naturalizan desigualdades de género (2017: 345-347). No

es difícil extrapolar que esta misma lógica aplica a temas relacionados con la representación de la salud mental.

02

Análisis multimodal

Como primer paso para detallar los recursos semióticos relacionados con la salud mental y la soledad masculina utilizados en las animaciones *Mary and Max* y *Anomalisa*, se hará un análisis multimodal a partir de la semiótica social. Este método argumenta que el significado no se construye únicamente a través del lenguaje verbal—*signos semióticos*—sino que se realiza en una interacción compleja y dinámica entre diversos *modos semióticos* que incluyen, pero no se limitan a la imagen, el gesto, el espacio, el lenguaje, el color, la composición y el sonido (O'Halloran, 2011: 120).

El análisis multimodal gira en torno a dos conceptos clave: los recursos y los modos semióticos. Un recurso semiótico es el potencial significativo de un elemento material, generado y acumulado a través de una sociedad/cultura en el tiempo (Aiello, 2020: 372). Dicho de otra manera, no es el elemento en sí sino su capacidad discursiva. Mientras tanto, un modo semiótico es un conjunto socialmente organizado de recursos semióticos que dan significado en determinada expresión comunicativa

Es importante destacar que, en los estudios multimodales, la materialidad se refiere a cómo los recursos físicos y tangibles se utilizan para crear significado

(Kress y Van Leeuwen, 2020: 226). De tal manera, la materialidad no es solo la presencia física de un objeto, sino cómo este objeto es interpretado dentro de su contexto cultural y social. En *Anomalisa* y *Mary and Max*, esta materialidad se manifiesta a través de técnicas de animación *stop motion* que realzan su narrativa: *Anomalisa* emplea marionetas y escenarios hiperrealistas con detalles meticulosos que imitan la realidad, lo que proporciona una representación hiperrealista de la vida cotidiana; en contraste, *Mary and Max* utiliza un estilo visual caricaturesco y exagerado, para destacar las peculiaridades y conflictos internos de los personajes.

En concreto, el análisis de *Anomalisa* y *Mary and Max* se estructura a partir de dos modos semánticos: los modos visuales y los modos auditivos, que son esenciales en la narrativa audiovisual. Inicialmente, se identifican y categorizan los recursos semióticos específicos para cada modo: en el visual, esto incluye el diseño de personaje, la paleta de colores, la composición y los planos de cámara, así como la escenografía y los textos presentes; en el auditivo, se clasifican los diálogos, monólogos internos, la banda sonora y los efectos sonoros. Este modelo se apoya en las categorías multimodales establecidas por Bednarek (2015: 66).



Fig. 2. *Anomalisa*



Fig. 3. *Anomalisa*

Posteriormente, se realiza un examen minucioso de estas películas para destacar los recursos semióticos que se utilizan para representar la soledad y problemas de salud mental en los personajes masculinos. Se buscan patrones y particularidades en el uso de estos recursos que contribuyen a la narrativa y temáticas centrales.

El paso final del análisis implica desglosar cómo estos recursos semióticos contribuyen a tres tipos de significados

definidos por Kress y Van Leeuwen: los representacionales, que abarcan cómo se presentan y desarrollan los personajes y su entorno; los interactivos, que examinan la relación de los recursos con el espectador, incluyendo cómo los aspectos visuales y sonoros facilitan la inmersión y la conexión emocional; y los compositivos, que observan la estructura general, el ritmo y la armonía de los recursos para crear una obra cohesiva (Aiello, 2020: 374).

03

Análisis de *Anomalisa*

3.1 Resumen de la película

*Anomalisa*¹ es una película de animación *stop motion* estadounidense creada y dirigida por Charlie Kaufman y Duke Johnson (2015), producida por Rosa Tran, Duke Johnson, Charlie Kaufman y Dino Stamatopoulos.² La misma sigue la historia de Michael Stone, un autor y orador motivacional británico, quien vive en Los Ángeles con su esposa Donna y su hijo. La historia se centra en un viaje que realiza Stone a Cincinnati para dar una charla sobre el método de servicio al cliente que genera en un libro de su autoría.

Durante la película, se evidencia que Stone se encuentra en una crisis existencial, a la vez que padece de un trastorno mental que no le permite diferenciar a las personas por rostro ni por voz. Por lo tanto, percibe a todas las personas como iguales. Este padecimiento es conocido como síndrome de Frégoli (Fig. 1) y de acuerdo con Sari, “ocasiona que alguien crea que todas las personas que conocen es la misma

persona, por lo general actúan para poner el peligro a quién lo sufre.”³ (2019: 81)

Esta uniformidad se rompe al conocer a Lisa, una cliente del Hotel Frégoli, quien viaja a Cincinnati para asistir la conferencia de Stone. Michael la encuentra por accidente y se sorprende al ver que puede distinguir su voz y rostro. Esto lo lleva a tener un corto amorío con ella y a considerar dejar a su familia por la felicidad que cree poder tener con ella.

Diferentes autores han analizado la película desde distintos ángulos. Sari destaca cómo los temas y motivos fantásticos de la película reflejan las luchas internas del Michael con el aburrimiento y el delirio de Frégoli. Esto sirve como un mecanismo narrativo para explorar la profundidad de la soledad y el aislamiento de Michael, así como su deseo de conexión genuina, que encuentra de manera efímera en el personaje de Lisa. Además, la autora destaca cómo este trastorno es un ejemplo de la manera en que los problemas de salud

mental pueden influir en la percepción de la realidad de una persona, afectando profundamente sus interacciones y relaciones con los demás. (2019: 81-82)

Por su parte, Smith valora la habilidad de Kauffman—quien crea los guiones de películas como *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004) y *Being John Malkovich* (Jonze, 1999)—de generar narrativas que giran en torno a personajes que sienten que algo anda mal y les falta en la vida (2016: 5). Sumado a lo anterior, rescata la figura de la marioneta como un elemento que metaforiza el deseo de encarnar un cuerpo que no es el propio, con el fin de perseguir un anhelo inalcanzable. De tal manera, Michael convierte su deseo de una relación “real” en algo que el mundo real nunca podrá obtener, y que provoca sufrimiento en sus relaciones reales sufren como consecuencia (Smith, 2016: 16).

3.2 Recursos semióticos visuales en *Anomalisa*

En la película *Anomalisa*, la animación stop-motion se utiliza para explorar temas vinculados a la investigación presente como la soledad y los problemas de salud mental, a través de la utilización de distintos recursos semióticos visuales. En el presente apartado se detallará cómo estos modos semióticos ayudan a narrar la historia de Michael, su crisis de identidad, su soledad y su deseo de romper con la monotonía, a través de la materialidad de los recursos semióticos y los significados representacionales, interactivos y compositivos que encarnan.

3.2.1 Significados representacionales:

El diseño del personaje principal, Michael Stone, un hombre de mediana edad, caracterizado por tener pelo gris, ojeras, y utilizar vestimenta semiformal refleja manifestaciones externas de la soledad masculina y los problemas de salud mental.

Adicionalmente, el personaje realiza acciones y gestos que son representaciones directas de la lucha interna con la ansiedad, la depresión y otros problemas de salud mental, tales como: tomar pastillas en momentos de estrés, llevar la mano a la sien en momentos de frustración, encorvar el cuerpo en situaciones de cansancio y/o rendición, mirar hacia afuera por una ventana, fruncir el ceño, dirigir la mirada hacia abajo, fumar y tomar alcohol (Fig. 2), correr de manera frenética por los pasillos, tener relaciones extramaritales, enojarse y desquitarse con otras personas. Además, de forma fantástica presenta tics faciales y el desprendimiento de su rostro.

Por otro lado, la escenografía y la utilería—como la botella de Zoloft, cigarrillos, y alcohol—contextualizan la narrativa en un entorno cotidiano, a la vez que simbolizan las formas en que la soledad y los problemas de salud mental se manifiestan y se gestionan en la vida del personaje. Igualmente, objetos como la señal con el nombre del hotel, *The Fregoli*, y la *F* bordada en las batas de hotel, sirven como un recuerdo constante del padecimiento de Michael.

3.2.2 Significados interactivos:

La distancia creada por los diferentes planos—planos enteros en momentos de soledad, planos medios en episodios de ansiedad, depresión o vulnerabilidad, y primeros planos durante episodios de psicosis—juega un papel crucial en cómo la imagen interactúa con el espectador para entender el estado anímico de Michael. Estos planos invitan al espectador a experimentar la intimidad de la soledad y la angustia mental del personaje desde una perspectiva cercana y facilitan una conexión emocional.

3.2.3 Significados compositivos:

El color y la luz son fundamentales para comunicar la atmósfera emocional rela-

cionada con la soledad y los problemas de salud mental. La paleta de colores sepia y cafés refleja monotonía y desesperanza, mientras que el uso ocasional de rojo y rosa expresa momentos de conexión o amor.

Por otro lado, el tono de la luz es fundamental para resaltar los cambios en la percepción del protagonista y los momentos de crisis mental. La luz cálida da una sensación nublosa durante la película, que habla sobre el estado de confusión generalizado del personaje principal en relación con su padecimiento. La luz fría está presente en momentos de ansiedad. Finalmente, la saturación de luz blanca está presente cuando la identidad de Lisa se difumina, generando una imagen difusa y enfatizando la ceguera de Michael al no poder diferenciar rostros (Fig. 3).

3.3 RECURSOS SEMIÓTICOS AUDITIVOS EN *ANOMALISA*

En *Anomalisa*, la dimensión auditiva juega un papel crucial en la profundización de la narrativa. Los recursos semióticos auditivos utilizados en la película, que incluyen diálogos, música, y efectos sonoros, contribuyen significativamente a la construcción de la atmósfera y al desarrollo de los personajes. De tal manera, se analiza el uso los recursos semióticos auditivos tanto para complementar la narrativa visual, como para enriquecer la experiencia emocional y psicológica del espectador y su experiencia lidiando con el trastorno de Frégoli.

3.3.1 Significados Representacionales:

Los diálogos de Michael reflejan directamente su lucha con problemas de salud mental y soledad. Frases como “creo que puedo tener problemas psicológicos,”⁴(Kauffman y Johnson, 2015), “Nada más estoy muy jodidamente solo”⁵ (Kauffman y Johnson, 2015) y repetidos comentarios sobre la falta de alguien con quien hablar, ilustran su aislamiento emocional. Existen diálogos

que hacen referencia específicamente al consumo de antidepresivos como Zoloft y su incapacidad para llorar.

En una escena clave en medio de su conferencia sobre servicio al cliente, Michael recurre a la diatriba, en donde intercala sus problemas personales con problemáticas sociales y políticas mundiales. Lo anterior sucede en el punto más intenso de su crisis, lo que permite evidenciar y profundizar sobre su experiencia de soledad y los dilemas existenciales que enfrenta.

Por otro lado, las apariciones del personaje de Bella como un fantasma, claramente productos de su imaginación, comunican momentos de arrepentimiento. En este mismo plano de lo fantástico, Michael tiene un sueño donde el gerente del hotel y varias personas oficinistas le dicen que tenga una relación con cualquiera menos con Lisa, lo que representa la lucha interna de Michael por comprometerse en el mundo real con Lisa.

3.3.2 Significados interactivos:

La música ominosa en momentos de tensión y los efectos sonoros que representan la ansiedad y la psicosis—como el ruido de alto volumen y las voces que inducen estados psicóticos—interactúan con el espectador para evocar una respuesta emocional inmediata y permiten adentrarse en la experiencia subjetiva de Michael.

La única canción que canta Michael en la película, *Dueto de las flores de Lakmé (Delibes, 1883)* interpretado por dos voces masculinas—la suya y la que escucha en otras personas—tiene dos posibles lecturas: por un lado, refleja la búsqueda de Michael por conexión y belleza en un mundo donde se siente alienado y, por otro lado, se podría interpretar como un dueto entre él y el síndrome de Frégoli, con el que tiene que navegar su vida.⁶

3.3.3 Significados compositivos

El hecho de que todas las personas excepto Lisa y Michael compartan la misma voz masculina refuerza la percepción de Michael de un mundo homogéneo, en donde él se siente profundamente aislado. Este recurso auditivo se interpreta como su desconexión del mundo y su lucha por encontrar algo/alguien genuino en su vida.

En segunda instancia, el uso de efectos sonoros juega un papel crucial en la composición de la atmósfera emocional de la película—la creación de un sonido de vacío para representar la soledad de Michael en su habitación de hotel, el *glitch*⁷ cuando su cara experimenta un fallo, la transformación de la voz de Lisa de femenina a masculina—, lo que contribuye a la representación auditiva de la disociación, la alienación y el deterioro mental.

04

Análisis de *Mary and Max*

4.1 Resumen de la película

Mary and Max es una animación *stop motion* australiana que es dirigida, escrita y diseñada por Adam Elliot, producida por Melanie Coombs.⁸ La misma gira en torno a los personajes de Mary Daisy Dinkle, una niña de 8 años que vive en Victoria, Australia y Max Jerry Horowitz (Fig. 4), un hombre judío de 44 años, obeso y con trastorno del espectro autista—en ese momento, denominado síndrome de Asperger—, quien vive en Nueva York, Estado Unidos. La historia se desarrolla en su mayoría en el año 1976 y se extiende aproximadamente dos décadas.

La película gira en torno a amistad por correspondencia que desarrollan Mary y Max. Max accede a comunicarse con Mary vía cartas, a pesar de que muchas veces estas le generen ataques de ansiedad. De tal manera, los personajes comparten anécdotas, experiencias de vida, preguntas, consejos y argumentos a lo largo de los años.

La película aborda varios temas relacionados con la soledad y la salud mental, tales como la depresión, el alcoholismo, la farmacodependencia, ansiedad y pensamientos suicidas. Es importante destacar que el trastorno del espectro autista no es un problema de salud mental, sino un trastorno de desarrollo que afecta las interacciones sociales, así como la comunicación verbal y no verbal. No obstante, este tipo de condición neurodivergente puede resultar en un mayor sentido de soledad y mayor tendencia a la depresión y los problemas de salud mental en general (Sipowicz et al, 2023: 1-2).

Un dato de interés es que los personajes de esta película están inspirados en personajes reales de la vida de Adam Elliot. Max está basados en un amigo neoyorquino a quien Elliot le escribió por décadas, mientras que el personaje de Mary es un reflejo de Elliot mismo. En entrevistas, Elliot explica que hay dos razones para retratar a personajes con problemas de salud mental: una razón personal que tiene que ver

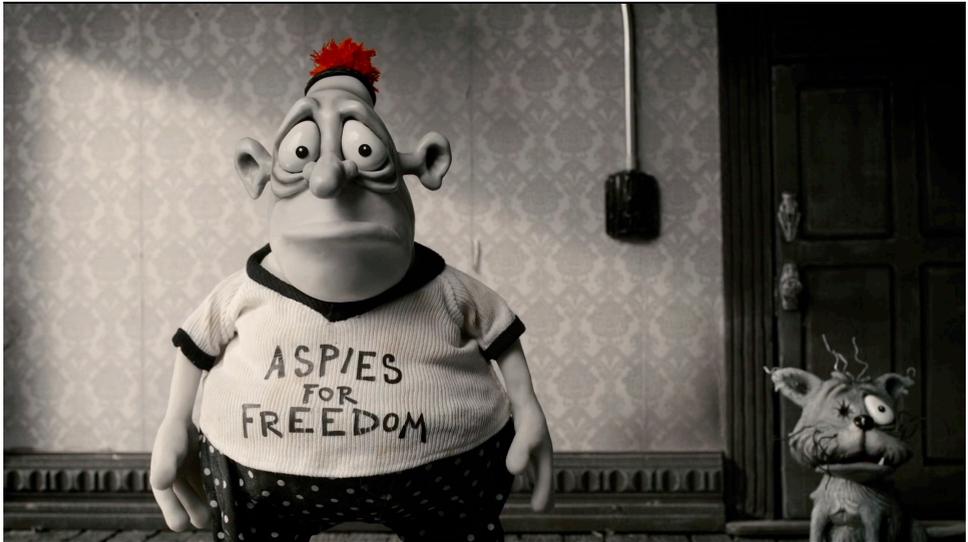


Fig. 4. *Mary and Max.*



Fig. 5. *Mary and Max.*

con una condición heredada que le afecta el sistema nervioso y una segunda razón que tiene que ver con su obsesión con *marginados e inadaptados* (Maselli, 2019: 13).

Para Greenberg, el trabajo de Adam Elliot ofrece “experiencias corporales que enfatizan la vulnerabilidad y carácter perecedero del cuerpo, presentadas no de una manera trágica o inspiradora, sino como inseparables de la existencia humana⁹ (2017: 124). Tanto los cortometrajes como los largometrajes de Elliot abordan la salud mental y la discapacidad, al demostrar los retos que enfrentan los personajes debido a sus condiciones. No obstante, también enfatizan la importancia de la empatía, el apoyo y la amistad como elementos cruciales para el bienestar emocional.

4.2 Recursos semióticos auditivos en *Mary and max*

En la animación *Mary and Max*, la técnica *stop motion* utiliza los recursos semióticos visuales para tejer una narrativa conmovedora sobre la amistad, la soledad y los desafíos de la salud mental. Este análisis se centrará en cómo los elementos visuales de *Mary and Max*—desde el diseño caricaturesco y expresivo de los personajes hasta la utilización intencionada de colores y texturas—juegan un papel esencial en la representación de las emociones y las experiencias del protagonista dada su condición de salud mental.

4.2.1 Significados representacionales:

Los personajes de *Mary and Max* son retratados con un diseño exagerado y caricaturesco, particularmente Max, cuya apariencia física—mórbidamente obeso, cráneo pequeño, calvo, doble ojera bajo los ojos—sugiere temas de salud mental y soledad desde el principio. Adicionalmente, Max continúa una relación con su amigo imaginario, un payaso llamado Ravioli, lo

que indica que todavía presenta problemas para socializar y entender el mundo que le rodea.

Max comunica su lucha interna y su estado mental a partir de acciones y gestos como: expresión facial general neutra o triste, mirar afuera desde una ventana por dieciocho hora; estado de confusión, al tener ojos saltones sin párpado discernible, una ceja más arriba que la otra, boca abierta con un lado que apunta más abajo que otro, dientes juntos; estado de enojo expresado como ceño fruncido, boca abierta con dientes juntos, sudoración, rompe y tira cosa; estado de ansiedad indicado a través de mecerse, sudoración y tener las pupilas dilatada.

Por otro lado, la escenografía refleja un entorno imperfecto, sucio y deteriorado: el apartamento de Max muestra objetos rotos y viejos en un orden precario, mientras que las calles de Nueva York están llenas de basura.

4.2.2 Significados Interactivos:

La interacción con el espectador se logra a través del uso de planos específicos que corresponden a las emociones de Max: planos enteros o medios en momentos de emociones negativas; primeros planos cuando estas emociones se intensifican; primerísimos planos cuando las emociones están completamente desbordadas (Fig. 5). Este uso de los planos refleja la intensidad de la experiencia emocional de Max a la vez que invita al espectador a adentrarse en su mundo interior.

4.2.3 Significados Compositivos:

El mundo de Max se presenta en blanco y negro, que permite discernir la soledad de su existencia, así como su mente fría y racional. Esto contrasta con momentos donde se presentan elementos importantes como el bombón que le regala Mary, los labios de Marjorie Butterworth¹⁰ (Fig. 6) y el

clip de pelo que utiliza Mary, todos de color rojo. De tal manera, el rojo se utiliza como un recurso semiótico que varía entre la amistad, amor y el deseo. Este color resalta los momentos raros pero significativos de conexión emocional.

Adicionalmente, la animación hace énfasis en elementos que representan la estigmatización social de los problemas de salud mental, así como los intentos de Max por manejar su condición. Esto se muestra en objetos como: la nota con sus metas de vida, la primera de ellas, conseguir un amigo no invisible; la nota de periódico que describe a Max como un *Hombre obeso con retardo sacado con grúa*; los libros sobre salud mental con títulos como *Locura - una breve historia* y *Disecando la mente del asperger*; las botellas de medicamentos como Valium, Phenergan y Zoloft.

4.3 Recursos semióticos auditivos en *Mary and Max*

La banda sonora y los elementos sonoros de *Mary and Max* desempeñan un papel fundamental en la construcción de cómo se perciban las distintas realidades vividas tanto por Mary como por Max. De tal manera, se explora cómo los recursos semióticos auditivos utilizados en la película—los diálogos, la música, y los efectos sonoros. Asimismo, los recursos auditivos ayudan a entender la emocionalidad de los personajes, especialmente de Max, quien padece de trastorno del espectro autista.

4.3.1 Significados Representacionales:

Los diálogos de Max revelan directamente su experiencia con la soledad y los problemas de salud mental. De tal manera, Max dialoga sobre su infancia traumática—el abandono de su padre y suicidio de su madre—, su admisión de tener un amigo imaginario a los 44 años, su diagnóstico trastorno del espectro autista y las problemáticas sociales y sensoria-

les que esto implica, su lucha con la depresión y la obesidad. La manera en que Max dialoga sobre las relaciones románticas indica posiblemente su asexualidad o arromanticidad. De tal manera, cada revelación verbaliza las complejidades de su vida interior y sus luchas emocionales. El tono de voz de Max al describir sus relaciones, su pasado y su visión del mundo, transmite una mezcla de resignación, confusión y en ocasiones, esperanza.

Por otro lado, la voz del narrador proporciona una ventana al mundo interior de Max, que ofrece información sobre sus miedos, deseos y las formas en que maneja su soledad y salud mental. Esta narrativa en *off* subraya la constante búsqueda de conexión y entendimiento de Max, así como su lucha por mantenerse a flote en un mundo que encuentra abrumador.

Adicionalmente, tanto los diálogos como la voz en *off* del narrador son clave para entender la manera en que se representa el trastorno del espectro autista en distintas épocas. Durante los años setenta, Max fue etiquetado como *deficiente mental*, sometido a una institucionalización que incluía terapia de electroshock para tratar la *depresión severa y obesidad* y que su doctor decía que su cerebro no estaba saludable. Posteriormente, cuando Mary había crecido y existían avances en el campo de la salud, Max es diagnosticado formalmente con síndrome de Asperger, situación que le permite entender su situación y abordarle de una manera más empoderada.¹¹

4.3.2 Significados Interactivos:

La música en *Mary and Max* juega un papel crucial en la representación de los estados emocionales de Max. Por un lado, se hace presente en momentos de tristeza/soledad a modo de solos de violín o música clásica. Por otro lado, suenan composiciones de ritmo rápido y volumen alto durante sus ataques de pánico/enojo.

Los efectos sonoros generan significado para enfatizar el estado emocional de Max: se utilizan los latidos del corazón en momentos de ansiedad o cuando Max enfrenta situaciones que no comprende; el jadeo al caminar resalta su condición física y emocional vinculada al cansancio.

4.3.3 Significados compositivos:

La elección de tener poca música en las escenas de Max, contrastando con un ambiente más musical en las de Mary, destaca la disparidad entre sus mundos emocionales y físicos. Mientras que el mundo de Mary es vivo y musicalmente rico, el de Max se caracteriza por un paisaje sonoro sombrío y aislado, lo que enfatiza su soledad.

05

Interseccionalidad en *Anomalisa* y *Mary and Max*

La interseccionalidad¹² es una teoría que analiza cómo múltiples formas de discriminación—como el racismo, sexismo, capacitismo, y clasismo—se superponen y se refuerzan mutuamente. Esta teoría sostiene que las experiencias de opresión no pueden entenderse de manera aislada, sino en sus interacciones complejas. La interseccionalidad no solo aborda la identidad individual, sino también cómo las estructuras sociales oprimen y privilegian a diferentes grupos. (Losleben y Musubika, 2023: 72; Fisher et al., 2019: 54)

Es importante destacar que la caracterización de los personajes como aspecto fundamental para entender cómo se cruzan diferentes identidades y experiencias—género, soledad, identidad—en las animaciones y cómo esto afecta la percepción y experiencia de los personajes en torno a los problemas de salud mental. Al ser ambos personajes masculinos, cisgéneros, blancos, aparentemente heterosexuales, podría argumentarse que ambos personajes tienen un nivel alto de privilegio y acceso a condiciones de salud que muchas personas en condiciones más vulnerables

no tienen, tales como apoyos psiquiátricos y acceso a medicamentos.

No obstante, en *Mary and Max*, la soledad de Max se complica por su condición de trastorno del espectro autista y su contexto social, que incluye pobreza y aislamiento. Greenberg destaca que en las animaciones de Adam Elliot, “Aunque, en las tres películas, los protagonistas [...] son hombres, su representación se desvía de las masculinidades hegemónicas porque no tienen acceso a privilegios patriarcales como una atención sanitaria adecuada o trabajos seguros”¹³ (2017: 127). Tal es el caso de Max, quien no tiene un trabajo estable.

En el caso de *Anomalisa*, resulta valioso observar cómo Michael, un personaje privilegiado dentro de la matriz interseccional, encarna las dificultades de salud mental atribuibles a los hombres que se ajustan a la masculinidad hegemónica. Esta falta de comprensión y atención a la salud mental desencadena en Michael una crisis existencial y una percepción distorsionada de los demás, que afectan no solo



Fig. 6. *Mary and Max.*

su propia vida, sino también a las personas con las que interactúa.

Resulta importante destacar cómo ambas animaciones utilizan el recurso del alcohol para denotar la soledad, tanto por personajes masculinos como femeninos. Hunt y Antin examinan cómo el consumo de alcohol se ha asociado históricamente con la masculinidad, considerándolo una afirmación de la identidad masculina y una forma de fortalecer la solidaridad entre hombres. No obstante, destacan que las investigaciones tradicionales han sido limitadas al enfocarse en binarios de género y han ignorado las complejidades y variaciones dentro de las experiencias de diferentes grupos sociales (2019: 8).

Asimismo, Hunt y Antin aseveran que el comportamiento intoxicado es aprendido social y culturalmente, y que la intoxicación con alcohol puede actuar como un *tiempo fuera* que permite a las personas

actuar fuera de las normas sociales habituales (2019: 3). En *Mary and Max*, aunque Max no es alcohólico, recurre a la comida como una forma de escapar de su realidad. Asimismo, Mary adopta conductas aprendidas de su entorno, recurriendo al alcoholismo para lidiar con sus emociones, una conducta aparentemente heredada tanto de su padre como de su madre. Por otro lado, en *Anomalisa*, Michael sí acude al alcohol como un medio para manejar su aislamiento y angustia emocional.

Ambas películas también abordan cómo las estructuras sociales y las expectativas de género influyen en la percepción de la salud mental. Sin embargo, aún queda espacio para explorar más profundamente cómo otros factores interseccionales como la raza y la clase modulan estas experiencias, a través de una representación más variada en la caracterización de personajes animados.

Conclusiones

Narrativamente, *Anomalisa* y *Mary and Max* se sumergen en la soledad de sus personajes masculinos y su anhelo por una conexión auténtica, cada una de maneras distintas. Michael, de *Anomalisa*, halla un alivio pasajero en Lisa, mientras que Max, de *Mary and Max*, encuentra consuelo en su amistad longeva con Mary. Asimismo, ambas películas exploran las complejidades de la salud mental masculina: Michael se enfrenta al síndrome de Frégoli, lo que implica una percepción distorsionada de la realidad, y Max lidia con el trastorno del espectro autista que le genera mayor tendencia a sentir soledad y problemas de salud mental como depresión y ansiedad.

El análisis multimodal indica el uso de recursos semióticos comunes, como la presencia de alcohol y cigarrillos, el empleo del color rojo para simbolizar afecto, y el uso de diferentes tipos de planos cinematográficos para enfatizar la intensidad de las emociones. También se destaca que ambos hombres son incapaces de llorar, aspecto que se circunscribe a los mandatos masculinos de acuerdo a los estudios de género.

Además, se observa una consonancia conceptual entre la literatura previa y este estudio en cuanto a la estética y la elección del *stop motion*, centrando la atención en la imperfección, inherente tanto en los aspectos visuales como en el proceso de animación. Los mismos directores afianzan esto: Adam Elliot proclama que todas las personas somos imperfectas y que necesitamos entender cómo los personajes de sus películas no son tan diferentes de uno, mientras que Kaufman indica las imperfecciones de los seres humanos que generan las animaciones reflejan la conexión humana en un mundo cada vez más digitalizado. (Maselli, 2019: 14-19)

En relación al uso de la animación *stop motion*, se destaca cómo esta técnica utiliza materiales tangibles para generar significados y codificar la materialidad de cada animación. Esta materialidad se utiliza para connotar aspectos del mundo que las palabras o incluso las actuaciones tradicionales podrían no transmitir tan efectivamente. Por ejemplo, la rugosidad de una superficie puede sugerir desgaste o antigüedad, connotando aspectos como la dureza de un entorno o la persistencia de un personaje.

La temporalidad y las transiciones características de este tipo de animación cuadro a cuadro también permiten infundir capas de significado mediante aspectos como la lentitud de un movimiento, para connotar tristeza o cansancio, o una animación rápida y abrupta que puede sugerir ansiedad o pánico.

Un descubrimiento positivo relacionado con la representación de la salud mental en las animaciones yace en el desafío de las concepciones tradicionales de la masculinidad: los personajes muestran vulnerabilidad, emociones profundas y una lucha interna que contrasta con los estereotipos de una masculinidad fuerte e imperturbable. A pesar de que en ambas animaciones se presentan patrones vinculados a problemas de salud mental, caracterizados por el abuso de sustancias, la irritabilidad, la agresión y el conflicto interpersonal, esto sugiere un cambio en la representación mediática, en línea con lo propuesto por Da Rocha Pinho (2023).

No obstante, aunque películas como *Mary and Max* han dado pasos importantes para representar identidades no hegemónicas en los medios audiovisuales (Greenberg, 2017: 124), es desalentador observar

que la representación de personajes con problemas de salud mental sigue escasa en los medios audiovisuales en general y en la animación *stop motion* en particular.

De acuerdo con lo anterior y desde una perspectiva de género interseccional, se destaca la importancia de crear personajes e historias que representen diversas realidades. La interseccionalidad aplicada

busca generar políticas inclusivas que aborden las experiencias de personas de diferentes contextos sociales, especialmente las más vulnerables; con este mismo espíritu, se recomienda adoptar y promover una perspectiva interseccional en la creación de animaciones, para visibilizar de manera menos estigmatizada las distintas realidades de la experiencia humana en torno a la salud mental.

Referencias bibliográficas

- AIELLO, Georgia, 2020. "Visual semiotics: Key concepts and new directions", en PAUWELS, Luc & MANNAY, Dawn (eds.) *The SAGE Handbook of Visual Research*. Londres: SAGE, pp. 367-380.
- BEDNAREK, Monika, 2015. "Corpus-Assisted Multimodal Discourse Analysis of Television and Film Narratives" en BAKER, Paul, MCENERY, Tony. (eds) *Corpora and Discourse Studies. Integrating Discourse and Corpora*. Londres: Palgrave Macmillan Ltd, pp. 63-87.
- CHRISTENSEN, Jen, 2023. "La OMS Hace de La Soledad Una Prioridad Sanitaria Mundial", *CNN*, 15 de noviembre. (<https://cnnespanol.cnn.com/2023/11/15/oms-soledad-prioridad-sanitaria-comision-conexion-social-trax/> [Acceso: enero, 2024]).
- DA ROCHA PINHO, Sara Alexandra, 2023. *Through the eyes of animation: how depression is portrayed in modern media*. Tesis de maestría, Universidade do Porto. (<https://hdl.handle.net/10216/154656> [Acceso: enero, 2024]).
- FISHER, Alyssa, WAUTHIER, Kaitlyn y GAJJALA, Radhika, 2019. "Intersectionality", en SMETS, Kevin, LEURS, Koen, GEORGIU, Myria, WITTEBORN, Saskia, and GAJJALA, Radhika (eds.) *Sage Handbook of Media And Migration*. Londres: Sage Publications, pp. 53–63.
- GREENBERG, Slava, 2017. "Disorienting the Past, Crippling the Future in Adam Elliot's Claymation", en *Animation*, 12 (2), pp. 123-137. (<https://doi.org/10.1177/1746847717716255> [Acceso: enero, 2024]).
- HUNT, Geoffrey y ANTIN, Tamar, 2017. "Gender and intoxication: from masculinity to intersectionality", en *Drugs: Education, Prevention and Policy*, 26(1), pp. 70–78. (<https://doi.org/10.1080/09687637.2017.1349733> [Acceso: junio, 2024]).
- KAUFMAN, Charlie, JOHNSON, Duke, 2015. *Anomalisa*, Estados Unidos: Starburns Industries.
- KIMMEL, Michael, 2017. *The Gendered Society*, Oxford: Oxford University Press.

- KRESS, Gunther, VAN LEEUWEN, Theo, 2020. *Reading Images*. Nueva York, Londres: Routledge.
- LOSLEBEN, Katrin y MUSUBIKA, Sarah, 2023. "Intersectionality", en DUARTE, Melina., LOSLEBEN, Katrin y FJØRTOFT, Kjersti (eds.) *Gender Diversity, Equity, and Inclusion in Academia. A Conceptual Framework for Sustainable Transformation*. Londres, Nueva York: Routledge, pp. 72–84. (<https://doi.org/10.4324/9781003363590> [Acceso: enero, 2024]).
- LILJEGREN, Tom, 2010. "The Male Gender Role and Depression" en *Journal of Gender Studies* (<https://digitalcommons.usu.edu/gradreports/961/> [Acceso: enero 2024]).
- MASELLI, Vincenzo, 2019. "A Design Perspective on Animated Puppets's Materiality. How Design can Provide New Interpretation Tools in the Analysis of Animated Puppet Films" en *ATINER'S Conference Paper Series* (<https://iris.uniroma1.it/handle/11573/1390377> [Acceso: junio 2024]).
- MCKENZIE, Sarah, 2017. *Understanding Men's Mental Health: Gender Relations and Mental Well-Being*. Tesis de doctorado, University of Otago. (<https://core.ac.uk/download/pdf/360554596.pdf> [Acceso: enero, 2024]).
- O'HALLORAN, Kay L., 2011. "Multimodal Discourse Analysis" en HYLAND, Ken y PALTRIDGE, Brian (eds.) *Companion to Discourse*. Londres, Nueva York: Continuum, pp. 120-137.
- SARI, Azmi Kartika, 2019. "The Delusion of Being Human: Fantastic Motives in the Movie *Anomalisa* (2015) by Charlie Kaufman and Duke Johnson", en *IJLECR - International Journal of Language Education and Cultural Reviews*, 5(1), pp. 77-86. (<https://doi.org/10.21009/IJLECR.051.09> [Acceso: enero, 2024]).
- SIPOWICZ, Kasper, PIETRAS, Tadeusz & KOSMALKI, Marcin, 2023. "Feelings of loneliness and meaning in life in subjects with Asperger's syndrome: a pilot study" en *Scientific Reports*, 13(1), p. 17453. (<https://doi.org/10.1038/s41598-023-43826-z> [Acceso: enero, 2024]).
- SMITH, David L., 2016. "Six Ways of Looking at *Anomalisa*", en *Journal of Religion & Film*, 20(3). (<https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.20.03.12> [Acceso: enero, 2024]).
- TSCHESCHEL, Janin, 2021. "Through the Eyes of Peter Pan: Internalizing Mental Illness via Animation in the Documentary *Life, Animated*", en *On_Culture*, 11 (1). (<https://doi.org/10.22029/oc.2021.1222>. [Acceso: enero, 2024]).
- USC ANNENBERG INCLUSION INITIATIVE, AMERICAN FOUNDATION FOR SUICIDE PREVENTION, JAY SHETTY, 2022. *Mental Health Conditions Across 200 Popular Films: A Research Update from 2016 to 2019*. (<https://assets.uscannenberg.org/docs/aai-mental-health-2022-05-02.pdf> [Acceso: enero 2024]).
- WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2022. "COVID-19 Pandemic Triggers 25% Increase in Prevalence of Anxiety and Depression Worldwide", en *World Health Organization*. 2 de marzo del 2022. (<https://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide> [Acceso: enero 2024])

Notas

¹ Los resúmenes de las películas *Anomalisa* y *Mary and Max* generadas en este artículo son propios, a partir del visionado de las películas.

² Las compañías productoras son Paramount Animation y Starburns Industries.

³ “causes someone to believe that everyone they meet is the same person, usually it tends to act to endanger the sufferer.” (trad. a.) (Sari, 2019: 81)

⁴ “I think I might have psychological problems.” (trad. a.) (Kauffman y Johnson, 2015)

⁵ “I’m just really bloody lonely” (trad. a.) (Kauffman y Johnson, 2015)

⁶ Esto en relación con las letras de la canción (traducidas al español): “Bajo la cúpula, donde hay un jazmín blanco y rosas entrelazadas, en el río de regreso con flores riendo en la mañana, descendamos juntos.”

⁷ *Glitch* se traduce como un error/fallo tecnológico, usualmente representado como un sonido o imagen que se traba.

⁸ Las compañías productoras son Melodrama Pictures, Special Broadcasting Service, Screen Australia y VicScreen.

⁹ “bodily experiences that emphasize the body’s vulnerability and perishability, presented not in a tragic or inspirational fashion, but inseparable from human experience.” (trad. a.) (Greenberg, 2017: 124)

¹⁰ Personaje que acosa y besa a Max en sus reuniones de *Overeaters Anonymous*.

¹¹ Al conocer su diagnóstico, Max empieza a utilizar camisetas con oraciones como *Aspies for Freedom—Aspies para la Libertad*, como ejemplificado en la Fig. 4.

¹² Término acuñado por Kimberlé Crenshaw en los años noventa.

¹³ “Although, in all three films, the protagonists [...] are male, their representation deviates from hegemonic masculinities because they do not have access to patriarchal privileges such as proper health care or safe jobs.” (trad. a.) (Greenberg, 2017: 127)

© Del texto: Andy Retana-Bustamante

© De las imágenes de *Anomalisa*: Paramount Animation (Fig. 1 – Fig. 3);

© De las imágenes de *Mary and Max*: Melodrama Pictures (Fig. 4 – Fig. 6)