

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

**REPRESENTACIÓN NARRATIVA DE LA TELERREALIDAD EN LA SERIE “LA
CASA DE LOS DIBUJOS”**

AUTORES:

GISELLE ABIGAÍL RAURA GALLARDO

JHON ESTIVEN ROMERO CALDERÓN

TUTORA:

GRACE CATALINA BENALCÁZAR ZAMBRANO

Quito, diciembre del 2020

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Nosotros, Giselle Abigail Raura Gallardo con documento de identificación N° 172716329-5 y Jhon Estiven Romero Calderón con documento de identificación N° 175019654-3 manifestamos nuestra voluntad y cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del trabajo de titulación intitulado: “Representación narrativa de la telerrealidad en la serie “La Casa de los Dibujos”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación Social, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en nuestra condición de autores nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Nombre: Giselle Raura



.....
Cédula: 172716329-5

Fecha: 1 de diciembre del 2020



.....
Nombre: Jhon Romero

Cédula: 175019654-3

Fecha: 1 de diciembre del 2020

Declaratoria de coautoría de la docente tutora

Yo **Grace Catalina Benalcázar Z.** declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el artículo académico, **Representación narrativa de la telerrealidad en la serie “La Casa de los Dibujos”** realizado por **Giselle Abigail Raura Gallardo y Jhon Estiven Romero Calderón**, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, diciembre del 2020


Grace Catalina Benalcázar Zambrano
C.I. 1712890514

Índices

Índice de Contenido

Introducción.....	1
Marco teórico.....	3
Construcción narrativa de la telerrealidad	3
Contexto sociocultural de la telerrealidad	7
Modelo de comportamiento e impacto sociocultural de la telerrealidad	10
Estructura narrativa de la serie	12
Metodología.....	14
Resultados	18
Resultados de datos cualitativos	18
Resultados de datos cuantitativos	23
Conclusiones	32
Referencias.....	36
Anexos	39

Índice de Figuras

Figura 1. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 1 de la encuesta planteada.....	23
Figura 2. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 2 de la encuesta planteada.....	24
Figura 3. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 3 de la encuesta planteada.....	25
Figura 4. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 4 de la encuesta planteada.....	26
Figura 5. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 5 de la encuesta planteada.....	27
Figura 6. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 6 de la encuesta planteada.....	28
Figura 7. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 7 de la encuesta planteada.....	29

Índice de Anexos

Anexo 1: Objetivos desglosados	42
Anexo 2: Temporadas y temáticas	45
Anexo 3: N° de reacciones y comentarios.....	48
Anexo 4: Estructura interna	49

Resumen

Las narrativas presentes en series televisivas están constituidas por un discurso único y original para llamar la atención de una determinada audiencia. Es el caso del formato televisivo conocido como telerrealidad, que a su vez incorpora gran variedad de contenido y un lenguaje narrativo complejo. Estos programas incluyen la vivencia de una supuesta realidad, por lo que su novedad, residirá en la invención propia de una realidad que logra ser apropiada por los espectadores.

Por ello, la telerrealidad se ha constituido como un modelo narrativo y un formato audiovisual cuyo impacto sociocultural se refleja en la construcción de los modos de comportamiento estipulados dentro de una sociedad, y así, la generación de nuevas formas de representar la realidad ha sido concebida como una idea de verdad.

Existen varios programas que utilizan este formato en su contenido, uno de ellos es la serie estadounidense “La Casa de los Dibujos”, cuya narrativa toma ciertos elementos empleados en el género de reality show y los fusiona con el dibujo animado tradicional. Así, se obtiene un género audiovisual novedoso y supuestamente apto para todo público, sin embargo, es necesario evidenciar que es todo lo contrario.

El contenido presentado en este programa maneja conflictos sociales de índole político, económico, racial y derivaciones de estos fenómenos, las repercusiones presentadas como entes generadores de modelos de comportamiento, son vistos como el nuevo fenómeno social que fragmenta el espacio de la telerrealidad y lo representa desde diversas visiones en la realidad del ser humano.

Palabras clave: Telerrealidad, narrativa, impacto sociocultural, modelo de comportamiento, comunicación.

Abstract

The narratives present in television series are constituted by a unique and original speech to attract the attention of a certain audience. This is the case of the television format known as reality television, which in turn incorporates a great variety of content and a complex narrative language. These programs include the experience of a supposed reality, so its novelty will reside in the own invention of a reality that manages to be appropriated by viewers.

For this reason, reality TV has been established as a narrative model and an audiovisual format whose sociocultural impact is reflected in the construction of the modes of behavior stipulated within a society, and thus, the generation of new ways of representing reality has been conceived as a real idea.

There are several programs that use this format in their content, one of them is the American series "La Casa de los Dibujos", whose narrative takes certain elements used in the reality show genre and fuses them with the traditional cartoon. Thus, a novel audiovisual genre is obtained and supposedly suitable for all audiences, however, it is necessary to show that it is the opposite.

The content presented in this program deals with social conflicts of a political, economic, racial nature and derivations of these phenomena, the repercussions presented as generators of behavior models, are seen as the new social phenomenon that fragments the reality television space and represents it from different visions in the reality of the human being.

Keywords: Reality TV, narrative, sociocultural impact, behavior model, communication.

Introducción

La representación narrativa de la telerealidad en la serie “La Casa de los Dibujos” impacta en el contexto sociocultural al generar nuevos comportamientos, en relación con un modelo propuesto por los personajes dentro de la estructuración de la serie, que no son comprendidos fuera de la telerealidad.

Es por ello que el presente artículo académico parte de la pregunta ¿Cómo se maneja la representación narrativa de la telerealidad en la serie “La Casa de los Dibujos” y cuál es el impacto de la misma?, con el fin de medir los niveles de influencia que ésta tiene.

A partir de la anterior inquietud se tiene como finalidad analizar la representación narrativa de la telerealidad inmersa en la serie “La Casa de los Dibujos”, de manera que se pueda comprender su estructura e impacto sociocultural en la audiencia que consume la serie. Igualmente, se plantean procesos indispensables para el desarrollo completo del artículo, donde interviene la a) Identificación de los componentes del contenido inmersos en la estructura narrativa de la telerealidad en la serie “La Casa de los Dibujos”; b) Análisis del contexto sociocultural de la narrativa en el que se desarrolla la serie; y por último c) Descripción del impacto sociocultural que genera el modelo de comportamiento propuesto por los personajes en la audiencia fuera de la telerealidad.

Es así que, el motivo por el cual se ha pensado como investigación académica este tema, parte desde la visión no desarrollada del mismo, pues si bien es cierto existen varios análisis sobre representación y narrativa de diversas series, los estudios de interpretación son escasos para la serie seleccionada, pese a que su combinación de formatos genera una narrativa audiovisual completamente nueva a la que generalmente circula en un medio de comunicación.

Además, es importante destacar que la producción social con la que cuenta la serie no es apta para todo público, especialmente si se considera como una audiencia meta a menores

de edad, ya que presenta situaciones que realzan los conflictos sociales, dirigidos para un público adulto, desde la concepción del personaje hasta su puesta en escena, sin mencionar su exageración, lo cual concibe procesos de comunicación nuevos y cuyos modos de ver la realidad varían según las diferentes percepciones. Por estos motivos pensados para fortalecer el análisis de comunicación es que se ha tomado como relevante la presente temática.

Marco teórico

Construcción narrativa de la telerrealidad

La narrativa es vista como aquella que se encarga del estudio del discurso, que va desde su estructura, derivada de lo más concreto, hasta los aspectos más generales abarcados en diferentes categorías, puesto que “estudia la estructura del relato, contenido y la expresión” (Ramírez, 2014, p. 21).

Ésta posee varias manifestaciones imprescindibles dentro de un relato al momento de expresar de manera sencilla y abierta lo que le sucede a una figura o personaje en un tiempo y espacio en particular. Permite analizar directamente las representaciones y a través de ellas, conocer el fragmento del imaginario colectivo que, por una abundancia de información, se resumen y forman su estructura de relatos (García y Rajas, 2014).

Tomando en consideración a este punto, Barthes (1970) afirma que el relato puede ser sobrellevado por un lenguaje, oral o escrito, por la imagen estable o móvil, por el gesto y por la composición metódica de todos sus elementos, además lo que caracteriza a un relato es que cuenta con un principio y un final.

Así, una historia con narrativa implica la reconstrucción de diversos hechos tratando de dar un sentido a la realidad. Está presente en la reconstrucción de las experiencias y será importante debido a que proporciona la descripción detallada sobre un tema o hecho de interés y crea impacto en un determinado actor social.

La estructura de toda construcción narrativa resulta ser primordial al momento de dar a conocer una historia a una audiencia en especial. Presenta un discurso y contenido que hace referencia a peculiaridades semióticas que son tomadas en cuenta para su manejo dentro de la comunicación.

Es imprescindible resaltar que una estructura narrativa está compuesta por cinco grupos: preámbulo, progreso de la narrativa, resolución, valoración y terminación (Cornejo y Allende, 2016), es decir, que la estructura narrativa se basará en una serie de pasos que dan sentido a una historia y a su vez se entienda su propósito.

Toda estructura narrativa está conformada por acciones realizadas simultáneamente entre los personajes, cada uno posee un rol específico que provoca que sucedan otras acciones o comportamientos y de a poco se van construyendo hechos que posteriormente dominarán las secuencias narrativas presentadas. Cabe destacar que el desarrollo de la narrativa compete dos subgrupos: a) entorno antepuesto al conflicto y b) entorno del problema. En ésta última se puede hallar el centro de la problemática, que admite encaminar la narración (Cornejo y Allende, 2016). Por ello, es importante el desarrollo de un conflicto clave para luego concretar en una acción o trama específica.

Como parte de esto es necesaria la descripción de los aspectos por los cuales atraviesa una trama, relacionado en torno a cómo se ha producido en tiempos y espacios. Esto aplicado a las series televisivas según Montoya y García (2016) reconoce temporalidades, número de episodios por periodo y claves de la expresión audiovisual al instante de crear historias según formatos breves y consecuentes.

Para ello, es necesario aclarar que una serie muestra historias con organizaciones trágicas sumamente confusas, cuyos tópicos y procedimientos son transformadores en el espectro de la pantalla (Gutiérrez y Nicolás, 2015). Cabe destacar la importancia de la difusión, si bien es cierto existen muchos medios por los cuales una serie puede ser transmitida, pero para el análisis de una estructura narrativa audiovisual es necesario difundir en medios designados como la televisión.

Por otro lado, Llunch (2014) señala que la narrativa audiovisual “requiere de una

contextualización que aporte datos sobre cómo está dirigida una construcción audiovisual, en relación con la recepción de contenido” (p. 11), la misma permitirá conocer sobre su producción, funcionalidad y el manejo de su estructura.

Ante esto se puede mencionar, que de la narrativa audiovisual se desprende la telerrealidad, un formato de hibridación de géneros donde “es válida la experimentación audiovisual, y eso incluye la mezcla de géneros para la construcción de formatos en modelos que necesitan de la realidad como cantera de sus historias” (Urrea, 2018, p. 122).

Es imprescindible entender que este formato televisivo se vale de la realidad a partir de situaciones determinadas, que van a utilizar el medio en sí como parte del mensaje que se pretende transmitir, y donde se hace uso de imágenes como un complemento al contenido, no ilustrativo sino narrativo (Urrea, 2018). Con ello, no se deja de lado que estos formatos se vinculan a lo emocional y psicológico de la experiencia de vida, donde se puede partir de un reconocimiento y experiencia propia como lo muestra la telerrealidad-reality show.

A partir de ello, es pertinente abarcar la temática de realidad, debido a que influirá en cuanto al contexto y formato en el que se desarrolla una serie. El término es de carácter polisémico, esto según el aspecto filosófico con el que se lo trabaje y conciba. No obstante, para Schkolnik (2016) la realidad es manejada para mostrar aquel contorno combinado, independiente y neutral que establece la forma de especular y actuar de las personas. Prácticamente hace referencia a una descripción objetiva que permite distinguir elementos concretos.

La realidad dependerá del intérprete debido a que se toman en cuenta aspectos físicos y emocionales como elementos articulados de una forma propia (Manrique, 2016). Así, se puede mencionar que el formato reality show o telerrealidad ligada a la producción televisiva, no estará combinada meramente a una realidad, puesto que, al ser prácticamente

como una actuación, será mayormente vinculada a una espectacularización, a fin de llamar la atención del espectador.

La telerrealidad como tal recurre a la espectacularización y escándalo para atraer a los consumidores que muestran cercanía con el formato. Como menciona Cáceres (2012) parte de sucesos verídicos con los que se establecen relatos, verbales e icónicos, con gran espectacularización, confianza, hiperemotividad, sensibilidad, sufrimiento, crimen, sensacionalismo, en el que personas corrientes toman importancia.

Dicha producción televisiva está dada bajo la representación de una hibridación de géneros y formatos, como señala León (2016) no es sinónimo de un súper género de producción que mezcle drama y documental, sino que es un formato más definido y famoso. En él se expresa un contexto manipulado y mediático.

Por ello, este tipo de formato es consumido por una audiencia juvenil. En este contexto, adolescentes hallan en la pantalla, un referido sobre el qué ejercer similitudes con su propia realidad y la del medio que les encierra (Baladrón y Losada, 2012). Por lo que la narrativa inmersa dentro de la telerrealidad es considerada como una dramatización en la que sus personajes, en determinados casos, construyen lazos afectivos que se muestran abiertamente.

La capacidad de producción de este género, como indica Mata (2012) se enfoca sobre todo en los “equipos como las cámaras que en esta telerrealidad son agentes pasivos y activos (...) los diferentes tipos de composición se pueden ver sin que el camarógrafo sea una distracción para los actores del momento” (p. 17), pues en el género de reality show “es válida la experimentación audiovisual y eso incluye la mezcla de géneros” (Urrea, 2018, p. 120). La estructura narrativa de la telerrealidad crea entonces nuevos formatos que permiten desarrollar escenas un tanto naturales, sin una actuación directa, y a la vez se logra

experimentar con lo audiovisual e incluso incursionar dentro del ámbito digital.

La narrativa y la historia en la que se desarrolla una serie televisiva, como lo es la “Casa de los Dibujos”, parte de un contenido de dibujo animado que se fusiona con la telerrealidad, cuyo principal componente es la trama y la caracterización individual de cada personaje, los cuales muestran rasgos y personalidades dentro del marco de un reality show.

Contexto sociocultural de la telerrealidad

Referirse al aspecto sociocultural para Vygotsky (2015) es una relación cuyas normas se arraigan en el área externa, en la correlación con las esencias y los individuos en contextos neutrales de la vida en colectividad. Éstos garantizan una vinculación donde el ser humano tiene acceso a una red de parentescos establecidos como una forma de interacción.

Este aspecto muestra que para percibir el aspecto mental y la cognición se debe examinar la vida del individuo y las situaciones concretas de su objetividad (Chávez, 2001), refiriéndose a que el principal componente de una relación social se establecerá conforme a la realidad de los hechos, siendo necesario aplicar la definición de un contexto en sí.

A partir de esto, se destaca acerca del contexto, que a su vez abarcará al aspecto sociocultural. El Diccionario de Lingüística (2013) lo define como el conocimiento del mundo necesario para comprender los mensajes de nuestros interlocutores, en donde la existencia de un ser crea una representación con mayor significación.

Por ende, un contexto sociocultural hará referencia al sitio donde se desenrolla el individuo en ciertas ocasiones y momentos dentro de agrupaciones que lo concretan (Hernández, 2014), pero, el significado de este gran concepto comprende características que contribuyen a entender la relación que aquel ser genera al depender directamente de una cultura para forjar así una identidad propia.

Lo que sucede con la telerrealidad dentro del contexto y vida cotidiana de cada persona,

es que se hace menos factible el distinguir entre lo que es real o no. “Entre lo que sucede en la pantalla y lo que sucede fuera de ella hay un correlato que se manifiesta en rating, horarios estelares, estereotipos de éxito y fracaso, de amor y desamor, de soledad y vida comunitaria” (Cáceres, 2001, p. 3). Por ello, es que la audiencia al ser expuesta a sus contenidos, optan por adaptarse o asemejarse a las variadas personalidades que ahí se destaquen, los mismos se enmarcan en un contexto específico al observar el contenido de la televisión que llegan a ser parte de una configuración social.

El contexto en el que se desarrolla una serie de telerrealidad dependerá de una formación cultural, cuya base se centra en características adquiridas por la persona dentro de una sociedad. Como menciona Estupiñán (2010) por una parte, las pautas de expresión se transformaron en una connotación textual y gráfica. Por otra, interfieren al público en una fracción repetitiva sobre las disposiciones pensadas para sacar adelante la producción audiovisual.

Así, el entorno y comportamiento de la audiencia estarán afectados, constituyendo inconscientemente un nuevo modelo de comportamiento acorde a los personajes o personalidades que se pueden presentar en una serie, que pueden ser positivos o negativos según el impacto social que se muestre. En cualquier producción audiovisual, la construcción de escenarios y espacios no tendrían valor sin la presencia de un personaje que ocupe los mismos, con el fin de generar acciones o emociones y que permitan desarrollar la historia que la producción se ha planteado.

Para ello, es pertinente abordar la idea sobre el término de personaje, éste ya fue empleado en la Grecia Antigua desde una visión expuesta por Aristóteles, quien señala que los expertos en el arte reproducen a sus prójimos en acción, y aquello, es la esencia de la réplica (Galán, 2007).

El personaje en sí como parte de la narrativa de una serie, es visto como un componente de operación, es decir, un fragmento de una organización que se sujeta a la historia y a la difusión de información, permaneciendo a voluntad de la narración (Pérez, 2016). Es así que, dentro del formato de reality show, un personaje se constituye como aquel que da sentido a una historia, como indica Fuente (2005) en la telerrealidad se da un sensacionalismo del individuo que pretende crearse a uno mismo y que en varios momentos se constituye como un propio actor para garantizar la diversión del consumidor.

Lo mencionado se analizará conforme a la serie “La Casa de los Dibujos” la misma que es considerada como la primera serie animada del género reality show o telerrealidad. Es por ello que, la parodia que se presenta en su narrativa va más allá de lo designado, pues sus personajes imitan a otros dibujos de animación, series reconocidas o videojuegos, pero con temple y actitudes exageradas en extremo.

La serie contiene temática explícita y humor negro con el propósito de cautivar a la audiencia. Existen referencias sexuales, desnudos leves, chistes de mal gusto, intolerancia, discriminación de géneros, violencia y de más componentes vistos como maleducados e incorrectos.

La misma se compone de 8 personajes (imitaciones) que hacen parodia de otras series o películas, así se tiene a:

- ❖ **Capitanazo (Superman):** posee una personalidad de casanova, conquistador, machista.
- ❖ **Clara (La Sirenita):** mujer conservadora y fanática religiosa, cae muchas veces en episodios psicóticos.
- ❖ **Lulú D' Cartón (Betty Boop):** una mujer unisexual y neurótica ansiosa por su físico.
- ❖ **Mueble O' Algo (Bob Esponja):** es presentado con una personalidad de

descerebrado e inocente.

- ❖ **Morocha Amorocha (Pusycats):** personaje femenino que resuelve misterios, posee un carácter extrovertido, abierta a toda relación.
- ❖ **Puerquísimo Chanchó:** se lo caracteriza por presentar comportamientos iguales a Eric Cartman, figura de la serie South Park.
- ❖ **Ling Ling (Pikachu):** personaje con estereotipo de tipo guerrero que no conoce inglés y tiene un extraño dialecto asiático llamado "Japoreano".
- ❖ **Xander (Link):** considerado como héroe supuestamente masculino que resulta afeminado y por ende es abiertamente homosexual.

Cada personaje presenta su valor, su significado y su contexto sociocultural dentro de la serie, sin los comportamientos o actitudes de cada uno, la serie no tendría un sentido establecido.

Modelo de comportamiento e impacto sociocultural de la telerrealidad

Los diversos contextos socioculturales en los que la humanidad se ha desarrollado a lo largo de la historia han traído consigo consecuencias, cuyo origen se centra en las maneras de expresarse de acuerdo con rasgos culturales propios que permiten distinguirse unos de otros y establecer interrelaciones que, a futuro, producirán un impacto sociocultural.

Para entender a lo que se refiere, en primer lugar, es necesario conceptualizar el término impacto, que proviene de la voz “impactus” y significa impresión, alude a un efecto intenso ocasionado por alguien o algo en particular.

Igualmente, se puede considerar la definición que señala la Real Academia Española (2014), donde se define al impacto como el “efecto de una fuerza aplicada bruscamente”, donde al resultado de un proceso se lo mide por las consecuencias que éste ha dejado sobre los diferentes contextos en los que ha tenido una participación directa.

Así se define al impacto sociocultural como el resultado de “la influencia o efecto en la sociedad por causa de cualquier acción o actividad” (Garriga, 2012, p. 9) que, a su vez trae consecuencias en el modo de vida, alterando el modelo de comportamiento que una persona o sociedad establece para mantener estrechas relaciones entre miembros de un mismo grupo cultural.

De igual forma, se alude al modelo de comportamiento como aquella suma de conductas humanas en correlación con los insumos y conductos de información, incorporando las cualidades indiferentes e impulsivas en la exploración y uso de información (Uribe, 2008) que requieren un sentido de pertenencia en un grupo cultural para que se puedan establecer.

Estos modelos comportamentales “consideran que todos nuestros actos son dependientes de nuestras propias acciones y son inherentes a la vida de cada uno de nosotros” (Cobo, 2003, p. 4), puesto que, existen diversas posturas que direccionan la acción que puede o no establecerse en determinadas sociedades.

Estos modelos resultan ser una construcción social y un proceso cuya base está articulada al estudio de la psicología del ser humano. El cambio de conducta o cambio en la forma de comportarse es cuando alguien se torna competente de crear algo distinto de lo que lo hacía antes (Leiva, 2005), y socialmente el aprendizaje de un comportamiento representaría una forma distinta de concebir una realidad que aplica un modelo de comportamiento sociocultural.

Hoy en día, varios han sido los elementos o factores que determinan un modelo de comportamiento en la sociedad, partiendo por los medios televisivos, e inmerso en este abanico de géneros, se encuentra la telerrealidad, donde los personajes ilustrados construyen un modelo de realidad que no se basa en una verdad absoluta, pero en la cual, los espectadores se ven cautivados y llegan a considerarlo como ideal para llevarlo o aplicarlo

dentro de su contexto sociocultural y a su vida misma.

Por ello, las audiencias y grupos de personas que observan este tipo de contenido “son potentes entornos de aprendizaje y están fortalecidas por la pasión, la curiosidad y el deseo de compartir lo que se aprende” (Establés et al, 2012, p. 5), pues el público en general “está interesado no solo en la estética de los gráficos, sino también en historias interesantes” (Yuki et al., 2017, p.1).

Lo que atrae en series de reality show es la manera en cómo se cuenta una historia y el grado de similitud que existe con la propia realidad, de modo que pueda ser replicado. Ante esto, es que los diferentes elementos como personajes, modelos de comportamiento e impacto sociocultural forman gran parte de un programa de telerrealidad. Su incidencia dependerá de la manera en que estos se puedan distribuir en la audiencia y que, a la vez, con el uso de una buena narrativa, cautive y agrade a los mismos.

Estructura narrativa de la serie

La Casa de los Dibujos nombre en español y estrenada hace 15 años, sin duda, representa el progreso para la industria del dibujo animado, pues al romper con todos los ejes de narrativa y estereotipo conocidos, ha sido una serie con gran reconocimiento en Estados Unidos. Se la ha doblado a más de 25 idiomas y retransmitido a nivel mundial, sin mencionar el posicionamiento digital en los diferentes canales que transmiten su contenido.

Está conformada por tres temporadas, divididas en 36 episodios, con un tiempo de duración de 25 minutos cada uno, cuentan diferentes historias, de las cuáles la mayoría se centran en una trama de humor negro, como mencionan Dave Jeser y Matthew Silverstein creadores de la serie “fue pensada con el fin de denunciar de manera humorística los diferentes hechos que acontecían al mundo” (Jeser y Silverstein, 2009).

La trama se basa en la vida de 8 personajes conviviendo en una casa, rodeados de cámaras

que registran en video todo lo que ocurre dentro de la misma, incluyendo aquellas escenas referentes a relaciones sexuales, violencia y construcciones sociales consideradas no aptas para ciertos públicos.

Dentro de su narrativa se ha pensado en la inclusión momentánea de ciertos personajes. En determinados capítulos aparecen personajes reconocidos de otras franquicias, los mismos se ven inmersos dentro de la trama, tomando en consideración aquellos rasgos de construcción del personaje como la exageración de su personalidad y la deconstrucción de su identidad.

Con esto, al tratar sobre La Casa de los Dibujos se reconoce a un producto audiovisual que muestra diferentes realidades y diversas formas de concebirlas. La división de opiniones, alentadoras y desagradables, son evidentes al hablar de incesto, violencia de género, relaciones homosexuales, discursos racistas y temas que ponen en juego la identidad y cultura de la audiencia.

Precisamente estos contenidos inmersos en la serie hicieron que su transmisión sea cancelada en el 2010. No obstante, para el 2016, los canales televisivos de cable Comedy Central y MTV, negociaron con los productores para volver a transmitirla, la cual hasta la actualidad tiene acogida en el primer medio mencionado.

Metodología

Para direccionar este proceso investigativo, se encuentra aplicada la teoría de la comunicación de masas, la cual dentro de sus estipulados argumenta acerca de la naturaleza del consumo sobre una determinada audiencia, en donde el interaccionismo, permite generar un cuestionamiento sobre el modelo de conducta que un determinado medio ejerce sobre su audiencia. Todo lo mencionado se dio de acuerdo con una visión estructuralista, la misma que ha permitido producir y destacar los diferentes significados dentro de un contexto sociocultural y en una audiencia determinada.

A partir de esto, el artículo de investigación “Representación narrativa de la telerrealidad de la serie La Casa de los Dibujos” corresponde a una metodología con un nivel de medición y análisis de información de tipo cualitativo y cuantitativo que permitirán recopilar información tanto teórica como práctica, de manera que se pueda tabular y cuantificar diferentes datos y a la vez esté al alcance del objeto de estudio y de la propuesta del artículo como tal.

Como parte fundamental se pretende un análisis cualitativo a través de una mirada crítica que permita desarrollar una descripción de la interacción entre características, propiedades, detalle de los componentes de la narrativa como tal y rasgos importantes acerca del manejo de la telerrealidad dentro de la serie animada propuesta.

Es así que, a partir de esto las herramientas de aplicación metodológica empleadas para el análisis interno de la serie “La Casa de los Dibujos” se asientan sobre la base de la construcción de cuatro tablas de datos generadas y formuladas a partir del sustento teórico recopilado y trabajado. Las mismas constituyen una parte importante para el acercamiento al objeto de estudio y además su análisis pertinente permitió cumplir con los objetivos planteados dentro del proceso de investigación.

La primera tabla sobre “*Objetivos desglosados*” (Anexo 1), corresponde en su totalidad a una gráfica que abarca de forma explicativa el apartado teórico trabajado desde diferentes documentos de apoyo, lo que se denomina campo de acción, para direccionar desde su respectivo sustento lo que vendría a ser considerado como el objeto de estudio, que dirige su proceso desde los objetivos de trabajo impuestos para el proceso de investigación.

A partir de esto se aplicó el método deductivo de la investigación, cuya normativa se centra en trabajar desde una aproximación amplia al objeto de análisis hasta llegar a una estructura más simple, dado esto, la misma ha tenido que atravesar una secuencia lógica que no confunda el transcurso de la investigación. Así se da la guía por la que se construye el análisis, todo esto con el fin de evitar que en el proceso investigativo se deje suelto ciertos datos cuya relevancia permitan abordar de manera concreta las conclusiones del trabajo.

Por otro lado, la segunda matriz denominada “*Temporadas y temáticas*” (Anexo 2) abarca en su totalidad el listado de capítulos que la serie, desde el 2004, ha creado y presentado a su audiencia dentro de sus tres temporadas. De tal modo, se procedió a separar las diferentes temporadas, obteniendo como resultado que para la primera temporada fueron presentados 7 capítulos, para la segunda 15 y finalmente para la tercera temporada fueron 14 capítulos estrenados.

A su vez, inmerso en la clasificación de dicha matriz, se ha designado cuatro columnas adicionales en las que se estableció: el nombre del capítulo, su tiempo de duración, un dato relevante e imprescindible como lo es la temática por la que se rige cada episodio, al igual que el contraste del seguimiento tanto en comentarios como en reacciones generadas en dicho capítulo por su determinada audiencia. Para este último apartado se hizo uso de los canales y páginas oficiales de Facebook que la serie maneja, llamadas “La Casa de los Dibujos Latinoamérica” y “La Casa de los Dibujos Oficial Fan Page”.

Con la identificación de estos datos se ha desarrollado la tercera matriz denominada “*Número de reacciones y comentarios*” (Anexo 3) la cual está distribuida por una secuencia lógica que ordena los capítulos de forma descendente, de mayor a menor, en cuanto a la cantidades de reacciones (likes, me encanta, me divierte, me entristece, me enoja) y donde el índice de reacciones y comentarios abarcados dentro de una categoría o temática en especial son separados por la temporada y el número de capítulos que este concierne, obteniendo de esta manera 13 capítulos para ser considerados como un principal y claro objeto de estudio.

Una vez direccionado el proceso de investigación dentro de la serie, se ha generado la cuarta matriz “*Estructura Interna*” (Anexo 4), la misma que tiene como fin establecer los resultados del proceso de investigación, puesto que desde su constitución maneja en su totalidad la mayor parte de información generada en el capítulo.

De igual forma, esta matriz trabajada desde la temática empleada por capítulo genera en primer lugar la construcción de una hipótesis, la misma que está definida y separada por un espacio y tiempo en concreto dentro del episodio y esto a su vez se sustenta como una representación de verdad por medio del discurso tanto oral como escrito que justifica su razón de ser. De esta manera, se presenta cuál es la realidad que el capítulo quiere mostrar a su audiencia como parte de la cotidianidad de la sociedad y así identificar qué personaje ha construido esta visión de manera que se produzca una nueva realidad que la serie concreta con este proceso y lo transmite a la constitución de modelos de comportamientos fuera del reality o la misma telerealidad.

Con lo anteriormente descrito, se propone pasar hacia un análisis cuantitativo mediante la aplicación de un proceso de encuesta con preguntas sobre la base de diferentes escalas determinadas. La misma que se aplica, en la ciudad de Quito, a un grupo de ciento dos jóvenes de edades entre 20 a 25 años. Esto, con el fin de medir cómo se ha generado el

impacto del contenido en las diversas formas y expresiones sociales de comportamiento y modos de conducta cuya intención es responder de manera verídica el objetivo específico 3 del tema de investigación planteado.

Se aplicó una encuesta digital diseñada desde la herramienta de la corporación tecnológica Microsoft denominada “Forms”, la cual es un software de uso libre que precisa de manera automática datos de información a gran escala, el mismo, se lo vinculó con la cuenta personal de Gmail. De manera que, al finalizar la cuantificación de datos, se obtenga un feedback con gráficas y estadísticas a fin de ubicar la temática dentro de un contexto específico y verificar su alcance y proyección.

Además, cabe destacar que la aplicación de esta herramienta para el proceso investigativo ha sido calificado por varios expertos, como la más eficaz, puesto que su fácil uso y su procesamiento inmediato han permitido generar resultados verificables con una mayor precisión de los mismos, sin mencionar su rápida ejecución, ya sea publicándola vía online o generando un link para su difusión por canales digitales o redes sociales, ésta herramienta aplica satisfactoriamente los requerimientos del levantamiento de información.

Todo esto se lo realiza con el interés de averiguar cuál es el impacto sociocultural que posee la serie “La Casa de los Dibujos” en la audiencia, así como, si este producto audiovisual es de agrado, importancia e influencia para la audiencia, e inclusive conocer las opiniones y argumentaciones de los encuestados.

Finalmente, después de un correcto y preciso proceso de tabulación de datos sobre el resultado de las encuestas, se procedió a realizar las gráficas correspondientes y con su respectiva descripción y conclusión. Con las mismas se pretende visibilizar de la mejor forma posible la problemática planteada inicialmente, con niveles de eficiencia y efectividad que, a su vez, puedan contribuir a un buen desarrollo y desenlace del artículo.

Resultados

Resultados de datos cualitativos

En lo que respecta al análisis de la primera categoría sobre, narrativa de la telerrealidad, se tiene varias subcategorías que han permitido profundizar los componentes de la estructura narrativa en la telerrealidad. En el apartado se tiene que la narrativa se va a enfocar en el estudio de la estructuración de un relato, tanto en su contenido como en su expresión y discurso, de forma que mediante diferentes manifestaciones se pueda expresar lo que a un grupo de personajes le sucede en un tiempo y espacio determinado.

Dicho esto, a partir del estudio realizado en el relato discursivo que la serie emplea en la matriz “*Estructura interna*” (Anexo 4), se comprueba que en la mayoría de los capítulos las construcciones narrativas no poseen una secuencia de las acciones realizadas en su episodio anterior, es decir, el comienzo del capítulo cuenta tramas completamente nuevas que se van desarrollando a medida que la historia toma dirección.

Por otra parte, en el caso de los capítulos “Atrapados en el centro comercial” y “Parodia Americana final de la serie”, ambos pertenecientes a la tercera y última temporada, se comprueba que su narrativa tiene una dependencia de su capítulo anterior, sus comienzos cuentan rápidamente los sucesos que permiten al espectador transportarse en el tiempo para recordar de manera breve su precuela.

Así mismo, en el anexo 4 se resalta la estructura que corresponde a la narrativa, ya que en series televisivas es importante el contenido e impacto que se pueda generar en la audiencia y además dependerá mucho de la trama que se destaque, entendiendo el propósito o finalidad de una serie, así como la capacidad de imágenes visuales y acústicas en las cuales se pueda combinar la contextualización y la percepción del contenido como tal.

Igualmente, fue imprescindible el análisis de la telerrealidad, la misma que se la comprende como una realidad trabajada bajo show o espectacularización. En cada serie

basada en esto, se construye una nueva o alterna realidad manipulada y mediatizada por el hecho de crear un vínculo emocional y psicológico con la audiencia e influir en su comportamiento, tal y como se evidencia en la serie objeto de estudio.

Al hablar de estos elementos, se encontró que los personajes casi en su totalidad expresan manifestaciones orales, cuyo mensaje puede ser mal entendido y distorsionado. Una de ellas es la frase “y la perra seguía y seguía” empleada por el personaje Morocha, aparentemente su construcción no tiene implicaciones, sin embargo, la significación desvaloriza la integridad de la mujer. Otro elemento comunicacional establecido, es la frase “mi vagina no es solo un lugar para almacenar comida”, cuya carga significativa pone a la sexualidad femenina de una forma humillante.

Además, se ha distinguido que no solo es cuestión del relato de la trama, sino que es necesario una correcta representación audiovisual, la cual incluye la forma de producción e impacto sociocultural mediante la utilización de contenidos sensacionalistas, donde están inmersos argumentos dramáticos y violentos con uso de morbo e intimidad para generar aceptación en la población.

La estructura interna de la serie pretende la aplicación y transformación de una idea en verdad que en un principio era considerada como ficticia, para tratarla como realidad y ahí está el poder de influencia de una serie televisiva. Esto a su vez ha aumentado debido a la experimentación audiovisual y el incursionar en el ámbito digital, mezclando géneros de televisión y tratando de desarrollar escenas aparentemente naturales para consumo y disfrute del contenido audiovisual de los televidentes.

Finalmente, es importante destacar que la serie propuesta “La Casa de los Dibujos” al ser animada y presentar reality show como base de su producción, sus personajes son caracterizados de forma que llamen la atención, salgan de lo común o a su vez caigan en

grandes estereotipos sociales, presentando rasgos y personalidades diferentes, todo ello con tal de mantener el formato de reality show o telerrealidad.

En cuanto a la categoría, contexto sociocultural que representa la telerrealidad, se ha podido determinar que su estructura se deriva en un espacio y tiempo en concreto, cuyas normativas de realidad están basadas en una relación directa tanto con los objetos como en las condiciones de vida que los seres humanos presentan desde una relación individual y el entorno en el que se desarrollan, donde el resultado de este proceso culmina en la formación de redes de interacción.

Dichas redes se encuentran representadas a través de signos particulares, dados principalmente por cualidades del humor negro, cuyo ámbito está establecido directamente en los mismos personajes, y es ahí, donde los diferentes componentes forman manifestaciones culturales enmarcadas en un entorno determinado. Un claro ejemplo es el personaje de Capitanazo, parodia de Superman, pues analizando la construcción de su realidad inmerso en el anexo 4, se ve al personaje en la mayor parte del tiempo rodeado de un grupo de sujetos diferentes físicas y psicológicamente, están en un mismo espacio, pero sus comportamientos son diferentes y determinantes para llevar a cabo sus actividades y sobresalir del resto del grupo.

Igualmente, se reconocen a los personajes de Morocha Amorocha y Clara, dado que desde la realidad que han construido dentro de la serie, la formación de redes es eminente, fomentada ya sea por su personalidad o belleza, lo que ha generado la unión de círculos sociales. De igual modo, se encuentra Xander, un estereotipo gay, que al pertenecer directamente al grupo LGBTI, en muchas ocasiones se lo ve como generador de vínculos con los miembros de la residencia y miembros de dicha comunidad, de manera que sus actitudes desembocan en lazos afectivos con el resto del equipo.

Todos estos procesos no tendrían un valor significativo sin la construcción momentánea

de lo que se conoce como una forma de concepción del mundo desde una propia realidad, debido a que el significado varía para cada interlocutor y podría ser el generador de nuevas maneras de comunicar. Y en el caso de los personajes de la serie estudio, no serían la excepción, debido a que desde la peculiaridad individual que los caracteriza, crean situaciones grupales cuya forma de representar la realidad es vista como una suprema exageración.

A partir de esto, es que se da al espectador de este contenido, una falsa representación de verdad cuya normativa ya direcciona una forma de comportamiento que, para bien o mal, se implantó como una nueva realidad, es decir, el modelo de comportamiento adquirido desde la serie ha superado los límites que la telerrealidad encierra y ahora se los puede aplicar a la vida cotidiana.

Como última categoría de análisis se tiene la que corresponde al, contexto sociocultural y su repercusión en el ámbito de la serie animada escogida, en la cual se obtiene que los nuevos contextos que se generan con los diferentes procesos socioculturales resultan ser las consecuencias que han dejado ciertos rasgos culturales y que fueron implantados con un proceso agresivo en forma de burla y sátira social desde el contexto que la telerrealidad lo presentó.

Esto debido a que presenta un proceso que parte de una realidad base, cuya normativa ya se ha establecido, ya sea como un problema o una carga de injusticias sociales, que trabaja y manipula a su favor para crear representaciones más crudas por las que partieron. Caso ejemplo, cuestionar la corporalidad individual y la estética que un cuerpo posee. Así, se llega a transformar la idea de que las personas con obesidad son repulsivas físicamente, de forma que se generaliza y se crea una participación directa en donde las personas que no tienen estos rasgos conservan la potestad malintencionada de tacharlos por esta situación.

Otro ejemplo claro señalado desde el estudio de caso en la matriz de “Estructura interna” (Anexo 4), es ver al racismo como una forma muy natural que el ser humano tiene para expresarse, este pensamiento generaría un modo de vida donde la diversidad no es tolerada, y el rechazo es el nuevo modelo de comportamiento que el ser humano adoptaría como natural.

Es pertinente señalar que inmerso en todas estas discordias sociales se ve reflejado que un personaje de la serie “Capitanazo”, es quién más fomenta estas conductas indebidas y su impacto trae consigo una serie de recursos a su favor que desencadenan gran influencia a quienes lo admiran por el hecho de ser un superhéroe. Ciertas conductas dominantes o activas que el personaje maneja logran controlar aquellas conductas pasivas que de manera inconsciente han sido ejercidas desde el uso del poder que el mismo personaje posee.

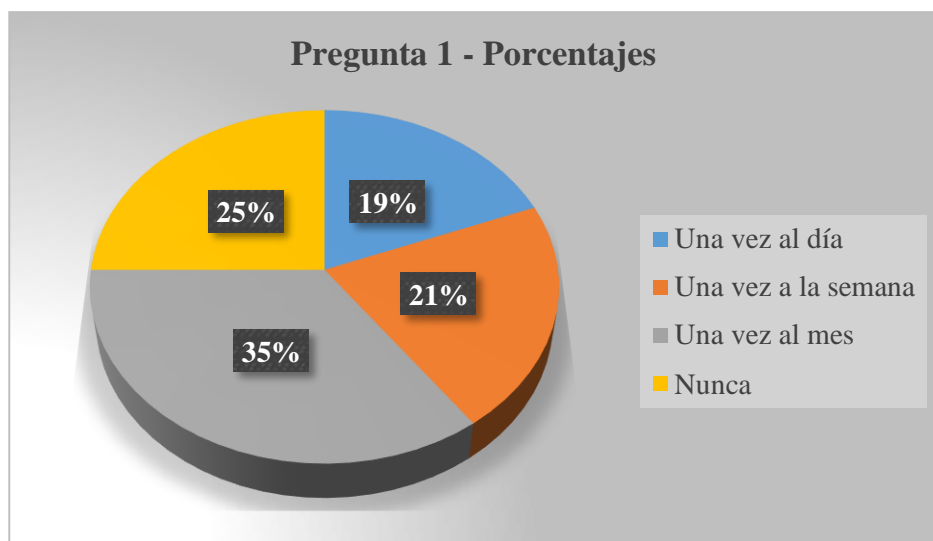
Con respecto a lo sociocultural son de vital interés los factores de modelos comportamentales que un medio televisivo provee al público, los cuales van dados por la construcción de diferentes patrones en la estructura y producción de un programa. En la telerrealidad son muy usados especialmente guiados a los personajes de una serie, ellos pretenden la construcción de un modelo de realidad de acuerdo a sus caracterizaciones, los mismos que deben manejar un buen discurso y una buena narrativa para captar la atención del público espectador.

Es imprescindible mencionar que la serie rompe con los ejes de narrativa y estereotipos moralmente considerados como correctos, esto debido a que presentan una trama de humor negro donde se denuncia de manera humorística los diferentes hechos que acontecen al mundo. Además, las escenas construidas alrededor de estas producciones de telerrealidad incluyen violencia, referencias sexuales, racismo, discriminación, que de una u otra manera cambian e influyen dentro de un contexto sociocultural, aquí la identidad y cultura de la audiencia permanece en juego.

Resultados de datos cuantitativos

Para obtener datos certeros en base a un grupo focal pertinente, se procedió a la realización de una encuesta digital manejada desde la herramienta de Microsoft Forms y enviadas a jóvenes con un lapso de edad entre 20 a 25 años. Es así que, con el desarrollo de la encuesta en base a ocho preguntas planteadas y con diferentes escalas de respuesta, se obtuvo los siguientes resultados:

Con respecto a la primera pregunta ¿Con qué frecuencia sintonizas la serie “La Casa de los Dibujos” ?, de los 102 encuestados que vendrían a ser el 100% se obtuvo:



El ítem correspondiente a “Una vez al mes” es el que mayor aceptación tuvo por parte de los encuestados. De cierta forma se indica la proximidad con la que el público se relaciona con el reality a su vez el tiempo que dedican para percibir su contenido, y de esta manera, se ha comprobado que el 35% de encuestados consume la serie al menos una vez al mes, por otra parte, el 21% afirma verla una vez a la semana, en tercer lugar, están quienes confirman en un 26% que ya no consumen su contenido y, finalmente, con un 19% están las personas que afirman ver la serie una vez al día.

Además, conforme a la gráfica estadística generada, se puede evidenciar claramente que el 75% efectivamente sintonizan la serie transmitida por el canal de Comedy Central, creando gran expectativa del nivel de impacto que la misma llega a tener.

A la segunda pregunta acerca de ¿Qué contenidos inapropiados consideras que manejan los personajes dentro de la serie?, los encuestados se inclinaron por la respuesta de “humor negro”:

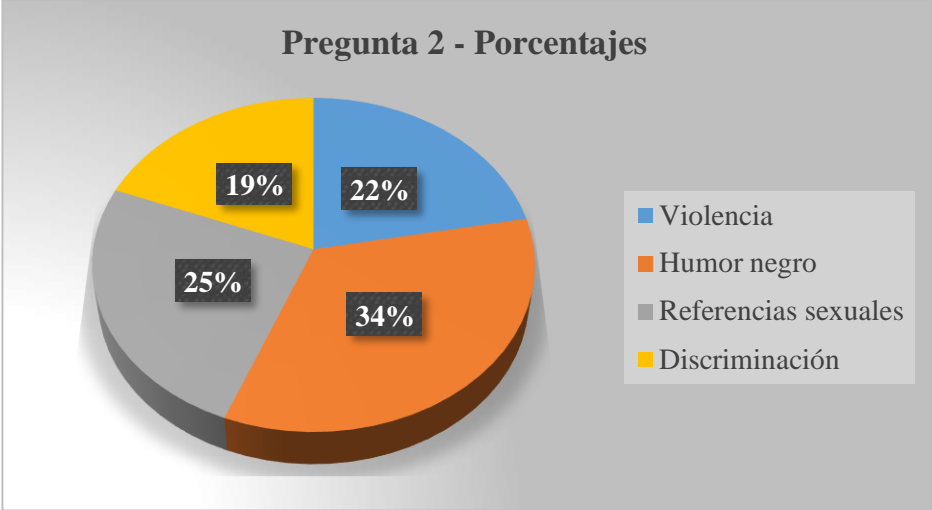


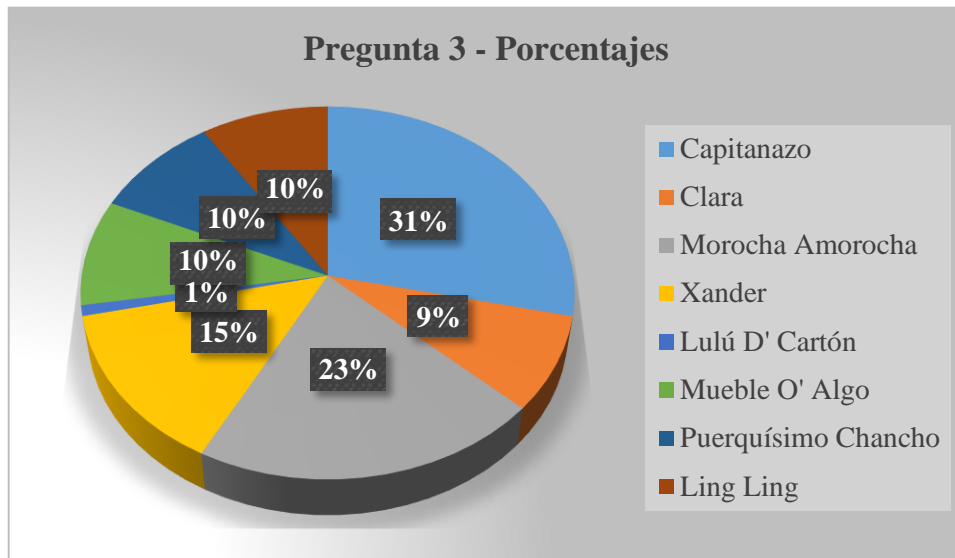
Figura 2. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 2 de la encuesta planteada.

Con esto, es necesario comprender que los encuestados confirman el hecho, que la serie emplea dentro de su narrativa, contenido inapropiado cuya representación fuera del reality implicaría un modelo de comportamiento diferente a lo establecido y aceptado socialmente. Del total de los encuestados, el 34% concuerdan en que la serie se enmarca en un contenido altamente expuesto en humor negro, es decir, confirman que la serie está bajo este campo tan negativo para la formación de redes sociales y comportamentales.

El 25%, los encuestados afirman que la serie presenta referencias sexuales inmersas en su contenido sin censura oral o gráfica. Finalmente, está presente el ítem de violencia ocupando el 22% y la discriminación social con el 19% respectivamente, dando a entender que ciertos patrones representados en la serie implican contenido que fragmenta los

esquemas naturalizados de normas de aptitud y comportamiento frente a los diferentes problemas sociales.

En cuanto a la tercera pregunta, ¿Con qué personaje de la serie se identifica más?, se obtuvo:



La forma de la pregunta aborda uno de los campos fundamentales para la interpretación de los resultados, puesto que, identifica al personaje que más influencia y peso tiene dentro de “La Casa de los dibujos”, ya sea por su personalidad o por una situación en concreto.

Este personaje se ha logrado ganar la estima de una determinada audiencia, se tiene como resultado que, Capitanazo el superhéroe con cambios de personalidad y trastornos sexogenéricos, ocupa el 31% dentro del ranking de popularidad de los 8 miembros de la casa, a diferencia de su compañera Lulú, una mujer obesa y con baja autoestima, con quien nadie halla similitud o alguna especie de agrado.

Con el 23% de los encuestados se encuentra el personaje de Morocha Amorocha, aquella chica promiscua y determinada en sus acciones, ella también es una de las más acogidas y apreciadas en la casa. Seguido está Xander, personaje atormentado por su sexualidad, es

quien ocupa el 15% de votos y es parte de los 3 personajes más destacados que la serie ha producido. Finalmente, el resto de los personajes ocupan el 10% de votación, con excepción de Clara, una princesa conservadora, que al final ocupa el 9 % de afinidad con los encuestados.

Con respecto a la pregunta número cuatro sobre ¿Qué expresiones verbales empleadas en la serie son de tu preferencia?:

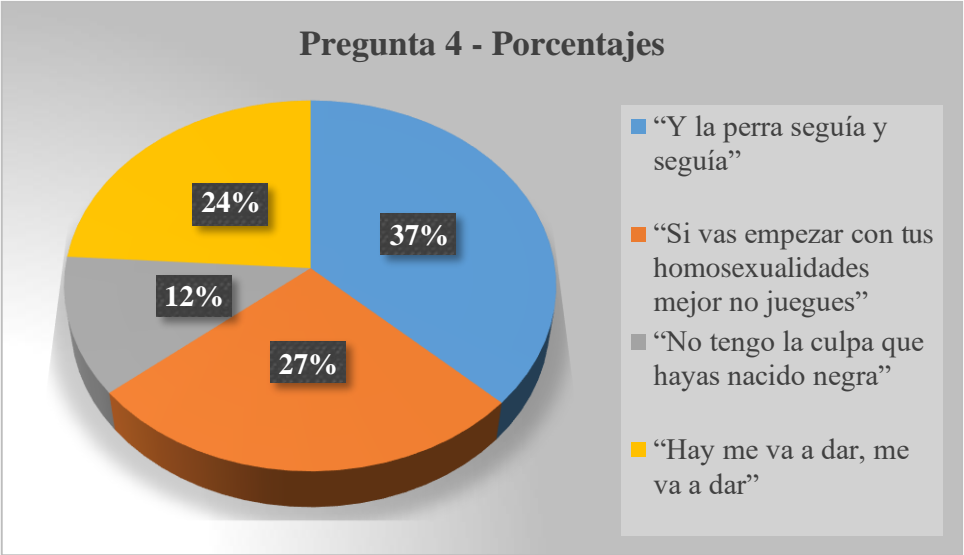


Figura 4. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 4 de la encuesta planteada.

En este caso, con el 37% de votos la frase “Y la perra seguía y seguía”, empleada por el personaje de Morocha, ha sido una de las favoritas por la audiencia, pero su significado trae consigo connotaciones que se producen en la serie, la cual fomenta de una manera machista la humillación a la mujer, atenta contra la integridad y reputación moral que corresponde a todo ser humano.

No obstante, lo más alarmante es que la serie intenta naturalizar estos términos lo que implica que a la mujer se la vea como un objeto sexual y además como a aquella que fomenta la infidelidad o el adulterio, lo cual viene a ser un conflicto social bastante fuerte de sostener debido a que las implicaciones morales traerían fragmentación social sea a favor o en contra.

La serie “La Casa de los Dibujos” posee ciertos rasgos que llaman la atención de su audiencia, sin importar sus repercusiones en el modelo de comportamiento o actos sociales que hacen que atenten con la integridad o vida de otros. Es por ello, que a la quinta pregunta sobre ¿Qué es lo que más te llama la atención de la serie?, la audiencia encuestada supo escoger lo siguiente:

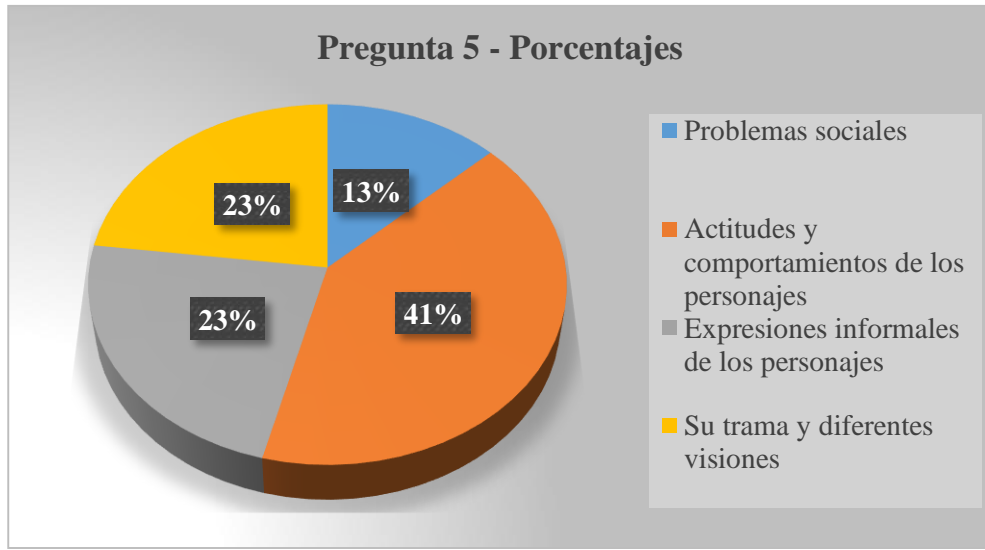


Figura 5. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 5 de la encuesta planteada.

El 41 % de jóvenes coinciden en que lo más llamativo de la serie se basa en “Actitudes y comportamientos de los personajes”, debido a que la narrativa calificativa de cada integrante de la serie es parte fundamental para dar vida a la trama y precisamente apoya a que la audiencia capte el entretenimiento que se le brinda.

Así se comprueba que, si bien aparecen conflictos sociales en la serie, pues son los protagonistas quienes crean espacios donde vinculan su personalidad con el problema, ya sea para solucionarlo o para agravarlo más. Es por ello, que se puede decir que las conductas que los diferentes personajes presentan sí influyen en la realidad del espectador, el cual diferencia y aprecia el contenido.

A la pregunta seis ¿Por qué es atractivo el formato de telerrealidad-reality show en una serie animada?, la totalidad de los jóvenes encuestados asintieron lo siguiente:

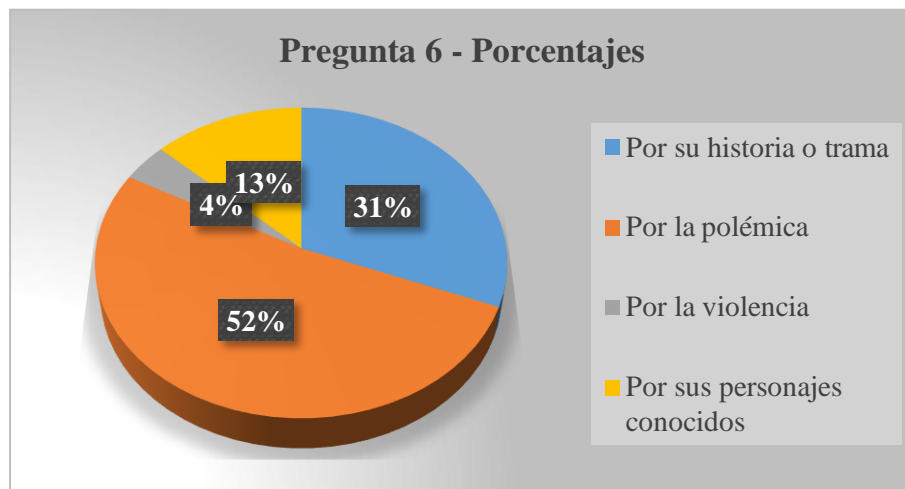


Figura 6. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 6 de la encuesta planteada.

Se concibe que la gran mayoría de encuestados, que correspondería al 52%, responde a que la serie animada que incluye reality show resulta interesante por el hecho de generar polémica. Al basarse en un género televisivo de este tipo llega a tener mayor éxito y acogida, tanto por su producción con personas y actividades reales, como por los dibujos animados que lo hacen mayormente entretenida y llamativa a los ojos jóvenes.

Por ende, aquel 52% supo manifestar que está de acuerdo con el éxito que puede provocar la serie al ser producida y desarrollada en base a un reality show. Si bien se vuelve novedoso, pues sus fuertes actividades o actitudes, pueden ser mal ejemplo para un público no apto. Además, el 31% de encuestados también cree que el integrar espectacularización en una serie animada es atractivo debido a su “historia o trama”, dicho resultado es aceptable, porque la narrativa y estructuración de un relato o historia va a ser base fuerte para cautivar al público y así llegar a cuestionarse sobre acontecimientos determinados, tal y como lo maneja la telerrealidad.

De igual modo, la penúltima pregunta es de vital importancia, ¿Consideras que la serie repercute en tu vida social diaria?, se obtuvo lo siguiente:

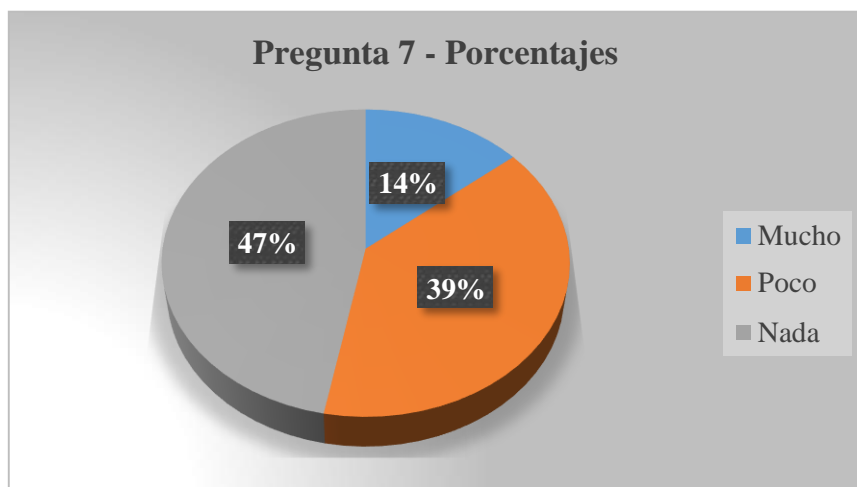


Figura 7. Porcentajes obtenidos de acuerdo a la pregunta 7 de la encuesta planteada.

Aquí, el ítem que presentó mayor aceptación por parte de los encuestados es el de “Nada”, donde el 47% de jóvenes consideran que la serie no influye en su vida social, no se siente lastimado o violento al verla. Sin embargo, cabe resaltar que con la suma del ítem de “Mucho” y “Poco” se llega a conseguir un porcentaje de 53%, más alto que el que predomina en las encuestas. Esto nos dice que son alrededor de 53 personas, de los 102 encuestados, quienes sí se sienten influidos por la serie y llegan a replicar comportamientos o actitudes entorno a su círculo social.

Así, se destaca que realmente “La Casa de los Dibujos” puede llegar a influir en la conducta de las audiencias juveniles y con ello cambiar su forma de ver el mundo, de aceptar su realidad y a su vez desenvolverse dentro de su contexto o espacio en concreto.

Finalmente, como parte imprescindible y adherida a la pregunta anterior, se ha solicitado a los encuestados argumentar sus respuestas, mencionar las razones por las que son influidos por una serie de tipo telerrealidad o reality show dentro de su vida social diaria.

Las 102 argumentaciones dadas han sido muy variadas, pues hay quienes establecen que “no influyen” en su vida, solo la ven por gusto, pero no sienten gran atracción por replicar frases célebres de los personajes y mucho menos conductas agresivas o discriminatorias,

puesto que solo es una serie y ello no debe influir en la personalidad de cada quien, “porque es solo una serie de humor negro, nada que ver con la realidad y comportamiento a usar en la sociedad”, “no repercute nada en mi vida porque, a pesar de que toca temas reales, no influye en mi manera de ser ni de pensar” se menciona anónimamente.

No obstante, también están aquellos que responden a que la serie animada sí presenta efectos en ellos, se ve transformada su manera de expresarse o su forma de actuar frente a temas sociales y delicados, su realidad la viven y comparten en base a modismos de los personajes.

“Lo que llega a influir es su manera de pensar y a veces discriminar algunas cosas” se describe, o comentarios como “repercute en mi porque las expresiones verbales que los personajes tienen son llamativos y pegajosos”, “los personajes tienen cualidades únicas y contagiosas para replicarlas” o “creo que es interesante la forma y actitudes de los personajes y es inevitable que sus expresiones se peguen”, son frases que confirman aún más que la forma de presentarse cada uno de los protagonistas llega a tomar vida en la audiencia que sintoniza la serie.

A partir de lo detallado y analizado anteriormente se ha logrado determinar de manera cuantitativa el agrado o influencia que los jóvenes encuestados llegan a tener con la serie propuesta “La Casa de los Dibujos”.

Como resultado de este proceso se tiene que, en su mayoría la serie se sigue consumiendo pese a que la finalización de la serie radica en el año 2010, igualmente, en la actualidad aún se conserva el afán de que el contenido no desaparezca en su totalidad y quede únicamente para el recuerdo memorial de lo que en esencia fue su trama y narrativa.

Con lo descrito se ha comprobado el grado de repercusión que la serie posee, las nuevas ideas de lenguaje y expresión entorno a las formas y modos de comportamiento, y se

reconoce tal influencia, puesto que se diferencia el impacto únicamente en lo verbal más no en su vida como tal.

Y este punto acerca de la conducta verbal o del habla es una cuestión que llama la atención, pues es parte de una forma de comportamiento al igual que actitudes o acciones que se han visto claramente como han sido manipuladas o modificadas, indicando una representación social diferente a la compleja estructura que se ha manejado normalmente en la vida cotidiana y mostrando la creación de una auténtica construcción social.

Conclusiones

Con todo el proceso de investigación y estudio se concluye que el modelo narrativo presentado en una serie “La Casa de los Dibujos”, basada en telerrealidad y dibujo animado, logra captar ciertos patrones sociales cuyas bases se sustentan en fenómenos reales de la cotidianidad fuera este género televisivo y que, a su vez los representan de una manera exagerada o cayendo en una espectacularización.

Se coloca en evidencia que la telerrealidad se ha convertido en un género que ha creado una nueva forma de narrativa dentro del ámbito televisivo y ésta a su vez ha dado cabida a que, las diferentes representaciones propias del género construyan un relato que consigue mayor identificación con la audiencia y en especial con los jóvenes, pues, utiliza conceptos que son fáciles de comprender y los formatos ya vienen probados de otros países; lo que constituye ventajas para la producción audiovisual.

De igual manera, es pertinente mencionar que el contenido narrativo que la serie presenta, en efecto, muestra realidades muy vinculadas a la violencia, discriminación, homofobia, humor negro, es decir, escenas que de una u otra forma muestran e incitan a la polémica, puesto que es contenido altamente crudo y exagerado.

Es por ello que, es indiscutible que la generación de comentarios y reacciones frente a este tipo de contenido llamativo van a provocar polémica, pues las construcciones sociales que se presentan de manera individual a través de sus personajes, también crean nuevas formas de representar las actitudes del habla y la comunicación, y es precisamente por éstas expresiones comunicacionales, tanto orales como simbólicas, que se crea un contenido enmarcado dentro de un contexto social aparentemente nuevo y que va de la mano del discurso y acción tanto individual como grupal.

A medida que la trama de la serie se va desarrollando toma una dirección conflictiva la cual desde su inicio se planificó, destacando con ello la intencionalidad de los creadores para hacer una narrativa basada en polémica y sensacionalismo, pues desde la construcción visual y moral de los personajes, ya se ven ciertas repercusiones sociales que desde una primera impresión se pensaría se van a desatar adversidades.

Si bien es cierto estas diferencias o adversidades representadas de una manera exagerada, sumándole ciertos factores de su contexto, como la residencia rodeada de cámaras, la mitigación de la censura y el libre albedrío, crean conductas impulsivas dentro del comportamiento de los personajes principales que finalmente desencadenarían reacciones desfavorables a su forma y estilo de vida o comportamiento, como la agresión o las conductas improcedentes que, no son sancionadas ni vistas como algo fuera de la cotidianidad en el show.

Es imprescindible precisar que la serie como tal ha creado un vínculo emocional y de entretenimiento con la audiencia que lo consume, tanto así que las diferentes visiones de la realidad puestas en escena dentro de la serie, son adaptadas en un contexto propio, basadas a su vez en la asimilación de conductas o comportamientos de forma naturalizada hacia su cotidianidad.

Esto quiere decir que las diferentes maneras comportamentales de los personajes llegan a ser muy llamativas hacia el público que a su vez provoca replicarlas dentro de su círculo social. Aquí se trata tanto de expresiones físicas como verbales, es decir, que está inmerso en la forma de actuar de un personaje frente a una situación determinada, la misma que puede o no ser tomada como moralmente correcta. Así mismo sucede con la parte verbal u oral, puesto que las diferentes frases o palabras dichas se quedan inconscientemente dentro del vocabulario de los espectadores y que a corto plazo lo van a replicar y a largo plazo será

parte de su esencia como ser humano dentro de su contexto social y cultural.

Finalmente, cabe resaltar que la serie de estudio sí es parte de un modelo de comportamiento que llega a generar nuevas formas de comunicación y lenguaje corporal y verbal, que a su vez estarán vinculados a la sociedad para ser establecidos como códigos basados en los mismos. Puesto que mediante las encuestas realizadas se concluyó que la audiencia, efectivamente, crea cierto apego con la serie y a su vez se expone a adoptar ciertos comportamientos o actitudes políticamente incorrectas y esto es trasladado hacia su realidad.

Con todo lo anteriormente descrito, se pone en contexto las conclusiones fundamentales de acuerdo a los objetivos específicos planteados inicialmente, con los cuales se ha dado un proceso correcto de información, tanto cualitativa como cuantitativa, pertinentes para toda la investigación.

No obstante, es importante dar realce a una conclusión general correspondiente al objetivo central con el cual se dio vida al artículo académico. Claramente se ha evidenciado que la telerrealidad como tal se muestra como símbolo de representación visual. De igual manera, da cabida a denotar que la representación narrativa se basa o es pensada de acuerdo a las diferentes audiencias, con el fin de insertar puntos de interés ya sea por una situación o personaje determinado y la construcción que hay alrededor de los mismos, con lo que, además, se puede generar un grado de influencia alto para que la audiencia en sí sea quien la critique o la sume como parte de su vida.

Es importante confirmar y asentar que la telerrealidad constituida como género televisivo va a ser parte de la formación de una realidad imaginaria, pero que por temas de show o espectacularización, van a ser exageradas y generadas como una verdadera realidad, tal vez fuera de nuestro alcance o la misma implicación de percepción individual, pero que bien puede ser influenciable y tomada como un ejemplo a seguir en cuanto a modelos de

comportamiento.

Los elementos narrativos de la telerrealidad o reality show, el contexto sociocultural presente en la misma y los modelos de comportamiento e impacto sociocultural que la serie llega a impartir a los espectadores, son unidades imprescindibles para comprender por completo el grado de aceptación e influencia que puede tener una serie de televisión dentro y fuera de su realidad, es decir, tanto como parte del éxito y acogida que llegue a conseguir la serie, como la aceptación del público y su capacidad de ser partícipes de la misma.

Referencias

- Baladrón, A. y Losada, C. (2012). *Audiencia Juvenil y Los Líderes de La Telerrealidad*. Revista de Estudios En Juventud: Murcia, España.
- Barthes, R. (1970). *Introducción Al Análisis Estructural de Los Relatos*. Análisis Estructural Del Relato. 723(C): 65–101.
- Blanca, E. y Liberta, B. (2014). *Impacto social y académico del programa interacción social y desarrollo ciudadano*. Artículo 17 (32): 477–94.
- Cáceres, J. (2001). *La televisión como objeto de investigación*. Recuperado de <https://www.oocities.org/arewara/galindo104.htm>
- Cáceres, M. (2012). *Telerrealidad y aprendizaje social*. Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes.
- Cáceres, M. (2014). *El Discurso de los expertos a propósito de la telerrealidad - Estudios sobre el mensaje periodístico” 20 (2): 661–76*.
- Chicharro, M. (2009). *Información, ficción, telerrealidad y telenovela: algunas lecturas televisivas sobre la sociedad española y su historia*. Comunicación y Sociedad (11): 73–98.
- Cornejo, F. y Allende, N. (2016). *Características de las estructuras narrativas en relatos de experiencia personal de estudiantes sordos bilingües en lengua de señas chilena*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5756913.pdf>
- Cubero, D. (2017). *Cómo crear un reality show*. Recuperado de <https://cursosdeguion.com/47-crear-reality-show-parte-1/>
- Daiku, Y. y et. Al. (2017). *Análisis de historias cómicas basado en la clasificación de género*. En 14th IAPR, Japón, pp. 1-6.
- Establés, M. & et. Al. (2012). *Narrativas audiovisuales en la adolescencia: machinima y videoclips musicales*. En Revista Latina de Comunicación Social,

España.

- Estupiñán, J. (2010). *La narrativa de los realities show en España*. Universidad Complutense de Madrid: España
- Estupiñán, O. (2010). *La narrativa de los realities show en España: representaciones de la hiperrealidad y la hiperficcionalidad*. Recuperado de <http://eprints.sim.ucm.es/11143/1/T32068.pdf>
- Fuente, L. (2015). *Telerrealidad. El fin de la información en televisión*. Universidad de Sevilla: España
- Galán, E. (2007). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Enlaces: Revista del CES Felipe II* (7): 9.
- García, F. y Rajas, M. (2014). *Narrativas audiovisuales: Los Discursos*. España: Icono14.
- Gutiérrez, M. y Gavilán, M. (2016). *El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. Revista ComHumanitas* 6 (1): 22–39.
- Leiva, C. (2005). *Conductismo, Cognitivismo y Aprendizaje*. Tecnología En Marcha 18 (1): 4.
- Lluch, G. (2014). *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Castilla: Universidad de Castilla - La Mancha.
- Mestre, D. (2005). *Reality Shows: How to exploit a TV genre*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2927645.pdf>
- Mata, A. (2012). *Telerrealidad Altruista: Cuando la TV educa y entretiene*. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/1219.pdf
- Montoya, D. y García, H. (2016). *Estructuras narrativas en relatos cortos y*

serializados para la web. Anagramas-rumbos y sentidos de la comunicación.

Recuperado de <https://doi.org/10.22395/angr.v15n29a5>

- RAE. (2014). *Impacto*. Recuperado de <https://dle.rae.es/impacto>
- Schkolnik, S. (2016). *Realidad, conocimiento y verdad en el pensamiento de Samuel Schkolnik*. Nuevo Pensamiento. Revista de Filosofía. 6 (7): 1–27.
- Uribe, A. (2008). *Diseño, implementación y evaluación de una propuesta formativa en alfabetización informacional mediante un ambiente virtual de aprendizaje a nivel universitario*. Universidad EAFIT, Medellín.
- Urrea, J. (2018). *Telerrealidad y televisión de lo que nos rodea: su contribución a la cultura*. Recuperado de <http://revistas.utp.edu.co/index.php/miradas/article/download/18861/11631>

Anexos

Anexo 1: Objetivos desglosados

Narrativa de la telerrealidad	Narrativa	tema de carácter polidémico	resalta la estructura del relato, contenido y la cognición	forma de comunicar los hechos	posee varias manifestaciones	expone sencilla y abiertamente lo que ocurre con los personajes	trata de dar un sentido a la realidad	crea impacto en un determinado actor social						
			credibilidad del discurso	se centra en rasgos peculiares			tiempo y espacio en particular							
	Relato	lenguaje articulado, oral o escrito	acción engendra por el discurso	mensaje										
		imagen fija o móvil	discurso narrativo	comunicacional	estructurada									
		cuanta con un principio y un final												
	Exposición (narrativa)	importante por su contenido o impacto	da a conocer una historia a una audiencia en especial	presenta un tipo de discurso y contenido	referencia a generalidades semióticas	manejo dentro de la comunicación								
		introducción, desarrollo de la narrativa, resolución, evaluación y final	acciones realizadas simultáneamente por los personajes	situación previa al conflicto y situación de conflicto	personajes	guía la narración	se centran el propósito	audiencia atenta y atenta						
					problema a afrontar	resolución del mismo	da sentido a una historia							
		en series televisivas	tema de la historia	descripción de aspectos peculiares	temporalidades	estructura dramática o teatral	narrativa audiovisual	capacidad de las imágenes visuales y acústicas para contar historias	contextualización	relación con la recepción de contenido				
					elemento de capítulos por temporadas	claves del lenguaje audiovisual								
Telerrealidad	formato de hibridación de géneros	ocurre de la realidad para contar sus historias	contenido, no ilustrativo sino narrativo	vinculación con lo emocional y psicológico	experiencia de vida									
	realidad trabajada bajo show o espectacularización	personajes de protagónicos	construye una nueva o alguna realidad	impacto en la audiencia										
	realidad lejana con la verdad	atracción	vinculada a una espectacularización	crea una aparente verdad de lo que sucede	llama la atención del espectador	audiencia juvenil	influye en el comportamiento							
		espectáculo	realidad manipulada y mediada				compara situaciones reales con un posible nuevo sistema							
Realidad	dentro aquel ámbito	descripción objetiva	permite distinguir	determina modo de pensar y										
Narrativa televisiva	representación audiovisual	recurre a medios audiovisivos	producción	contenido espectacular y sensacionalista	argumentos dramáticos o violentos	construye lazos afectivos	han generado conductas de aceptación en su audiencia							
			impacto sociocultural		morbo e ternidad	narración poética								
Narrativas televisivas	tema	personajes icónicos de sus creadores	aplican y transforman una idea en verdad	estructuración y composición de los equipos de producción	puesta desde el aspecto tecnológico	experiencia audiovisual	género sin límites	desarrollo de escenas a través naturales	aprendizaje social	contenidos que no agotan para el público infantil	niños consumen este contenido audiovisual	genera comportamientos no aceptados en la sociedad		
				forman la historia a partir de rasgos visuales		recursionar dentro del ámbito digital	música de género	vida ajena en sus acciones más cotidianas	conductas y discursos					
				describir y separar las										
Dentro de los dibujos	formato de dibujo animado	microcalidad	tema y la caracterización individual	personajes	rasgos y personalidades diferentes									

Aspecto - contexto sociocultural de la telerrealidad	Aspecto sociocultural	relación con objetos y personas	seguro exterior que relaciona objetivos y condiciones de vida social	verbales	resultado	red de pertenencia		
			comprende la grietas y la conciencia	análisis de la vida en hechos reales		forma de interacción		
						aplicación de un contexto dentro de un periodo determinado		
	Contexto	conocimiento del mundo	conocer al interlocutor	resultado	representación con un valor significativo			
	Contexto Sociocultural	espacio donde se desenvuelve el ser humano	con el fin de generar espacios para su desarrollo	Tiempo	relación que agudiza el gusto al depender directamente de una cultura	identidad propia	desarrollar sistemas mucho más complejos de comunicación	
				Espacio	comunicación de los significados culturales	lenguaje		
				Evento		sistema simbólico		
	Construcción Simbólica	Determinados grupos	afijado en grupos	lugar de pertenencia	relación de contextos para diferenciación individual	espacio donde se desarrolla las capacidades del ser humano	Aprendizaje y resultado de él	Sistema social Desarrollo de una intención
		Formas propias de comunicación	forma de expresión	acción individual	participación de la comunidad			
	Realidad	determinada por sus acciones e interacción con su entorno	relación directa con la telerrealidad	depende del grado de influencia	Acciones	comportamiento social		
					Interacción en su entorno Influencia de actores			
	Contexto de la telerrealidad	transmisión simbólica	interacciones comunicativas	se adquiere conocimiento y experiencia				
		dentro del contexto y vida cotidiana	distinguir entre lo que es real o no	representaciones sociales y culturales	comportamientos adecuados a una aparente realidad	son parte de una configuración social		
		depende de una formación cultural	características adquiridas por la persona	interacción participación continua	beneficio del programa			
	Serie animada	formatos originales de telerrealidad	mayor alcance de audiencias juveniles	realismo en las series	afijación en el entorno y comportamiento de la audiencia	comportamiento de comportamiento	positivos o negativos según el lenguaje social	
la narrativa influye		ida ajena en sus acciones	patrones socioculturales					
Personaje	personajes acciones o acontecimientos	unidad de acción	posee características propias de la serie	influir en las audiencias y en su personalidad	desarrollo del espectador			
	da sentido a una historia	representación del sujeto			influencia en el ámbito comportamental			
Serie Clara de los dibujos	una serie	basada en reality show	construcción de universos	contexto y contenido	relación y coherencia			
	transmitida por canales de televisión	MTV Latinoamérica Comedy Central						
	los personajes	comentarios recurrentes en una serie	diferentes categorías de avatares	serie superheroes dibujos clásicos videojuegos	personalidad y acción individual			
	temáticas desarrolladas en la serie	Humor negro influencia sexual discurso violencia racismo						

Contexto sociocultural y serie

Contextos socioculturales	Consecuencias	Maneras de expresión rasgos culturales	propios del ser humano	interrelaciones	contexto sociocultural
Impacto	voz graca impactos	Impresión	efecto intonso	participación directa	
	impacto de una faceta	consecuencias	abude a algo en específico		
Impacto sociocultural	consecuencia	efectos de un proyecto	atenciones por un agente externo	horizonte cultural	
	influencia	Relación social	modo de vida	modelo de comportamiento	
		actividad		estrecha relación	
Compartimentación	totalidad de comportamientos	recursos y canales de información	actitudes	pasivas	información
	relación			activas	sentido de pertenencia
Modelo de comportamiento	actos dependientes de propias acciones	posturas	direccionan	acción	contexto
	explicitación de objetivos	trazar	necesidad humana	determinadas sociedades	cultura
	construcción social	comportamiento humano	estudio psicológico	Modelo de conducta	
cambio conductual	capacidad	comportarse	distinguir lo que tre antes	Modelo de comportamiento sociocultural	
			concepción de realidad	consecuencias sociales	voluntarias involuntarias
Factores de un modelo	medios de comunicación	televisión	realidad	atención del público	estructura y producción
		formatos	construcción de diferentes patrones		generaciones
tele-realidad	personajes		espectadores	adopción de modelos	
	construcción de modelo	realidad	esencias	aprendizaje	de ver la necesidad del resto
				reality show	como se cuenta la historia
Personaje	acción interna del reality				
	reconocido en el medio	selección por casting	participes de la serie	forma espontanea	competencia permanente
	actores no profesionales	sin libreto	reacción		cinemas ubicados estratégicamente
Serie	romper ejes de narrativa y estereotipo	trama de humor negro	casacas referencias	relaciones sexuales	ambitos sociales y culturales
		denunciar de manera humorística los diferentes hechos que acontecen al mundo		violencia	despenalización de la homosexualidad
				construcciones sociales	libertad en relaciones sociales
	muestra diferentes realidades	varias opiniones y críticas	pone en juego	la identidad y cultura de la audiencia	incorporables en series televisivas
					diversos contextos

Anexo 2: Temporadas y temáticas

TEMPORADA	N° de Capítulo	Nombre del capítulo	Temática / Característica	Duración	Más visto	
					Likes / Reacciones	Comentarios
1	1	La tina caliente	racismo	20 min	2,6 mil	597
	2	El sucio secreto de Clara	referencia sexual	20:50 min	2,1 mil	157
	3	Reventón gay	referencia sexual	20:59 min	1,7 mil	147
	4	Competencia de comida	humor negro	20:30 min	1,3 mil	87
	5	Pizza con salchicha	humor negro	20:57 min	1,1 mil	60
	6	La prima de Clara	referencia sexual	21:34 min	1,8 mil	209
	7	El único en el que hay un cambio de trama Primera Parte - Final de Temporada	parodia	20:35 min	1,1 mil	68

TEMPORADA	N° de Capítulo	Nombre del capítulo	Temática / Característica	Duración	Más visto	
					Likes / Reacciones	Comentarios
2	1	El único en el que hay un cambio de trama - Segunda Parte	humor negro	20:37 min	1,6 mil	74
	2	Morocha contra el director de educación	humor negro	20:37 min	2,4 mil	120
	3	Capitanazo imbécil	humor negro	20:11 min	1,8 mil	44
	4	El pacto matrimonial de Capitanazo	humor negro	20:16 min	1,5 mil	81
	5	Leche bebés	referencia sexual	20:16 min	2,1 mil	179
	6	Fantasmas en el Casino	violencia	22:20 min	6,6 mil	105
	7	Súper niñera	humor negro	20:40 min	147	2
	8	Términos de afecto	humor negro	20:40 min	1,8 mil	76
	9	Bebé de Nicaragua	humor negro	20:37 min	1,6 mil	101
	10	Un cuento de dos vacas	humor negro	20:02 min	1,5 mil	83
	11	Xander y Tim, sentados en un árbol	humor negro	20:31 min	2,4 mil	212
	12	La caminata del SIDA	consumo de drogas	19:56 min	2130	140
	13	Un Especial Extracurricular	violencia	22:10 min	12 mil	705
	14	Alzheimer que termina bien	humor negro	20:37 min	3466	186
	15	Clip Show "Final de temporada"	referencia sexual	20: 21 min	3413	49

TEMPORADA	Nº de Capítulo	Nombre del capítulo	Temática / Característica	Duración	Más visto	
					Likes / Reacciones	Comentarios
3	1	Monstruos y griegos	xenofobia	20:30 min	3184	169
	2	El salchimóvil	referencia sexual	20:11 min	4474	115
	3	Deletrea	referencia sexual - violencia	21:37 min	8919	200
	4	Hijo	referencia sexual - familia disfuncional	22:20 min	9418	164
	5	El nieto de Morocha	racismo	22: 16 min	16 mil	307
	6	México	transfobia	22:06 min	12 mil	289
	7	Atrapados en el centro comercial primera parte	violencia	20: 27 min		
	8	Atrapados en el centro comercial segunda parte	violencia	20: 16 min	2134	83
	9	La red de mentiras de Charlotte	violencia	21: 38 min	53 mil	1121
	10	Desayuno asesino	humor negro	21: 01 min	3141	197
	11	La Casa de los Dibujos Bebés	violencia	21: 08 min	26 mil	730
	12	Argolla pezonera	referencia sexual	21: 30 min	1779	42
	13	Lulú va la India	humor negro	21: 29 min	47677	2049
	14	Parodía Americana " Final de la serie"	Parodia	20: 53 min	5641	290

Anexo 3: N° de reacciones y comentarios

Temporada	Duración	Capítulo	Nombre del capítulo	Temática	Mayor Interacción	
					Reacciones	Comentarios
3	21: 38 min	9	La red de mentiras de Charlotte	Violencia	53 mil	1121
3	21: 29 min	13	Lulú va la India	Humor negro	47677	2049
3	22: 16 min	5	El nieto de Morocha	Racismo	16 mil	
1	20 min	1	La tina caliente		597	
3	22:06 min	6	México	Maltrato Animal		289
3	22:20 min	4	Hijo	familia disfuncional	9418	164
3	21:37 min	3	Deletrea	Referencia sexual - violencia	8919	200
3	20: 53 min	14	Parodia Americana " Final de la serie"	Parodia	5641	290
3	20:11 min	2	El salchimóvil	Referencia sexual	4474	
1	21:34 min	6	La prima de Clara		209	
3	20:30 min	1	Monstruos y griegos	Xenofobia	3184	169
3	20: 16 min	8	Atrapados en el centro comercial segunda parte	Violencia	2134	
2	19:56 min	12	La caminata del SIDA	Consumo de drogas		140

Anexo 4: Estructura interna

NARRATIVA DE LA TELERREALIDAD																	
ESTRUCTURA INTERNA																	
Más reacciones (likes)	Temporada	Capítulo	Nombre del capítulo	Temática	Idea transformada en verdad												
	3	9	La red de mentira de Charlotte	Violencia	La ingesta de licor como forma de diversión y vínculo social que fortalece amistades.												
					Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Personaje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia	
					Duración	Espacio		Habladas	Escritas					Fija	Móvil	Principio	Final
1, 00 min	Sala	Botellas de licor en las manos de todos, genera comportamientos agresivos en los personajes que estaban entretenidos en un juego de mesa.	"No puede ser lo asesinaste"	X	El consumo excesivo de alcohol genera violencia en sus consumidores y círculo social.	Capitán, Xander	Los personajes al estar reunidos mientras consumían alcohol, generaron un comportamiento inadecuado más agresivo y violento cuyo resultado fue el asesinato de dos personajes.	El alcohol es visto como un producto que provoca diversión en las personas que lo ingieren.	X	X	X						
0, 30 seg	Calle	Personajes conduciendo en estado etílico, mientras comparten chistes entre ellos atropellan un mendigo.	"Pero que hiciste atropellaste a ese mendigo"	X													

					0, 44 seg	Bosque	Estado de ebriedad produce una conducta amigable desde una conversación más fluida que termina en una relación sexual no deseada.	"Aunque no lo recuerdes, anoche estuviste increíble "	Recien casados										X
					1, 00 min	Corredor principal	Conversa del grupo de personajes para recordar sus acciones mientras permanecieron en estado etílico.	"Definitivamente estuvo genial la noche de ayer"	X										
					2, 00 min	Cuarto del hospital	Víctima hospitalizada por la negligencia de los conductores, buscan asesinarlo.	"Mi conciencia me obliga a ayudarte"	X										
					1, 00 min	Iglesia	Círculo de personajes que intervienen en una conversación amena acerca del manejo de la ira y las bebidas alcohólicas, pero terminan todos alcoholizados.	X	X										
					0, 30 seg	Coliseo Pokémon	X	X	X										

					0, 10 seg	Base secreta de Kapitan azo	X	X	X											
					0, 30 seg	Piscina	Ingesta de alcohol en un fiesta mata y concluye con la desmenbración de dos personajes	"No era mi elección pero no consumian licor"	X											
					0, 15 seg	Puerta Principal	Ingesta de alcohol genera una conversa corta donde se arroja gas lacrimógeno en forma de un chiste de mal gusto	"Hay pero que buena fiesta"	X											
					1.00 min	Teatro	X	X	X											
					0. 20 seg	Camerino de Lin Lin	X	X	X											
					0,30 seg	Restaurante	Ingesta de vino desencadena la muerte de una familia de arañas que hasta hace poco compartían una cena amena con el personaje	"Era la mejor opción no me gusta la intencidad"	X											
3	13	Lulú va a la India	Humor negro	El cuerpo de una mujer con obesidad es menos atractivo sexualmente produciendo menos actividad íntima a su portadora, se las compara con vacas.																

Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Personaje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia	
Duración	Espacio		Habladas	Escritas					Final	Inicio	Principio	Final
0.30 Seg	Orfanato	Mujer obesa puesta, como bola de demolición enrollando su cuerpo desagradada a un sacerdote.	"Este trabajo apesta"	X	Una mujer al ser de talla grande (obesa) puede ser tratada de mala manera, denigrada y creen que por ser así no podrá ser aceptada ni querida, mucho menos tener relaciones sexuales con otras personas.	Lulú	Lulú una mujer gorda y un tanto desagradable de apariencia, es confundida con una vaca por unos personajes Indúes, los cuales la llevan a la India y es considerada como una vaca sagrada digna de recibir todo lo que ella quisiera, es incluyó tener relaciones sexuales con miles de personas.	La obesidad es vista como asquerosa y las relaciones sexuales como una cuestión de poder para que una mujer sea considerada agradable y de interés.				
1, 11 min	Habitación de Morocha	Mujer delgada tiene actividad sexual con dos personajes al mismo tiempo, mientras que la mujer obesa es rechazada.	"¿Crees que no puedo fornicar?"	X						X	X	X
0.47 seg	Sala	Mujer con obesidad se presenta en patines usando una playera descotada causando náuseas a quienes estaban en el lugar	"Mi vagina no solo es un lugar para almacenar comida"	X								
0.28 seg	Patio	Todos los personajes fomentan que aquella mujer con obesidad tenga relaciones sexuales con un toro.	"El lo hará porque eres una vaca"	X								

					1, 37 min	Consultorio psicológico	X	X	X													
					0.10 seg	Confesionario	Peronaje homosexual, comentando el cuerpo de la mujer con obesidad	"Debe haber una manera de que las chicas asquerosas tengan sexo"	X													
					0, 14 seg	Juego de Donkey Kong	Colocan a la mujer con obesidad como el gorila del juego, mientras intentan replicar el juego Jump Man.	"Debe haber ropa que haga lucir mejor a una chica gorda"	X													
					0.35 seg	Tienda de ropa	Personajes comprando ropa que haga ver más "sexy" a una mujer con obesidad para lograr que esta tenga un contacto sexual	"Este vestido ayuda para que te arregles todo tu cuerpo"	X													
					0, 15 seg	Calle	Personajes indu atropellan a una mujer obesa confiendola con una vaca	"Debemos cuidarla hasta que mejore"	X													

				2, 41 min	Templo Indú	Personajes indú hacen reverencia al personaje con obesidad mientras la concienten como una especie de Dios.	"No te puedes ir vaca parlante"	X												
				1, 00 min	Juzgado	X	X	X												
				2, 20 min	Mapa de viajes	Mujer obesa es trasladada con bozal y cubierta los ojos en un avión como si se tratase de una vaca	"Es una vaca gorda y hermosa"	X												
				0, 50 seg	Noticiero	Presentador de noticias, habla sobre una vaca quien ha sido considerada la nueva deidad de la India haciendo referencia a la mujer.	X	X												
				1, 50 min	Basurero	X	X	X												
3	5	El nieto de Morocha	Racismo	Todas las personas afrodescendientes son malas para la sociedad y pertenecen a un círculo de delincuencia organizada.																
Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Persone/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia									
Duración	Espacio		Habladas	Escritas					Fi	Móvil	Principio	Final								

					0, 30 seg	Museo de la tolerancia	Los personajes ingresan y ven todas sus cosas desorganizadas, además ven que algunas de ellas no estaban, se alarman ante lo ocurrido.	"Talvez fue un negro o un mexicano"	X									
					1, 00 min	Sala	La policía llega a la escena del crimen, y consuela a los personajes blancos de la casa, un joven afrodescendiente es quien robó las cosas.	"No crie a tu padre para que no te criara como un criminal"	X	Todo lo malo está relacionado o con personas negras (afrodescendientes) y el racismo de las personas blancas es cruel y denigrante.	Morocha, Ray Ray	Morocha es juzgada por robar el televisor de la casa y la consideran ladrona solo por ser de raza negra.	El racismo es visto como una cuestión normal y divertida hacia los demás.	X	X	X		
				0, 45 seg	Habitación	Mujer afrodescendiente oculta al ladrón en un escondite secreto planificado mientras la policía la inculpa directamente	" yo no robé es nuestra televisión"	X										
				1, 10 min	Máquina dispensadora de armas	X	X	X										

					1, 02 min	Agujeros en las paredes	Personaje afrodescendiente comienza a realizar agujeros en las paredes observando a todos los personajes secretamente, irrumpiendo con su intimidad, mientras ve mujeres cambiarse de una forma degenerada.	"Me estoy convirtiendo en un monstruo"	X										
					1, 00 min	Selva	Recreación de un personaje perseguido por un león, a quien lo relacionan con un sentido de lujuria por ver sus grandes posaderas.	"Esta en sus genes exitarse mientras ven enormes traseros"	X										
					0, 42 seg	Entrada principal	X	X	X										
					0, 50 seg	Juego de Cazar patos en el Bosque	X	X	X										
					0, 25 seg	Juzgado	Mujer afrodescendiente, juzgada en la presencia de varias personas es encadenada pide al juez denegar el caso	"No tengo tiempo de escuchar tu petición"	X										

					1, 10 min	Habitación de Lulú	El hombre afro, observa constantemente al personaje femenino mientras complace sus deseos de una forma acosadora	"siempre he sido yo quien te observa"	X										
					1. 50 min	Sala	varios animales ingresan a atacar a los personajes de la casa, mientras el personaje afro de una forma degenerada ingresa al trasero de una se los personajes	X	X										
					1, 30 min	Ducha	Uno de los personajes sale de la bañera mientras se seca con el cuerpo de la mujer que deseo que asesinaran siendo el afrodescendiente el responsable	"Quería que saques a Clara de la casa no que la mates"	X										
1	1	La tina caliente	Racismo	Una princesa tiene la potestad de generar ideologías racistas si las describe de una manera "sutil"															
				Escenas			Palabras		Realidad Base	Personeje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia				
				Duración	Espacio	Rasgos visuales		Habladas	Escritas				Fi	Móvil	Principio	Final			

					1, 36 min	Sala	Se encuentran todos los personajes de la casa e inmediatamente la princesa comienza a fijarse en todos los aspectos que estos tienen, mientras ocurren diferentes situaciones.	"Sentí que eran de mi familia solo que mucho más pobres"	X	El color de piel define la realidad de una persona, su origen o forma de vida. Constantemente se señala a las personas de tez negra como pobres, sirvientes, salvajes o se las relaciona con cuestiones malas o incorrectas.	Morocha, Clara	Clara, una mujer blanca y de alta sociedad, considera a Morocha, su nueva compañera de casa, como una sirvienta o mucama por el simple hecho de ser de raza negra y no cumplir con los estereotipos a los que ella estaba acostumbrada a ver.	El racismo es visto como algo casual pero que a la vez invita a personas blancas a tener una mente abierta frente a diferentes desigualdades sociales.					
					1, 10 min	Vestíbulo	Todos están inmersos en diálogo, mientras llega una mujer afrodescendiente a la casa y todos salen a recibirla, incluida la princesa, quien la confunde con una empleada.	"Serías tan gentil de traer mis maletas joven sirvienta"	X									
					0.15 seg	Confesionario	La princesa se encuentra hablando en una cámara después de la golpiza que le dio la nueva mujer de descendencia Afroamericana.	"Creí que esa gente tocaba baños no que peleaba"	X									
					0, 30 seg	Puerta Principal	X	X	X									

					0, 50 seg	Cuarto de pelotas	La princesa y otro personaje estan discutiendo sobre un tema, de una manera emotiva, mientras emite comentartios racistas.	"Por que me odia tanto Morocha yo no la fui quien la hizo negra"	X												
					2, 30 min	Piscina	Los personajes estan sumergidos en el agua mientras ingresa la princesa a pedir "disculpas" por los actos que realizo previamente, lo que termina en un beso entre mujeres	"Tu pueblo tiene un temperamento terrible"	X												
					1, 00 min	Patio trasero	X	X	X												
					0, 30 seg	Sala de billar	La princesa molesta realiza una llamada telefonica mientras pide el retiro del otro personaje del reallity, lo que puso al resto de personajes en un votación en contra de la mujer.	"Fui violada, la negra me violó"	X												
					1, 00 min	Habitación de Clara	La princesa estaba llorando mientras ingresa el personaje de parodia de pokemon los cuales tienen una plática de amigos, mientras emiten	"Toda la vida mi padre me ha enseñado lo que los negros son"	X												

							comentarios racistas .										
En México la principal atracción es el espectáculo de la pelea de gallos, lo cual aceptado por todos los pobladores																	
3	6	México	Maltrato animal	Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Personaje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia		
				Duración	Espacio		Habladas	Escritas					Fi	Móvil	Principio	Final	
				1, 30 min	Habitación	Dos de los personajes despiertan y en el piso ven el cadáver de una mujer trans lleno de sangre, mientras la policía del país llega a levantar el cuerpo en un burro	"Dale burro que para eso naciste"	X	Ling Ling	Ling Ling se transforma en gallo para entrar a una pelea y ganar dinero para pagar una deuda. Al pelear y matar a varios gallos, se da cuenta que ellos en verdad son inocentes y las víctimas del maltrato y afán de los mexicanos por disfrutar	La pelea de gallos se convierte en uno de los deportes favoritos y divertidos de los mexicanos, con el que pueden ganar dinero y sacrificar animales de forma fascinante	X	X	X			
				1, 20 min	Sala	X	X	X									
0, 30 seg	Programa callejero	Un personaje quiere mantener una relación sexual pública obligando a un burro a realizar este acto	"No mames ni yo pudiera hacer eso "	X													

					2, 30 min	Coliseo mexicano	una pelea de gallos reúne a todos los campesinos mexicanos, incluyendo al rey quien se encuentra acompañado de su esposa mientras uno de los personajes se disfraza de pollo para acceder a la pelea y matar los animales	"El poder de la batalla es grande"	X	inocentes sufren a costa de una cantidad de dinero para sus dueños.		de ese deporte.						
					0.38 seg	Noticiero	X	X	X									
					1, 00 min	Granja de Capitanazo	X	X	X									
					1, 00 min	Programa de televisión	Presentan al "gallo" ganador mientras pasan un video de las peleas en donde mató a sus contrincantes	"No estoy a favor que digan que la pelea de gallos es maltrato, para mí es arte"	X									
					1, 00 min	Sótano	X	X	X									

					0, 20 seg	Salida de coliseo	Aparecen en estado étilico los guardias del coliseo, sosteniendo un perro encadenado aparentemente en su misma condición de ebriedad	X	X										
					0, 30 seg	Cárcel	Encadenado un animal indefenso se encuentra aterrado ante la presencia de un ser extraño	"Creí que íbamos a morir como esos estúpidos gallos"	X										
					1, 30 min	Gallinero	X	X	X										
					3, 00 min	Sala de peleas	Todos los gallos cansados del maltrato deciden acudir a protestar, sin embargo un gusano gigante quien era su dueño acaba con la vida de la mayoría	X	X										
3	4	Hijo	Familia	Los niños bajo la tutela única de su figura paterna, generan una discapacidad mental que no les permite relacionarse con su entorno de una manera apropiada															

disfuncional	Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Personaje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia	
	Duración	Espacio		Habladas	Escritas					Fi	Móvil	Principio	Final
	1, 06 min	Piscina	X	X	X	Las familias disfuncionales tratadas como algo natural dentro de la sociedad y donde además se observa la creación de hijos con discapacidades y con pocas formas de sobrevivir.	Capitanazo	Hace algunos años Capitanazo donó su esperma, y resulta que una de sus hermanas hizo uso del mismo, de modo que nació un niño enorme y con retraso. Siempre estuvo cuidado de su madre, pero Capitanazo al enterarse decidió dedicar tiempo a su hijo, pero al estar bajo su cuidado solo ocasionó problemas.	Las parejas o familias disfuncionales son consideradas como problemáticas, sin embargo es divertido poder experimentar y dejar de lado las responsabilidades de padres a hijos.				
0, 32 seg	Sala	Tres de los personajes se encuentran compartiendo una charla amena, uno de ellos lee la noticia de un bebé gigante que esta en la ciudad y lo comenta con el grupo.	"Un gigante retrasado esta destruyendo la ciudad"	"Monodemente mutila Metropolis"	X								
1, 30 min	Ciudad	Toda la ciudad está completamente destruida y cubierta por lo que parece ser una sustancia viscosa que cubre a todos los edificios y estatuas garabateadas de figuras de un niño de pre escolar.	"Pase horas cuidando a ese pequeño bastardo"	X	X					X			
0, 30 seg	Habitación	X	X	X									

					1, 07 min	Granja infantil	Un niño gigante de poco coeficiente intelectual comienza arrojar de manera incontrolada animales de granja a uno de los personajes quienes sería su padre biológico.	"Estaba a punto de ponerle en su lugar pero vi algo familiar en sus ojos"	X											
					0, 40	Playa	Con mucho temor el niño gigante ingresa al agua descuidando el hecho que no sabía nada, pero con una actitud olvidadiza ingresa de todas maneras.	"Mamaá, porque soy tan tonto "	X											
					2, 20 min	Cocina	El padre del niño reconoció que este le pertenecía pues comparten un peculiar rasgo que los identifican comienza un dialogo con el resto de personajes mientras estan preparando alimentos no comestibles.	"No tuviste problemas en vencer retrasados mentales antes"	X											

					1, 30 min	Banco de esperma	Los personajes confirman que uno de ellos es el padre del niño gigante y verifican su estado	"Espero estes listo para conocer a la mujer que dio a luz a tu hijo retrasado"	X												
					2, 00 min	Sótano	Los dos padres del niño comienzan una pelea frente a su hijo pues su madre lo mantenía atado con grillete y cadenas en la pared.	"Sería mejor padre soltero "	X												
					2, 30 min	Casas vecinas	El padre enseña a su hijo labores productivos pero este sale huyendo y destruye todo el vecindario, incluso asesina a uno de sus clientes.	"Tu hijo no es nada inteligente verdad"	X												
					4, 00 min	Bomba nuclear	El niño gigante destruyó toda la ciudad pues la bomba nuclear más poderosa tiene la figura de un oso la cual se hace atractiva	"Esta es la última vez de probar que eres un buen padre soltero"	X												
					3	3	Deletrea	Referencia	Los concursos de conocimiento y deletreo son nuevas formas para conocer parejas sexuales y crear vínculos que generan violencia en sus participantes.												

Sexual - violencia															
	Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Personaje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia			
	Duración	Espacio		Habladas	Escritas					Fi ja	Mó vil	Princ ipio	Final		
	1, 19 min	Restaurante	X	X	X	Los concursos de conocimiento se logran ganar solamente a base de violencia y compitiendo contra personajes de menos saberes y fácilmente manipulables. De igual manera, las referencias sexuales son normales en una cita y para	Morocha, Clara, Capitanazo	Morocha es considerada la mejor del mundo en los concursos de deletreo, pero sus premios los consiguió tras competir con personas intelectualmente menores que ella y a costa de violencia física y verbal. De igual forma, las referencias sexuales de Clara hacían que Capitanazo se sintiera satisfecho y amado.	Se ve a la violencia como aquella que permite lograr grandes triunfos a costa de las demás personas. Así mismo, se evidencian la sexualidad de una mujer como un potente satisfactorio para un hombre.						
	1, 00 min	Sala	Los personajes se enteran que van a concursar en un programa de deletreo con nuevos personajes	"Un concurso genial, mi vagina necesitaba una ayudita"	X										
	0, 30 seg	Concurso de Morocha	El personaje estaba participando en el concurso, con público en vivo y el moderador emite un comentario racista, cosa que molestó a la participante y terminó asesinandolo y una disturba que destruyó el escenario	"Maldito racista hijo de ..."	X								X	X	X

					1, 00 min	Habitación de Clara	Uno de los personajes declara su amor a otra integrante de la casa por medio de una frase deletreada escrita en papel lo que termina en el asesinato de un gato.	"Oh nooo mataste al señor nalguitas"	Sal conmigo o tu gato morirá	conquistar a una mujer.									X
					5, 00 min	Concurso de deletreo	Todos los personajes comenzarán el concurso y ven que sus oponentes comienzan a mofarse de su comportamiento frente a los microfonos.	"Nos van a matar ahí"	X										
					1, 00 min	Cantina	Un personaje se encuentre ingiriendo alcohol mientras observa el concurso por televisión, sin embargo todos los que presenciaron el programa discuten sobre el tema.	"A esos chicos les estan pateando el trasero"	X										
					1, 00 min	Cafetería	Después de ganar el concurso uno de los personajes invita a salir a su contrincante, resultado que termina en una relación sexual entre dos hombres	"Llévame ahora a casa, te estás manoseando con el mesero"	X										

					3,00 min	Avenida	La pareja camina a casa, mientras varios autos desendenan una serie de choques, cosa que la mujer de aquella cita toma como una referencia sexual que le produce placer.	"Luego de caminar descubrí su fetiche sexual raro con los choques de los coches"	X										
					1, 30 min	Plazoleta	Mientras condecoraban a la ganadora del concurso, aparece otro contrincante y de forma agresiva la reta a otro concurso, desencadenando una pelea callejera.	"No eres la ganadora, perra"	X										
					Interpretaciones satíricas sobre lo moralmente incorrecto se muestran como normales y fáciles de recrearlas.														
					Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Persone/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia			
				Duración	Espacio	Habladas		Escritas	Fi					Móvil	Principio	Final			
3	14	Parodía Americana "Final de la serie"	Parodia	19,52 min	Auditorio	Parodia concursos Americanos.	X	X	La parodía satírica construye sus espacios ridiculizando a personajes conocidos, poniéndolos en	Los 8 personajes de la serie	Todos los personajes se muestran frente a la gente con una personalidad bipolar, mientras de cierta forma los alagan, por otro lado	El reality show, es considerado como un mecanismo de control cuyas políticas restringe	X	Se sitúan sobre el mismo escenario del capítulo	La serie culmina, sin espectadores en los asientos, con todos destrozados,				
			0,23 seg	Restaurante	Parodia de los Simpson, donde un personaje besa al mesero.	"Te estás besando con el mesero"	X												
			0,10 seg	Casa	Parodia de 'Soñadoras', donde un personaje está junto a un burro	"Hámelo, hámelo, sabes que lo quieres"	X												

							queriendo tener relaciones.			contextos diferentes a su personalidad originaria.		quieren asesinarlos.	la corporeidad y libertad individual, en donde hace una fuerte crítica y sátira de la realidad sin medir sus consecuencias.			anterior todos los personajes incluidos aquellos de temporadas anteriores, comienzan a ser enfocados como parte de la audiencia y público invitado a manera de un programa concurso.	mostrando a los 8 personajes abandonar el escenario con sus cosas en los brazos, finalmente saliendo por una puerta cuyo letrero dice desempleados.
					0,28 seg	Cementerio	X	X	X								
					0,40 seg	Habitación de Lling Ling	X	X	X								
3	2	El salchimóvil	Referencia Sexual	Se cree que la transmisión de un programa que mencione cuestiones de gays puede influenciar en los niños y su orientación sexual.													
				Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Personaje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia		
				Duración	Espacio		Habladas	Escritas					Fi	Móvil	Principio	Final	

					2,30 min	Set de televisión	Grabación de un programa gay que influye en la mente de niños.	"Tierra fértil para la homosexualidad"	X	La pedofilia y temas abiertamente gay dentro un programa dirigido para niños, es rechazado por los grupos de conservadores extremistas, cuya normativa no les permite aceptar, pues, sostienen que aquellos quiénes ven este contenido se vuelven a futuro gays.	Princesa Clara Mueble o Algo	Clara entra a la sala de grabación enfadada, mientras protesta y lleva el caso al juzgado espacial, el cual rechaza la idea de cancelarlo.	La construcción de la identidad sexual, no es generada por un medio de comunicación, más bien, está representada por la formación cultural, que en un futuro será construida desde una sociedad totalmente homosexual, en donde lo heterosexual estaría prohibido y visto como una aberración.						
					1,00 min	El congreso	X	X	X										
					1,10 min	Club Foot	Uno de los personajes se quita el pantalón y empieza a enseñar su parte íntima con diferentes movimientos.	"Quiero meter mi ... por detrás a un ... cuervo"	X										
					1,10 min	Supermercado	Xander cuenta una historia sobre cómo el mundo en el futuro será gay y las personas "normales" sobreviven en alcantarillas.	"El programa está destinado a convertir todo el planeta en gay"	X										
					0,40 seg	Sala	Un terminator empieza a platicar con el Capitanazo sobre cuestiones de vagina y mujeres.	"¿Cómo te gusta la vagina?"	X										
					0,30 seg	Departamento de policía	X	X	X										
					0,40 seg	Ducha	Terminator y Capitanazo se encuentran desnudos en la bañera.	"Nombres favoritos para la vagina"	X										
					1,00 min	Casa del árbol	X	X	X										

					4,77 min	Calle principal	Uno de los personajes se encuentra amenazado por Terminator, pero Capitán logra convencer de no matarlo mediante toques y señas amorosas.	"Eso significa que no hablaremos más de la vagina"	X								
La discapacidad o físico no es impedimento para conseguir una relación sentimental o sexual.																	
		Escenas				Palabras		Realidad Base	Personaje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia			
Duración	Espacio	Rasgos visuales		Habladas	Escritas							Fija	Móvil	Inicio	Final		
1	6	La prima de Clara															
2,15 min	Puerta delantera de la casa	X		X	X	La realidad discrimina y niega a sus parientes en el caso de que uno de ellos padeciera una discapacidad ya sea física o mental, además consideran que su condición	Princesa Clara, Capitán.	Tres personajes se encuentran en la piscina, miran que la prima de Clara se pone su terno de baño, pese a mantener su discapacidad mental notada en su rostro, su cuerpo y atributos femeninos son del agrado para los hombres	Las mujeres con retraso mental, no pueden mantener una relación amorosa estable pues su condición no les permite enamorarse, sin embargo, su deseo		X	X	X				

					0,40 seg	Sala	Dos de los personajes besan a Ling Ling y sienten una sensación de placer.	"La última vez que vimos a Lling Ling se nos paró el p..."	X	no les permite ser atractivos amorosamente para el sexo opuesto.	que inmediatamente apuestan por ver quien mantiene relaciones sexuales primero con la mujer.	sexual es muy fuerte y en muchas de las veces no lo pueden controlar.					
					1,00 min	Laboratorio	X	X	X								
					1,00 min	Piscina	Tres personajes se encuentran jugando a la botella, besándose entre ellos y comentando sobre lo ardiente que es Bleh.	"Yo si embarraría mi súper p... en ella"	X								
					1,00 min	Parque de diversiones	X	X	X								
					2,00 min	Habitación de Capitanazo	Bleh y Capitanazo se encuentran teniendo relaciones sexuales.	"Eres un bastardo"	X								
3	1	Monstruos y Griegos	Xenofobia	Lo diferente es visto y considerado como algo hostil, malo o un enemigo al que hay que abolir.													
				Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Personaje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia		
				Duración	Espacio		Habladas	Escritas					Fi	Móvil	Principio	Final	

					1,30 min	Entrada de la casa	Uno de los personajes piensa en como combatir con sus nuevos vecinos, pensando que son una fraternidad.	"Gringos aquí junto"	X	Grupos radicales de xénofobos siempre buscan hacer daño a familias migrantes residentes en su país, discriminando y rechazando la cultura e identidad aprendida por estas personas	Capitán Xander, Mueble o Algo	Los tres personajes, forman un grupo Cucus clan, para destruir la casa y las posesiones de una familia migrante griega, adoptando en forma de burla su vestimenta tradicional, además se cuentan a la hija menor de la familia.	Los niños que han sido víctimas de grupos extremistas, forman parte de musicales improvisados donde cantan sus experiencias post-traumáticas.				X	X	X
					1,12 min	Palacio Ling	X	X	X										
					1,00 min	Casa de los Griegos	X	X	X										
					0,47 seg	Casa	Padre de Ling Ling denigra y habla mal del resto de personajes y su estancia.	"Cámaras por doquier, personajes de caricatura, huelan a orina igual a Tokio Disney Land"	X										
					0,23 seg	Piscina	X	X	X										
					1,00 min	Habitación Capitán Xander	X	X	X										
					0,40 seg	Sotea	Tres de los personajes planean como vengarse de sus nuevos vecinos.	"Enseñémosles una lección a esos idiotas"	X										

					1,18 min	Habitación de Lulú	X	X	X											
					0,20 seg	Grecia	X	X	X											
					La violencia contra las personas malvadas o consideradas como enemigos es garantía para acceder a Dios y a su paraíso.															
					Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Persone/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia				
Duración	Espacio	Habladas	Escritas	Fija	Móvil	Principio		Final												
3	8	Atrapados en el centro comercial segunda parte	Referencia religiosa	4,00 min	Buseta	Uno de los personajes aspixia y mata a otro por una alucinación de Lulú.	"Oh por Dios he matado a Ling Ling"	X	El pecado es divertido (robo, asesinato, codicia, etc.), además, es considerado como una forma de sana diversión, mientras que no se revierta a quiénes en primera instancia lo realizaron.	Princesa Clara.	La princesa está conduciendo poseida por una entidad diabólica mientras comete varios pecados, pues en su viaje recurre a la ira, codicia, el robo, asesinato y lujuria, manifestando su agrado ante estas actividades, señalando que en el nombre de "Dios" han sido realizadas	Todos los pecados que un ser humano pueda cometer, son naturalizados, además, no tienen un castigo divino, razón por la cual estarían bien realizarlos por todos, pues, se considera que el ser humano tiene capacidad infinita para resucitar.	X	Imágenes previas del capítulo anterior, varios de los personajes comie nzan un riña entre ellos, decid en acudir a un centro comercial y se encuen tran	Sin secuencia posterior, termina en la salida de la camioneta de todos los personajes, dándos e cuenta que ya hace mucho pudieron haberlo hecho, además se genera					
4,00 min		Mueble corta por la mitad a Lulú y se escabullen en sus intestinos y estómagos para estar más calientes.		"Ya hay dos dentro de esta puerca"	X															
0,40 seg	Sala de tortuta	Varios personajes de caricaturas animadas son golpeados, mutilados, degollados.		"Qué carajos está pasando aquí"	X															

					1,00 min		Clara empieza a mutilar a Morocha dedo por dedo para cumplir con sus deberes del mal.	"Le vendí mi alma al diablo y devotamente debo cumplir mis pecados"	X									atorados en su camioneta donde son víctimas de un secuestro planificado.	una explosión dentro del centro comercial.
					2,50 min		Clara ataca a otro personaje malvado y corta cada una de sus extremidades.	"Tengo que garantizar mi acceso al cielo"	X										
Consumo y uso de drogas (esteroides) son consideradas como sustancias que pueden incrementar tu poder e influencia con la gente.																			
		Escenas		Rasgos visuales	Palabras		Realidad Base	Personeje/s	Situación determinada	Nueva Realidad	Imagen		Historia						
											Duración	Espacio	Habladas	Escritas	Fija	Móvil	Principio	Final	
2	12	La caminata del SIDA	Consumo de drogas	0,27 seg	Calle	Uno de los personajes ofrece tabaco a otro, a cambio de que lo acompañe a una aventura.	X	X	El consumo de esteroides para fortalecer el nivel muscular, es empleado con frecuencia por hombres que se sienten menos importante	Capitanazo	Se genera una competencia y Capitanazo se siente frustrado al ver su poco desempeño deportivo, razón por la cual, se inyecta esteroides los cuales les dan mayor vigor.	Los esteroides vuelven criminales a quienes los consumen ; su carácter se vuelve más agresivo y sus relaciones sociales se fragmentan por su mal	X	X	X				
				1,20 min	Patio	X	X	X											

					5,00 min	Centro comercial	Uno de los personajes se ve influenciado para robar dulces en una tienda y eso le trae años de prisión.	"Si te gustara la emoción simplemente lo robarías"	X	s que otros, con el fin de duplicar su rendimiento o deportivo y superar a sus "adversarios".									comportamiento, presentan ataques de ira desenfrenada.
				2,00 min	Un policía mata vilmente a una mujer debido al robo de uno de los personajes.		"Tira los dulces o la pu.. se muere"	X											
				1,00 min	Casa	Uno de los personajes se ve fastidiado al ver tanta tecnología y ruido a su alrededor.	"El mundo se precipitaba sobre sí mismo rápidamente"	X											
				1,10 min		Capitanazo se ve en la obligación de inyectarse esteroides para ser más fuerte y ganar una competencia.	"Empecé a entrenar con mi nuevo compañero de ejercicio, el señor esteroides"	X											
				1,50 min		Capitanazo al abusar de esteroides presenta problemas de ira y empieza a matar a todos sus amigos.	"No necesito a nadie de este lugar, todos están muertos para mi"	X											

					2,00 min	Casa de Popeye	Encuentro de varios personajes fuertes y que consumen drogas para sobrevivir.	"Le saqué esteroides gigantes al gigante verde de la gelatina"	X									
					3,00 min	Parque	X	X	X									