



FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carreras de Ciencias de la Comunicación

EL CARÁCTER EXPLÍCITO DE LA SERIE ANIMADA PARA ADULTOS SOUTH PARK Y LA RELACIÓN CON LA ACEPTACIÓN DEL PÚBLICO UNIVERSITARIO TRUJILLANO

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Autor:

Axel Daniel Vidal Rivera

Asesor:

Mg. Diego Alonso Baca Cáceres

Trujillo - Perú

2020

DEDICATORIA

Esta investigación está dedicada a mi familia, ya que por el apoyo y enseñanzas que me han brindado soy la persona que soy ahora. En especial a mis padres, que, a pesar de las adversidades, dieron su mejor esfuerzo para darme lo mejor.

A mi mamá. Gracias por tanto amor, apoyo y dedicación. Te debo todo.

A mi familia, porque con su apoyo incondicional pude culminar una etapa tan importante en mi vida profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Universidad Privada del Norte, por la educación y la asesoría que hemos recibido y hemos tomado para realizar esta investigación. A todos nuestros profesores, quienes han aportado a nuestra formación como profesional brindándonos conocimientos, y como persona enseñándonos perseverancia y dedicación.

Agradecemos a las personas que hicieron posible este estudio y apoyaron en la recolección de información, tales como los estudiantes entrevistados de las universidades trujillanas (UPAO, UPN y UCV).

También a nuestro asesor, Diego Baca, quien nos guió hasta el final del camino.

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA	29
CAPÍTULO 3. RESULTADOS.....	32
3.1. Análisis de los capítulos de la serie <i>South Park</i>	32
3.2. Análisis de la temporada de la serie <i>South Park</i>	48
CAPÍTULO 4. DISCUSIÓN	81
4.1. Del Análisis de los Capítulos	81
RECOMENDACIONES.....	90
BIBLIOGRAFÍA	91
ANEXOS	93

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. Análisis del capítulo “El anillo”	34
TABLA 2. Análisis del capítulo “Comer, orar y pedo vaginal”	35
TABLA 3. Análisis del capítulo “La perra mayor de Butter”	36
TABLA 4. Análisis del capítulo “Jódete ballena”	37
TABLA 5. Análisis del capítulo “La palabra con M”	38
TABLA 6. Análisis del capítulo “Danza con los pitufos”	39
TABLA 7. Construcción del personaje “Stan”	40
TABLA 8. Construcción del personaje “Kyle”	41
TABLA 9. Construcción del personaje “Cartman”	42
TABLA 10. Construcción del personaje “Kenny”	43
TABLA 11. Construcción del personaje “Butters”	44
TABLA 12. Construcción del personaje “Randy”	45
TABLA 13: Análisis de la Temporada 13 de <i>South Park</i>	46
TABLA 14: Resultados de Encuesta	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Gráfica de porcentaje de la pregunta 1 de la encuesta	56
Figura 2: Gráfica de porcentaje de la pregunta 2 de la encuesta	56
Figura 3: Gráfica de porcentaje de la pregunta 3 de la encuesta	57
Figura 4: Gráfica de porcentaje de la pregunta 4 de la encuesta	57
Figura 5: Gráfica de porcentaje de la pregunta 5 de la encuesta	58
Figura 6: Gráfica de porcentaje de la pregunta 6 de la encuesta	58
Figura 7: Gráfica de porcentaje de la pregunta 7 de la encuesta	59
Figura 8: Gráfica de porcentaje de la pregunta 8 de la encuesta	59
Figura 9: Gráfica de porcentaje de la pregunta 9 de la encuesta	60
Figura 10: Gráfica de porcentaje de la pregunta 10 de la encuesta	60
Figura 11: Gráfica de porcentaje de la pregunta 11 de la encuesta	61
Figura 12: Gráfica de porcentaje de la pregunta 12 de la encuesta	61
Figura 13: Gráfica de porcentaje de la pregunta 13 de la encuesta	62
Figura 14: Gráfica de porcentaje de la pregunta 14 de la encuesta	62
Figura 15: Gráfica de porcentaje de la pregunta 15 de la encuesta	63
Figura 16: Gráfica de porcentaje de la pregunta 16 de la encuesta	63
Figura 17: Gráfica de porcentaje de la pregunta 17 de la encuesta	64
Figura 18: Gráfica de porcentaje de la pregunta 18 de la encuesta	64
Figura 19: Gráfica de porcentaje de la pregunta 19 de la encuesta	65
Figura 20: Gráfica de porcentaje de la pregunta 20 de la encuesta	65
Figura 21: Gráfica de porcentaje de la pregunta 21 de la encuesta	66
Figura 22: Gráfica de porcentaje de la pregunta 22 de la encuesta	66
Figura 23: Gráfica de porcentaje de la pregunta 23 de la encuesta	67
Figura 24: Gráfica de porcentaje de la pregunta 24 de la encuesta	67
Figura 25: Gráfica de porcentaje de la pregunta 25 de la encuesta	68

Figura 26: Gráfica de porcentaje de la pregunta 26 de la encuesta	68
Figura 27: Gráfica de porcentaje de la pregunta 27 de la encuesta	69
Figura 28: Gráfica de porcentaje de la pregunta 28 de la encuesta	69
Figura 29: Gráfica de porcentaje de la pregunta 29 de la encuesta	70
Figura 30: Gráfica de porcentaje de la pregunta 30 de la encuesta	70
Figura 31: Gráfica de porcentaje de la pregunta 31 de la encuesta	71
Figura 32: Gráfica de porcentaje de la pregunta 32 de la encuesta	71
Figura 33: Gráfica de porcentaje de la pregunta 33 de la encuesta	72
Figura 34: Gráfica de porcentaje de la pregunta 34 de la encuesta	72
Figura 35: Gráfica de porcentaje de la pregunta 35 de la encuesta	73
Figura 36: Gráfica de porcentaje de la pregunta 36 de la encuesta	73
Figura 37: Gráfica de porcentaje de la pregunta 37 de la encuesta	74
Figura 38: Gráfica de porcentaje de la pregunta 38 de la encuesta	74
Figura 39: Gráfica de porcentaje de la pregunta 39 de la encuesta	75
Figura 40: Gráfica de porcentaje de la pregunta 40 de la encuesta	75
Figura 41: Gráfica de porcentaje de la pregunta 41 de la encuesta	76
Figura 42: Gráfica de porcentaje de la pregunta 42 de la encuesta	75
Figura 43: Gráfica de porcentaje de la pregunta 43 de la encuesta	77
Figura 44: Gráfica de porcentaje de la pregunta 44 de la encuesta	77
Figura 45: Gráfica de porcentaje de la pregunta 45 de la encuesta	78
Figura 46: Gráfica de porcentaje de la pregunta 46 de la encuesta	78
Figura 47: Gráfica de porcentaje de la pregunta 47 de la encuesta	79
Figura 48: Gráfica de porcentaje de la pregunta 48 de la encuesta	79

RESUMEN

Hoy en día no se puede imaginar una vida sin medios de comunicación. Los seres humanos los han convertido, prácticamente, en un complemento imprescindible de la vida cotidiana. La televisión es uno de esos medios que, en esa misma línea, revolucionó los espacios familiares, laborales, etc.

Cada programa televisivo tiene diferentes cualidades o características que lo diferencian y lo representan. A esto también se le denomina carácter explícito. Sobre este punto, el objetivo de esta tesis es explicar cómo el carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* determina la aceptación que tiene con su público universitario de Trujillo.

Es por ello que se realizaron diferentes instrumentos de recolección de datos como cuadros de análisis para los capítulos de la serie y encuestas realizadas a nuestra población, para medir la fidelidad de la audiencia hacia la serie. Ambos instrumentos basados en nuestras dos variables: carácter explícito de la serie (que analiza el lenguaje audiovisual, textual y la construcción de personajes de la serie) y la aceptación del público universitario (midiendo su nivel de recordación, aceptación y fidelización).

Y según los resultados se ha podido comprobar que existe una relación efectiva entre el carácter explícito de *South Park* y la aceptación del público juvenil trujillano. Ya que la audiencia, en un alto porcentaje, es seguidora de la serie, debido a que los televidentes sienten agrado por los personajes, el mensaje mostrado, el contenido vulgar y obsceno, y la violencia presentada en la serie.

PALABRAS CLAVE: Serie animada, carácter explícito, aceptación del público

ABSTRACT

At present, you can't imagine a life without media. Human beings have made them practically an essential complement to everyday life. Television is one of those media that, along the same lines, revolutionized family spaces, work spaces, etc.

Each television program has different qualities or characteristics that differentiate it and represent it. This is also called explicit character. The aim of this thesis is to explain how the explicit character of the adult animated series *South Park* determines the acceptance it has with its university audience in Trujillo.

This is why different data collection tools were made, such as analysis tables for the chapters of the series and surveys carried out on our population, to measure the audience's fidelity to the series. Both instruments based on our two variables: explicit character of the series (which analyzes the audiovisual language, textual and the construction of characters of the series) and public acceptance (measuring its level of memory, acceptance and loyalty).

The results show that there is an effective relationship between the explicit character of *South Park* and the acceptance of the Trujillo youth audience. Because the audience, in a high percentage, is a follower of the series, because viewers like the characters, the message shown, the vulgar and obscene content, and the violence presented in the series.

KEYWORDS: Animated series, explicit character, public acceptance

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

La televisión es un poderoso lenguaje en nuestros días. No solo presenta y crea personajes de ficción, sino que se constituye en referencia del mundo actual y de las vivencias del ser humano. Tiene un impacto tan grande que está transformando el lenguaje cotidiano y estandariza los modelos de comportamiento, las modas y los gustos. La riqueza de sus imágenes y su diversidad muestra la historia de la trayectoria del hombre del siglo XX y actual, aunque siempre se trate de medias verdades. (Rodríguez & Amor, 22 de julio de 2005)

Dentro del discurso televisivo, debe señalarse en primer lugar el "ambiente televisivo", que crea el medio, y que no solo lo ha hecho convertirse en un elemento importante de las sociedades modernas, sino que además nos ha inmerso a todos en una escenario totalmente nuevo, presente al máximo en la sociedad avanzada de nuestro siglo, ayudado por una serie de factores muy diversos: su estructura productiva -consistente en una visualización rápida, a veces instantánea), su distribución característica (estar a disposición del telespectador sin un esfuerzo físico), su modalidad de entretenimiento (que impone no solo mirar sino también participar).

El fenómeno televisivo es un fenómeno discursivo en sus vertientes de producción y recepción el cual contiene un discurso que predominan las funciones expresivas, conativas y fáticas. Delimitando el estudio, los autores lo enfocan en cuanto al discurso propio de las narraciones elaboradas con dibujos animados. Estas son, ante todo relatos, de ahí que su estructura y funcionamiento interno puedan analizarse partiendo de la teoría narrativa de los medios audiovisuales, derivados y adaptados a su vez de los modelos propuestos por la teoría literaria.

Como en cualquier otra narración de ficción, se puede diferenciar entre lo que se narra y la forma en como es narrado, esto es, la historia que se cuenta y la estructura argumental de esa historia, designada también como "narración", "argumento" o "discurso", y en la que resultan determinantes el punto de vista elegido, la manipulación del tiempo y la eventual presencia de voces narradoras. La historia base, que puede ser narrada de múltiples formas, está constituida a su vez por una serie de categorías: los personajes, las situaciones y acontecimientos que constituyen la trama, el espacio donde se desarrollan los hechos y el tiempo (Rodríguez & Amor, 22 de julio de 2005)

El discurso narrativo parte desde un suceso, el cual es un tipo de complicación, reacción o resolución. Cada suceso ocurre dentro de circunstancias a las que denominamos marco. Estos dos (suceso y marco) conforman un capítulo o episodio. Una sucesión de capítulos constituyen una trama narrativa; este esquema simplificado se puede ampliar ya que cada marco puede incluir varios sucesos y, a su vez, cada capítulo puede tener varios marcos con sus respectivos sucesos. Junto a la trama el narrador puede incluir una evaluación, reacción o valoración que no forma parte de la trama pero que junto a ésta constituye una historia. Por otra parte, en algunas narraciones hay una moraleja o conclusión dirigida directamente al receptor. (Marimón, 2006)

El texto que conforma la historia es lo que llamamos como lenguaje textual, esto comprende los diálogos realizados dentro de la historia, acción que se pueda desarrollar dentro de ésta. También se puede tomar en cuenta el mensaje establecido por el texto hacia los receptores.

Por otro lado, en el panorama televisivo, se puede notar al lenguaje audiovisual, el cual es aquella comunicación que se transmite a través de la vista y el oído, según Requena (1985). Se encuentra articulado por monemas – unidades de significación que equivale a los encuadres – y en cinemas – los objetos y actos de la realidad como portadores de significado. (Sánchez Navarro, 2006).

Traducido en el ámbito televisivo, el contenido del lenguaje audiovisual es portador de significado gracias a la palabra, la imagen y el sonido. No obstante, a pesar que hay teorías que dicen que la imagen es la pieza fundamental, el receptor puede comprender inequívocamente el mensaje solo si el contenido verbal está bien trabajado. (Gimeno y Peralta, 2008)

Dentro del entorno del lenguaje audiovisual de la televisión, el estilo lingüístico que predomina es el oral, el del habla.

A pesar de que el estilo predominante sea el oral se transmiten significados con las palabras, existe otro factor llamado el lenguaje no verbal. Entre este se encuentran rasgos extralingüísticos y paralingüísticos. Por extralingüísticos nos referimos a gestos – rasgos cinésicos – y la postura – rasgos proxémicos. Entre los rasgos paralingüísticos se puede identificar, por ejemplo, un resoplido, un suspiro o una carcajada.

Lo que se puede entender es que a parte del mensaje que se da de forma oral, es muy importante el tratamiento que se da en el mensaje, la forma en cómo se dice. Los rasgos extralingüísticos y paralingüísticos que se utilizan juegan un papel muy importante dentro del lenguaje audiovisual, esto marca la personalidad de los personajes y ayuda a deducir el mensaje enviado más claramente.

De acuerdo al discurso narrativo en la televisión, como ya se ha explicado, emergen diferentes elementos, uno de ellos es el carácter explícito con el que se presentan las diversas series. El cual puede ser interpretado de diversas formas por los televidentes. Como cuando los niños, por ejemplo, se entretienen al ver una de sus series animadas favoritas, pero están tachadas como prohibidas por los padres, debido al contexto explícito violento (ya sea psicológico, físico y verbal) en los que se desenvuelven (Manzo y Reyes, 2009). Además, de acuerdo a García (2000) existen tres tipos de efectos: conductuales, emocionales y cognitivos.

Castells y De Bofarull (2002), mencionan otras variables que pueden provocar que la violencia en el contexto explícito televisivo influya en el espectador, entre éstas se encuentran las siguientes: parecido del espectador con el personaje (características físicas, edad, sexo y relaciones interpersonales), relación entre la situación real y la escena violenta observada, violencia proyectada no castigada y la violencia utilizada para conseguir algo. Por otro lado, existen también las personas que interpretan éste contexto (cuando hablamos contexto, nos referimos al contexto explícito televisivo) de una forma de crítica hacia la sociedad, apelando a un tono satírico e irónico, menospreciando los cánones de comportamiento tradicionalmente aceptados. Poniendo en cuestión los tipos de ideologías e interpretaciones que surgen en los movimientos sociales, filosóficos, etc. Considerando éste tipo de series animadas como una forma de expresión, donde la base es una pizca de escepticismo colectivo y el humor negro.

El parecido del espectador con el personaje es un punto importante, mencionado anteriormente, por lo que la construcción de los personajes es fundamental para lograr el acercamiento con los espectadores. Aristóteles mencionaba que el personaje es un agente de la acción, y es en el ambiente de la acción donde se manifiestan sus cualidades constitutivas, es decir, su carácter. Los caracteres emergen en el curso de la acción y por obligación de ésta; el personaje se manifiesta como carácter en la medida en que, como protagonista de la acción, se ve forzado a tomar decisiones y, así, inscribirse en un ámbito de comportamiento. (Sánchez Navarro, 2006)

Además de lo explicado por Aristóteles, cabe añadir dos enfoques que fueron posteriores al suyo. Según Sánchez Navarro (2006), uno de ellos contempla al personaje como un fenómeno literario, pero creado a partir de la observación de otros seres humanos y del propio autor, y moldeado por componentes tomados del mundo real. En este primer enfoque, la psicología nos ayuda a la definición del personaje (rasgos inter e intrapersonales del personaje, personalidad y actitud) y la ideología – estructuras mentales de un determinado grupo social – da un toque más certero a la construcción del personaje.

En el segundo enfoque, se entiende al personaje como un signo, esto implica acentuar su naturaleza de unidad discreta, susceptible de delimitación en el plano sintagmático y de integración de una red de relaciones paradigmáticas. A esto ha contribuido la existencia de procesos de manifestación que permiten localizar e identificar el personaje: el nombre propio, la caracterización y el discurso del personaje son algunos de estos procesos, que conducen a la presentación de sentidos fundamentales capaces de configurar una semántica del personaje.

Pasando a otro tema, se podría agrupar las series animadas televisivas vista por la sociedad en cuatro grupos: las series infantiles, las series dirigidas a adolescentes, las series familiares y las series dirigidas a un público adulto pero que son vistas también por menores. *Los Simpson* (Grandío, 2008), *Family Guy* (Castañeda-Lozano, 2016), *Rick and Morty* (Koltun, 2018) estarían en esta última categoría.

Estos tres son un claro ejemplo, antes de ingresar al caso específico de estudio. Los dos primeros casos son caricaturas irónicas de la cultura americana; en cambio, *Rick and Morty* es más pluricultural. Aunque todas critican a la sociedad desde la superficialidad, políticamente correcto, como *Los Simpson*; o no, como *Family Guy* y *Rick and Morty*. Estas sátiras aparentemente inocuas evidencian una burla hiriente a los estereotipos del sistema establecido. Su análisis exige de un proceso de decodificación más elaborado por parte de los receptores, al querer interpretar el contexto en que las tramas se desenvuelven.

En un estudio de los primeros capítulos de la décima temporada de *Los Simpson*, hecho por Grandío (2008), determina que la particularidad de esta serie es que, aun siendo un producto dirigido a adultos, es consumido mayoritariamente por un público infantil y juvenil atraído por su estética de dibujos animados y su comicidad. Y en la actualidad, *Rick and Morty* es la serie más vista por los Millennials estadounidenses. Dejando claro el mismo público que gusta de estas series por su humor negro y absurdo. (Koltun, 2018)

Un ejemplo significativo es el el capítulo 6 la temporada 1 de *Rick and Morty*: “la posición de Rick”. Donde la obsesión de Morty por una compañera de clase hace que este acuda a su abuelo para que invente un artefacto “científico” que permita que la chica se enamore perdidamente de él. La insistencia de Morty consigue que su abuelo acceda a su petición y cree una pócima. Este detonante a posteriori acabará por aniquilar la vida humana existente y llevando a sus protagonistas a un drástico giro final: Con tal de seguir con vida cambian de realidad y sustituyen a sus yos de dicha realidad alterna. Es, por tanto, un claro ejemplo de una acción sin consecuencias directas para el personaje, ya que dentro de su universo animado queda inmune. Algo que no ocurriría en la realidad. Éste es el juego constante en este tipo de series. (Grandío, 2008)

Como se puede observar, el discurso narrativo de este tipo de series animadas es del agrado del público, en su mayoría jóvenes, ya que es una forma graciosa, por así decirlo, de ver su día a día y enfrentar sus problemas. (Koltun, 2018)

Las series animadas se introdujeron en el Perú en el año 1989, con la fundación de Telecable, operador de televisión por cable en el Perú. En algunos de sus canales, se podía apreciar los dibujos y series animadas que trasmitían las grandes cadenas de televisión, tanto americanas como japonesas.

Posteriormente, debido a la globalización y, en esos años, la reestructuración de nuestro país, Cable Mágico inició sus operaciones el 6 de setiembre de 1993, trayendo consigo un número considerable de cadenas de televisión, mayores a Telecable y mundialmente conocidas. Un ejemplo de ellas es la cadena Fox, que introducía a nuestro país la famosa serie animada estadounidense *Los Simpson*, la cual estaba por estrenar su quinta temporada. Es aquí, donde series de contenido para adultos empiezan a insertarse en la cultura televisiva de nuestra sociedad.

Enfocándose dentro del objeto de estudio de la presente investigación, los autores especifican el mismo sobre la serie animada para adultos titulada *South Park*. Una serie de televisión estadounidense de animación, creada por Trey Parker y Matt Stone. La serie fue estrenada el 13 de agosto de 1997 en Estados Unidos y han sido 19 temporadas emitidas hasta el día de hoy. En *South Park*, han utilizado la iconografía de baja representatividad de la realidad por medio de dibujos sencillos, moldeados principalmente por figuras geométricas.

Esta serie de dibujos animados para adultos apela mucho a la sátira, el humor negro y la comedia de situación. La historia se basa en los cuatro personajes principales son: Stan

Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman y Kenny McCormick. A lo largo de la serie se siguen sus aventuras en *South Park*, un pequeño y ficticio pueblo montañoso de Colorado en el que viven el resto de personajes: estudiantes, familias, personal del colegio y otros residentes. En las primeras tres temporadas cursan tercero de primaria, y a partir de la cuarta temporada suben a cuarto grado.

Se ha elegido esta serie animada como objeto de estudio porque los temas desarrollados son de un potencial análisis crítico.

South Park no es solo una serie de dibujos animados estadounidense, es además una manifestación posible -entre muchas otras- del pensamiento crítico que resulta particularmente interesante, pues logra poner en discusión las inconsistencias que caracterizan a las formas de hacer, pensar y actuar instituidas e institucionalizadas, fundamentalistas y conservadoras, propias de algunos sectores de la sociedad del capitalismo tardío; es decir, de nuestra época, o de lo que algunos llaman posmodernidad.

Como se explica en esta cita, esta serie se ha logrado convertir en una manifestación cultural para nuestra sociedad moderna. Cuando hablamos de *South Park*, hablamos de la ridiculización de todas las posibles ideologías o manifestaciones culturales que despiertan actualmente, mostrando los aspectos negativos de cada una.

Lo que Trey Parker dijo en una entrevista con Charlie Rose fue - Lo que decimos con el espectáculo no es nada nuevo, pero creo que es algo que es bueno para poner por ahí. Es que la gente gritando en este lado y la gente gritando en ese lado son las mismas personas, y que está bien para ser alguien en el medio, que se ríe de los dos... En otras palabras, necesitamos una buena dosis de escepticismo sobre cualquier creencia, y esta es una de las lecciones importantes que *South Park*, junto con la filosofía, nos enseña (Arp, 2007)

Es decir, la serie nace a partir de la necesidad de que alguien critique las ideologías planteadas, citando sus palabras, "se necesita una dosis de escepticismo en lo que se va a creer". Esto es lo que impulsa esencialmente la serie, el criticar las creencias de la sociedad, tanto como las críticas sobre estas. Esta ironía, violencia y desenfado crítico es lo que caracteriza, en forma genérica, el discurso narrativo de esta serie animada.

Existe una poderosa crítica destructiva hacia esta serie: Gregori–Signes (2005) el cual afirma que observa una cierta desconsideración hacia algunos temas de gran sensibilidad social, como por ejemplo la caza y la protección de especies en peligro, que para él sería interpretable a la vez como descortesía y crueldad. También acota que algunos de los títulos, tema y contenido de los episodios son, provocativos, conflictivos e incluso a veces delicados: “Cartman tiene una sonda anal” (Temporada 1, capítulo 1) o “La nueva vagina del Sr. Garrison” (Temporada 9, capítulo 1).

Con respecto a la aceptación del público, un factor que estimula es el contexto que presenta la serie. Esto posiblemente se relaciona con el hecho de que en series de este tinte cómico sarcástico, prima la violencia, no solo física, también verbal y psicológica, las cuales están censuradas; y sobretodo la crítica a todos los tipos de pensamientos establecidos o que surgen actualmente en los nuevos movimientos sociales.

Un estudio que muestra la aceptación de la violencia en este ámbito es el de Molleda, Díaz y Clemente (2004), los cuales afirman que, que ésta característica en las series animadas es aceptada, ya que los personajes desarrollan su violencia sin ningún tipo de consecuencia en contra de él, sino, más bien su conducta agresiva es aceptada y hasta premiada.

Es por esto que se hace este estudio a la serie animada para adultos *South Park*, y la aceptación en la población juvenil trujillana.

En la tesis “La escritura creativa en la ficción televisiva peruana narrada por 5 guionistas”, sustentada por Solís López, P. en la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) (2014) se mencionó que por múltiples razones generalmente por las extensiones de decenas de horas de las historias, un personaje no tan definido clásicamente ayuda a dilatar el fin de la historia mucho mejor. Refiriéndose a un personaje no tan definido tan clásicamente, a aquel que surge por aquella corriente opuesta al llamado argumento narrativo; donde los valores clásicos eran deshechos para crear historias y argumentos con menor valor en lo explícito y más en lo inferido, siguiendo una búsqueda de caminos para alcanzar cotas artísticas.

Bringas y Rodríguez en su estudio: “Violencia en Televisión: Análisis de una serie popular de dibujos animados”, para la Universidad de Oviedo (2004), explicaron que en los dibujos animados o series animadas, la violencia verbal y la violencia psicológica, con un marcado carácter simbólico como el desprecio, aparece más frecuentemente. Éstos dibujos, denominados violentos, abordan una violencia divertida, justificada, ya que se suele utilizar con propósitos adecuados, y por ello es recompensada, ya que no existen consecuencias

negativas para el agresor, sino que por el contrario, su conducta es aceptada. Esto se debe que la conducta agresiva visionada es representada por un personaje que posee cualidades atractivas para el espectador, con una supuesta justificación para actuar de esa manera, que es recompensado por sus acciones, y sin consecuencias negativas observables.

Grandío Pérez en su estudio: "Series para ¿menores? La realidad que transmite la ficción. Análisis de *Los Simpson*, para Sphera Publica Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación (2008), consideró pertinente una aproximación a la tipología de series que consumen a modo de contextualización. La diversidad de series que pueden consumir es amplia y no se restringe únicamente a los dibujos animados. En líneas generales, puede agruparse la ficción televisiva vista por menores en cuatro grupos: las series infantiles, las series dirigidas a adolescentes, las series familiares y las series dirigidas a un público adulto pero que son vistas también por menores. En ésta última clasificación se encuentran los dibujos animados dirigidos a adultos, pero que son consumidos principalmente por menores siendo ellos su principal grupo de seguidores.

En su tesis: "La parodia de la política a través de narrativas de las series de televisión: Los Simpson y *South Park*, para la Universidad Politécnica Salesiana, Salazar (2015) recomendó que en la realización de un análisis de narrativas o discursos en imágenes secuenciales y audiovisuales se debe tomar en cuenta en contexto de la producción y también en contexto social y cultural desde dónde se hace el análisis. También es importante que quien realice el análisis, conozca a fondo el idioma y los modismos en los que se ha realizado la serie animada, caso contrario las palabras que han sido utilizadas para parodiar no cumplirán su función.

Por otro lado, aseguró que los receptores deben pasar del nivel de análisis denotativo para ir al nivel de analizar connotativamente una imagen, pues en este nivel, es donde se descubren las verdaderas intenciones de los emisores, leer entre líneas.

En su estudio: Animación Japonesa y Globalización: La latinización y la subcultura Otaku en América Latina, Cobos (2010) explicó la aceptación profunda del anime y manga en las sociedades latinoamericanas, y la hibridación de éste movimiento en las culturas latinas, creando así las subcultura Otaku, la cual consistía en la exagerada admiración de las personas hacia algún tipo de anime determinado, y tratando de igualar a sus personajes preferidos físicamente.

Barthes en 1993 remarcó que la televisión en nuestra sociedad ha alcanzado estado de "mito" o bien de "metamedio", un instrumento que dirige no los conocimientos que el ser

humano tiene del mundo, sino también su percepción acerca de las maneras de conocer. Se ha incorporado e introducido en un grado tan grande en la vida de las personas que el mundo en que se vive parece haberse convertido en una “telépolis” (Echevarría, 1994).

“En el espacio audiovisual, la televisión es la diosa, muy por encima de cualquiera de sus próximos o semejantes. Diosa cuyo culto traspasa fronteras de toda índole reclutando creyentes cada vez más devotos y fanáticos que difícilmente cuestionan su fe.” (Rodríguez Amor, 22 de julio de 2005)

El secreto del poder de la comunicación y atracción de la televisión es una de las claves de nuestro tiempo, lo que conlleva que el discurso televisivo es ininterrumpido y produce una sensación de realidad que no tienen otros medios, además de que ofrece una gran cantidad de contenidos. Sus bases de apoyo recaen en lo icónico, es decir, la comunicación por imágenes en movimiento, que se suceden o se superponen. No obstante, lingüísticamente utilizando un lenguaje oral, improvisado, directo, generando jergas especializadas. De esta forma el discurso televisivo es fragmentario como se observa al comprobar cómo los programas se encadenan unos a otros con la publicidad.

En este sentido, comprender los nuevos lenguajes que la televisión incorpora, descubrir sus estrategias persuasivas, desvelar sus códigos, diferenciar entre imagen y realidad, reconocer manipulaciones y tergiversaciones, aprender a analizar los programas transmitidos en ella, crear la crítica de los mensajes televisivos, son actitudes que debemos desarrollar una mejor interpretación del mensaje televisivo.

En este universo televisivo, el autor decide enfocarse en un peculiar elemento, el discurso narrativo en la televisión, o también, el discurso televisivo. Este es un proceso que se proyecta de un contexto o “productor” complejo (cadenas televisoras, productoras de televisión, etc.) y sus propósitos se evidencian en un texto que se materializa en el uso televisivo del lenguaje audiovisual dirigido a unas audiencias masivas, múltiples y complejas. Entendiendo como lenguaje audiovisual a aquella comunicación que se transmite a través de la vista y el oído. Esta comunicación puede abarcar diferentes elementos, desde lo más simple a lo más complejo. Y también considera dos entornos, un macroentorno (la televisión global, todos los canales en sí) y un microentorno (un programa en específico). (Requena, 1985)

Cuenta con componentes propios como cualquier circuito integral, es decir, con un emisor que envía por un canal un mensaje dirigido a un receptor, utilizando códigos y en un determinado contexto.

Este discurso narrativo en la televisión posee diferentes características, las cuales se explicarán para ayudar a comprender más su composición.

1.1.1.1. Lenguaje Verbal y no Verbal

En un artículo publicado por Horcas Villarreal (2009) sobre lenguaje y comunicación, describe la comunicación como una actividad realizada por el hombre que se diferencia de los otros animales porque somos seres racionales. También, indica que la comunicación es un proceso dinámico, inevitable, irreversible, bidireccional y puede ser verbal o no verbal.

El lenguaje verbal dependiendo de la forma en la que sea utilizada puede ser oral (con el uso de palabras) o escrita (por medio de representación gráfica de signos). La comunicación oral goza de un amplio rango de formas como gritos, exclamaciones, silbidos, risas, llantos, sonidos vocales, etc. La comunicación escrita, del mismo modo, es variada: alfabetos, siglas, acrónicos, logotipos, íconos, jeroglíficos, etc. (Francesc, 2016).

El lenguaje no verbal se realiza a través de signos: imágenes sensoriales (visuales, auditivas, olfativas), sonidos, gestos, movimientos corporales, y un largo etcétera (Francesc, 2016).

Dentro del lenguaje no verbal también encontramos a la música, la cual es uno de los elementos que son de gran ayuda cuando se trata de dar sentido a una narración y, sobretodo, cuando esta implica imágenes. Como dijo el cineasta Francis Ford Coppola «el sonido es el mejor amigo del director, porque influye en el público de forma secreta». El sonido y la imagen son complementarios cuando se trata de la tendencia natural a la coherencia perceptiva, pues nuestros sentidos interactúan de manera global para engendrar una apreciación coherente del entorno por el que estamos rodeados (Gustems, 2012).

1.1.1.2. Fragmentación

Éste fenómeno de fraccionamiento y fragmentación se puede visualizar en los dos entornos ya mencionados anteriormente.

En primer lugar, la programación televisiva (macro) se fracciona constantemente por la introducción en su interior de spots publicitarios, informaciones de última hora, advertencias sobre futuros programas, etc.

Por otro lado, también se observa la división de capítulos (micro) cuya emisión sucesiva se da en plazos de un día o una semana o mayor tiempo. Entre ellos, la emisión televisiva, lejos de suspenderse, introduce otros tipos de discursos audiovisuales.

Existe también otro tipo de discursos cuya fragmentación es tal, que los propios límites de su clausura o cierre, casi no pueden reconocerse puesto que el espectador (receptor) ignora incluso el tipo de cadencia temporal en la que se sucederán sus diferentes fragmentos. Esto es, las campañas publicitarias constituidas por spots sucesivos y separados en el tiempo, pero conectados por una determinada progresión discursiva. (Requena, 1985)

Requena (1985) explica que los informativos diarios constituyen otro tipo de discursos, cuyos límites son directamente indeterminables y se prolongan día tras día. ¿Cuál es el límite que permitiría definirlos como discursos autónomos, cerrados? Es difícil debido a que están fragmentados en unidades; las “noticias”. Cada una de estas noticias constituye el tema de un discurso informativo que, sin respetar las fronteras de la emisión diaria, se prolonga durante un tiempo indeterminado y es intensamente variable.

1.1.1.3. Multiplicidad y Heterogeneidad

El discurso televisivo es heterogéneo, tanto por sus referentes ficticios, reales o documentales, espectaculares, etc., como por aquellos relacionados con sus registros genéricos ya sea dramáticos, cómicos, informativos, musicales, culturales, entre otros.

Es múltiple, sea en lo horizontal (diversidad de programas), como en lo vertical (diversidad de canales de emisión paralelos en el tiempo). Hay, asimismo, un nuevo tipo de fragmentación que se deduce de la propia forma dominante de consumo del medio: por el cambio de canal, que no exige más que el contacto con un botón del mando a distancia, el consumidor realiza nuevas y constantes operaciones fragmentadoras. Así, la multiplicidad horizontal, y diacrónica de la oferta televisiva (diversificación de programas, de referentes y de registros de género) se hace también vertical, sincrónica y, en consecuencia, por completo accesible en el instante. (Requena, 1985)

Sin embargo, salvo ciertas excepciones, esta multiplicidad y heterogeneidad vertical sincrónica, no aumenta en términos absolutos la diversidad de la oferta televisiva,

pues los diversos canales accesibles al consumidor son básicamente idénticos. Lo que aumenta es su accesibilidad en el tiempo: se convierten en sincrónica, automáticamente accesible, la diversidad que cada canal despliega en un período temporal determinado.

1.1.1.4. Falta de cierre o Carencia de clausura

Otro aspecto del discurso televisivo es su carácter permanente e ilimitado, careciendo por completo de clausura. Esta es, semióticamente, un rasgo necesario de todo discurso, sino también, y sobre todo, el rasgo esencial del que depende la fijación del sentido de aquél.

Un discurso adquiere sentido por las elecciones que opera y por las que excluye entre una totalidad necesariamente más amplia. Para determinar cuáles son estas elecciones, las realizadas y las negadas, se requiere que el discurso defina con precisión sus límites, su comienzo y su final; los términos de su clausura. Esto no sucede en el discurso televisivo: tanto por su vocación de infinitud, como por su multiplicidad y su heterogeneidad.

En este sentido, el discurso televisivo en las series animadas es múltiple, ya que depende de la clase de la serie el discurso que ésta tenga.

La recepción del público es importante para el éxito comercial y la permanencia de los productos audiovisuales (series, películas, video blogs, etc.). La gran suma de ganancias que generan estos contenidos ha hecho que incluso los medios convencionales sufran cambios significativos: un celular ya no solo recibe llamadas y mensajes; se puede descargar apps desde un televisor; alcanzas a ver noticias de todo el mundo en tiempo record por Internet.

En el último informe difundido por el Consejo Consultivo de Radio y Televisión (Concortv, 2018) muestra la tendencia de equipos electrónicos de entretenimiento en Lima: La televisión ocupa el primer puesto con un 99.1%; seguido muy de cerca por la radio (93.4%); celular multimedia (70.6%); Internet (60.7%); celular básico (24.3%). Y en provincias, la tendencia es parecida solo con algunas pequeñas variantes estadísticas: televisión (98.4%); radio (88.3%); celular multimedia (66.8%); Internet (41%); celular básico (30.9%).

Este estudio realizado en la provincia de Lima muestra que el 39.3% de sus ciudadanos no cuentan con Internet en sus hogares. Una cifra alarmante si tomamos en cuenta que la

provincia de Lima forma parte del cuarto grupo de departamentos de la Nación con la tasa de pobreza más baja según los últimos estudios de la INEI en el 2018, con el 11,3%. Y La Libertad es parte del tercer grupo con un índice de pobreza del 24,6%.

South Park ya no se transmite en señal abierta (TV) desde el año 2007. Por lo tanto, solo es posible verlo por cable (MTV o Comedy Central) o Internet. El público peruano con acceso ilimitado de internet, televisión a pago y servicios streaming es de un rango socio-económico C, B y AB. Y este sector de la población tiene mayor grado de alineamiento con las culturas extranjeras del primer mundo y la norteamericana.

La recordación de una serie es al audiovisual, como el posicionamiento de marca es a la publicidad. Dicho sea de paso, el naming de la serie es una marca, y los televidentes sus consumidores, los cuales a mayor grado de satisfacción y acercamiento con el producto se traduce en fidelidad a dicha marca (serie). Los fieles consumidores son más conocidos como fans.

Una comunidad conocida como Wattpad Amino clasifica a los fanáticos en tres niveles:

Nivel 1.- El Fanbase es un seguidor casual de la serie con conocimientos básicos sobre ella, como el nombre de los personajes y darte un resumen indistinto de la serie.

Nivel 2.- El Fan Promedio esta entre apenas saber algo y saberlo todo acerca del fandom, conocen todos los personajes (o casi todos), forman ships, cosumen de vez en cuando la mercadotecnia y te pueden hacer un resumen más detallado de la historia.

Nivel 3.- El Hardcore Fan lo sabe todo acerca de su fandom. Son muy observadores en cuanto a los detalles de su tema y son los primeros en criticar si están en desacuerdo con algo con el propio creador o producción de la serie. Coleccionistas de los productos originales. Dedicar su vida exclusivamente a ese tema.

La intertextualidad es definida por Fiske (1999) como la polisemia del mensaje, que no es otra cosa más que el abanico de posibilidades que ofrece un programa que pueda ser interpretado de manera diferente, según el contexto sociocultural, conocimientos o experiencias del espectador. Y precisamente tratándose de un estudio de un programa,

cuyo mensaje se construyó en un contexto extranjero al del receptor, se parte de la premisa en que la polisemia podría ser más amplia porque agrega sus condiciones socioculturales. A parte, el proceso de socialización en la conversación con otros televidentes permite la construcción de nuevos significados.

Respecto al análisis del discurso de los participantes de Beatriz Inzuza (2011), que fue adaptado del estudio de audiencias de Palmer y Hafen (1999), analiza los diferentes tipos de lecturas que complejizan la manera de entender cómo la audiencia acepta o rechaza los mensajes de la serie norteamericana *Lost*, la ganadora del Emmy a la mejor serie dramática del 2005. Y las categorías son:

1. Aceptación ingenua. El espectador no distingue entre el texto y la realidad. Los comentarios de los personajes evidencian que no hace ninguna diferencia entre su propia vida y la presentada en el programa.

2. Aceptación sofisticada. El espectador acepta las posturas del texto, pero está consciente de argumentos alternativos obtenidos de la propia experiencia, o extrapolados del programa mismo.

Los comentarios respecto a los personajes o situaciones son comparados con la vida del televidente.

3. Rechazo sofisticado. El espectador está en desacuerdo con el programa con argumentos obtenidos de su propia experiencia o al extrapolar las situaciones del programa. Los comentarios al respecto pueden ser comparados con la vida del mismo.

4. Deconstrucción. El espectador está consciente de que el programa es un producto manufacturado. Basa sus argumentos en el hecho de que el programa es creado por una empresa productora y por escritores con sus propias agendas. (Palmer y Hafen, 1999)

Inzuza (2011) agrego dos puntos más:

5. Rechazo ingenuo. Esta clasificación es la opuesta a la Aceptación Ingenua en sus dos formas.

La primera consiste en experimentar un rechazo contundente a la serie sin argumentos ni negociaciones.

Al igual que la segunda forma de la Aceptación Ingenua, esta modalidad implica que el participante haga una proyección a la realidad desde la serie, pero contraria, en el sentido que no aprueba la situación o el personaje.

6. Distanciamiento. El discurso del participante diferencia las situaciones o personajes de la vida real con los de la ciencia ficción. Integran en sus argumentos y comentarios referencias a un proceso de producción, a individuos como los guionistas, productores o actores, y fórmulas y sistemas de Hollywood para las estructuras narrativas.

Sin dudas, *South Park* es una serie digna de estudiar. Su relevancia e impacto social es tal que incluso es materia de estudios como en la Universidad McDaniel, en Meryland, que se dicta una cátedra donde analizan la serie creada por Matt Stone y Trey Parker, para discutir sobre los problemas sociales reales que plantean en sus capítulos.

1.2. Formulación del problema

¿De qué forma el carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* determina la aceptación que tiene el público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo?

1.3. Justificación

Esta investigación ayuda a conocer el nivel de aceptación del carácter explícito de una serie, tomando en consideración la construcción de sus personajes, así como el lenguaje audiovisual y el lenguaje textual utilizados.

En ese sentido, analiza la manera en la que los espectadores que la han sintonizado a través del tiempo, se identifican, valoran y entienden los diferentes mensajes, contenidos y discursos dentro de la realidad sociocultural norteamericana.

El presente trabajo, también es un precedente para el estudio del carácter explícito de la comunicación audiovisual. En este sentido, servirá como un apoyo de los métodos,

técnicas y procedimientos e instrumentos utilizados dentro del abordaje de una investigación cuantitativa, que aplica tanto el trabajo de campo, como el documental.

Por ello, la investigación aporta una guía de observación de los capítulos, un cuadro de análisis de los personajes y una encuesta a manera de escala de likert. Donde se analizan el lenguaje audiovisual, lenguaje textual, la construcción de los personajes y la recepción de la serie.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Explicar cómo el carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* determina la aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo.

1.4.2. Objetivos específicos

- Analizar la manera en la que el lenguaje audiovisual se relaciona con la recepción de la serie.
- Definir de qué forma el lenguaje textual se vincula con la recepción de la serie.
- Examinar el modo en que la construcción de personajes afecta en la recepción de la serie.

1.5. Hipótesis

Hi

El carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo.

Ho

El carácter explícito de la serie animada para adultos South Park no evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo.

1.6. Hipótesis específicas:

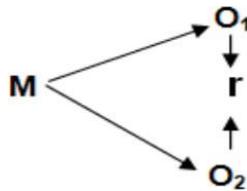
- La asimilación del lenguaje audiovisual tiene una correlación positiva con la recepción de la serie.
- La admisión del lenguaje textual tiene una correlación positiva con la recepción de la serie.
- La aceptación de los personajes tiene una correlación positiva con la recepción de la serie.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

1.1 Tipo de investigación

Éste estudio es una investigación No Experimental, de diseño Transversal y de carácter Correlacional.

El diseño se formaliza de la manera siguiente:



Dónde:

M: Muestra de jóvenes universitarios de la Universidad Privada del Norte, Universidad Privada Antenor Orrego y Universidad César Vallejo

O1: Análisis de los capítulos de la temporada 13 de la serie animada para adultos *South Park*

O2: Análisis de la aceptación de la población

R: Correlación entre dichas variables

1.2 Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)

La Variable A consideró todas las temporadas de *South Park*.

La Variable B se utilizó como sujetos de estudio a los jóvenes universitarios, de las principales universidades de Trujillo, como la Universidad Privada del Norte, Universidad Privada Antenor Orrego y la Universidad César Vallejo, dentro de la facultad de Comunicaciones. Eligiendo a los alumnos de los últimos ciclos, entre octavo y noveno del segundo semestre de 2016.

Se analizaron capítulos significativos de la temporada 13 (2 de enero del 2010-12 de abril de 2010) considerando el éxito obtenido por la misma en el público. Esta temporada está comprendida por 14 episodios, de la serie animada para adultos, *South Park*; debido a que el canal de televisión MTV anunció un crecimiento de 'rating' del 17% en el 2010, respecto al año anterior en el periodo comprendido entre enero y noviembre, a causa de la serie en objeto de estudio. Se consideró como fuente el sitio web correspondiente a informador.com (2010).

Se analizaron los siguientes capítulos:

- a) El anillo (cap. 1)
- b) Come reza y Vagipedos (cap. 4)
- c) La perra mayor de Butters (cap. 9)
- d) Guerra de las ballenas (cap. 11)
- e) La palabra con M (cap. 12)
- f) Baila con los pitufos (cap. 13)

Criterios de elección de esos capítulos son los temas sociales y políticos tratados en cada uno de ellos, ya que llaman a la controversia, por ejemplo la homosexualidad. Por otro lado los criterios de exclusión son la importancia de los temas y su peso en la sociedad.

La muestra de la Variable B corresponde a la cantidad de los jóvenes universitarios ubicados en los ciclos 8 y 9 del segundo semestre, del año 2016, en las universidades: Privada del Norte, Antenor Orrego y César Vallejo. De acuerdo a estos datos, los autores determinaron que el número de la población es de 4998 estudiantes, en la UPN 3629 estudiantes, UCV, 541 estudiantes, y UPAO cuenta con 828. (SUNEDU, UCV, UPAO, 2016)

Por lo que en base a la población de 2709 estudiantes, se ha determinado por conveniencia a 268 estudiantes, de las universidades seleccionadas, en las facultades de Comunicaciones. Esto debido a que ser comunicadores sociales, están familiarizados con los componentes del lenguaje audiovisual, asimismo, tienen, por su rango de edad, la ventaja de haber visualizado la serie durante su apogeo.

1.3 Técnicas, Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Para la muestra A se realizó un proceso de observación a los capítulos ya propuestos, considerando indicadores como: Lenguaje audiovisual, textual y construcción de personajes, cada uno de éstos con sus subdimensiones. El formato se puede observar en el Anexo n° 2.

En cuanto a la variable B se utilizó la herramienta de la encuesta, la cual constó con 21 preguntas, 3 de carácter demográfico y las demás de carácter específico sobre la serie. Su objeto fue servir para recopilar información de los jóvenes universitarios, población del proyecto, para revelar la relación entre el carácter explícito de la serie animada para adultos, *South Park*, y la aceptación del público universitario de la ciudad de Trujillo. El formato se puede observar en el Anexo n° 3.

1.4 Procedimiento

La Variable A se analizó de manera cualitativa evaluando las cualidades innatas, explícitas que la serie animada para adultos, *South Park* hace evidente en los capítulos objeto de estudio. Para realizar el análisis se utilizó un cuadro comparativo de resumen que considera las categorías correspondientes a la variable “carácter explícito de...” y los ocho capítulos considerados en la muestra. Se obtuvieron semejanzas y diferencias que harán posible elaborar inferencias que conduzcan a conclusiones.

De acuerdo con la hipótesis se utilizó la categoría “efectivo”, refiriéndose a la eficacia que posee el carácter explícito con respecto a la aceptación del público universitario trujillano.

Posteriormente, la Variable B se analizó utilizando un software Excel con objeto de obtener gráficos estadísticos que fueron interpretados por separado para obtener conclusiones sobre el porqué de la aceptación que el público trujillano de las universidades de la muestra otorga a la serie en función a crudeza de su lenguaje e imágenes.

TIPOS DE ERRORES EN TEST DE HIPÓTESIS		RESULTADO DEL TEST	
		Rechazo H_0	Acepto H_0
R E A L I D A D	H_0 cierta	Error tipo 1 (error α)	No error ($1-\alpha$)
	H_0 falsa	No error ($1-\beta$)	Error tipo 2 (error β)

CAPÍTULO III. RESULTADOS

3.1. Análisis de los capítulos de la serie *South Park*



TABLA 1: Análisis del capítulo “El anillo”

Capítulo	1	Nombre	El anillo	Temporada	13
Sinopsis	Kenny lleva a su novia, Tammy Warner, a un concierto de los Jonas Brothers, debido a que ella se excita cada vez que los escucha. En el concierto Tammy y un grupo de chicas reciben "anillos de castidad", que es secretamente un truco publicitario de The Walt Disney Company para "vender sexo" a chicas jóvenes (o niñas). Finalmente Kenny y Tammy se quitan los anillos, posteriormente van a un estacionamiento para que ella le dé sexo oral. Kenny muere porque contrajo sífilis.				
Personajes Principales	Kenny, Stan, Kyle, Cartman, Tammy, los Jonas Brothers y Mickey Mouse				
Lenguaje audiovisual					
Mensaje visual proyectado	Un capítulo que cuenta con detalles técnicos interesantes: Movimientos de cámara (Travelling y zoom-in). Un gran uso de los planos: detalles, subjetivos, un gran plano general. La puesta de escena (locaciones) es inteligente.				
Forma de expresión	Paralingüísticas: La risa de Mickey, Gemidos de las chicas, gritos, etc. Extralingüísticas: fruncen el ceño o cierran sus puños cuando se enfadan; bailar sugerentemente; dar vueltas alrededor de los demás como signo de superioridad. Música: La canción infantil y de fantasía que ponen cada vez que habla Mickey Mouse a pesar que dice cosas espantosas. Y los efectos de sonido en general.				

Composición de los dibujos: características	Parecen dibujos poco elaborados, excepto por las caricaturas a famosos que son más detalladas. Eje.: Los Jonas Brothers, Mickey Mouse, conductores de televisión, etc.
Nivel de escenas explícitas dentro de la serie	<p>Implícito: Juegan con el doble sentido, apuntando a lo inmoral. Eje.: Los JB tirando espuma a la cara de las niñas.</p> <p>Explícito: En medio del concierto las niñas se vuelven locas (se excitan) y comienzan a jalarse los pelos, a masturbarse, a desnudarse o bailar twerking.</p>
Banda sonora	El doblaje de Mickey Mouse es parecido al original y cambia a un tono menos agudo cuando muestra su verdadera personalidad. Incluso imitan la risa característica del personaje.
Lenguaje textual	
Tema	La venta subliminal de sexo en menores de edad
Manejo de texto	Utilizado en un sentido connotativo, ya que se refieren a ciertas cosas con un lenguaje de jergas.
Manejo de expresiones	<p>El doble sentido se combina con la crudeza de la serie, formando el contenido para adultos que prima en South Park.</p> <p>Eje.: “¿Les gusta que Los JB les echen su espuma caliente en la cara, chicas?”</p>
Tipo y características del vocabulario.	Se utiliza un vocabulario corriente, chabacano, donde priman las jergas, malas palabras y palabras comunes, no rebuscadas.



TABLA 2: Análisis del capítulo “Comer, rezar y vagipedos”

Capítulo	4	Nombre	Comer, orar y pedo vaginal	Temporada	13
Sinopsis	Los chicos se reúnen después de clases para ver su programa preferido: Terrance & Philip, pero en vez de la continuación del capítulo anterior aparece una nueva serie llamada "Las hermanas vagipedo". Los chicos se quejan por el programa, en cambio las chicas celebran que por primera vez ellas sean las "inmaduras", es por eso que una de ellas se echa un vagipedo en la cara de Butters. Los papás se reúnen porque quieren prohibir esta acción, mientras las madres refutan la idea. Así comienza una batalla de géneros, donde los hombres salen triunfadores.				
Personajes Principales	Kenny, Stan, Kyle, Cartman, Randy Marsh (padre de Stan) y Sharon (madre de Stan)				
Lenguaje audiovisual					
Mensaje visual proyectado	<ul style="list-style-type: none"> - Cada vez que dan una mala noticia o una reflexión hay un acercamiento (zoom-in) al personaje que cierra más el plano. Este recurso ayuda a identificarte o empanizar con el personaje. - Cuando Martha Stewart está presentando su programa empieza con un Primer Plano de su cara y acto seguido un Zoom-Out (La toma se aleja dejándonos ver más respecto al primero plano) que nos desvela a la conductora en una pose muy impertinente. 				
Forma de expresión	<p>Lenguaje paralingüístico: Hay recurrentes flatulencias anales como vaginales. Son efectos de sonido que causan el detonante del capítulo.</p> <p>A pesar de su aspecto estático son personajes muy expresivos: Mueven mucho los brazos cuando hablan, parpadean, bailan, se sonrojan, se asombran, etc.</p>				
Composición de los dibujos: características	Lo más destacado del capítulo es cómo representan a los canadienses: seres con cabeza en forma de ovoide o cuadrículada con aristas circulares. Y cada que hablan su cabeza se parte en dos (como Pacman).				
Nivel de escenas explícitas dentro de la serie	<p>Por parte de los personajes canadienses se observa escenas manteniendo relaciones sexuales, maltratos físicos, tirándose flatulencias a la cara de otras personas o en cualquier lado.</p> <p>Se va a una conductora de TV (Martha Stewart) mostrando sus partes íntimas en un programa en vivo.</p>				

Banda sonora	Las voces no se diferencian por mucho. Excepto por los canadienses, son más afeminados y también aniñados.
Lenguaje textual	
Tema	El machismo en la sociedad
Manejo de texto	Se utiliza un lenguaje marcado por la ideología de género.
Manejo de expresiones	Adecuado, ya que el doble sentido es entendible y va de acuerdo con la sátira de la serie. Con respecto al movimiento, los personajes carecen de ello, ya que son seres amorfos.
Tipo y características del vocabulario.	Se utiliza un vocabulario común pero también existe la presencia de las palabras subidas de tono



TABLA 3: Análisis del capítulo “La perra mayor de Butters”

Capítulo	9	Nombre	La perra mayor de Butters	Temporada	13
Sinopsis	Butters es el único chico de su clase que no ha besado nunca a ninguna chica así que para no quedarse atrás y obtener la aceptación de sus amigos, le paga a una niña llamada Sally Darson para que de ella reciba su primer beso. Con eso a Butters se le ocurre la idea de hacer un negocio de besos junto con Sally y otras niñas, convirtiéndose en un padrote. Después de ir a una convención de padrotes, Butters aprende todo sobre el negocio y le va muy bien, tanto que verdaderas prostitutas se unen a su negocio				
Personajes Principales	Kenny, Stan, Kyle, Cartman, Butters y el inspector del FBI				
Lenguaje audiovisual					
Mensaje visual proyectado	El plano cenital de Butters en su cama: Mientras Butters está pensando que ya es un hombre (por su primer beso) y debe tomar decisiones importante a partir de ese momento el plano tiene un ángulo aberrante (desequilibrio), pero entonces Butters tiene una epifanía, empezar un negocio, y en ese momento el ángulo del plano se vuelve recto (estabilidad), incluso suena una música inspiradora.				
Forma de expresión	Siempre que Butters tiene una idea suena música infantil pero inspiradora. Y cuando habla de cosas serias o emotivas también tiene un acompañamiento musical acorde. Las gesticulaciones o efectos de sonido siempre están presentes en cada escena y plano.				

Composición de los dibujos: características	El mundo de la prostitución que nos presenta el capítulo tiene dos arquetipos: - Padrotes: Todos visten con ropas muy coloridas y exuberantes, portan accesorios de oro. En su mayoría son gente de tez oscura. - Prostitutas: De distintas etnias pero todas están vestidas con lencería o ropa de colegialas. Tiene cuerpos exageradamente desproporcionados en su mayoría.
Nivel de escenas explícitas dentro de la serie	Hay encuentros sexuales en carros. Un hombre del FBI travestido “infiltrado” que dice a sus agentes que tiene pruebas del delito y llena una bolsa plástica para pruebas con semen de una forma poco ortodoxa y grotesca.
Banda sonora	Las voces de los niños y niñas son creíbles; la de los policías son convincentes. El doblaje de los padrotes es algo exagerada y estereotipada.
Lenguaje textual	
Tema	La facilidad de que los temas sexuales implican a menores de edad.
Manejo de texto	Es directa, debido al ambiente en el que se desarrolla la historia (la prostitución). Las palabras utilizadas vienen de la jerga del mundo de la prostitución.
Manejo de expresiones	Sin doble sentido.
Tipo y características del vocabulario.	Jergas grotescas, utilizando expresiones como “trabajo manual” refiriéndose a masturbar a alguien.



TABLA 4: Análisis del capítulo “Jódete Ballena”

Capítulo	11	Nombre	Jódete Ballena	Temporada	13
Sinopsis	Stan se une a unos piratas antiballeneros para evitar que los japoneses sigan matando ballenas y delfines. Todo es debido a que el gobierno norteamericano montó una foto donde una ballena y un delfín manejaban la avioneta que dejó caer la bomba en Hiroshima, y se la entregó al gobierno de Japón. Finalmente Stan consigue otra foto donde una vaca y una gallina manejaban la avioneta y les hace creer a los japoneses que esa es la verdadera.				
Personajes Principales	Kenny, Stan, Kyle, Cartman, japoneses				
Lenguaje audiovisual					
Mensaje visual proyectado	Está capítulo presenta dos tipos de formatos (géneros) audiovisuales: uno de serie convencional; y el segundo (escenas en el barco) un formato reality show (o quizás falso documental) No tiene tapujos en representar en planos enteros o generales todas las masacres del capítulo.				
Forma de expresión	Paralingüístico: Grito de guerra de los japoneses, silbido y chasquido de los delfines, etc. Extralingüísticas: Mientras ocurre los asesinatos se ve gente tocándose la cabeza, o paralizados y con los ojos bien abiertos sin saber qué hacer. Después de las masacres Stan se deprime y se puede notar en la postura que se encuentra mientras su padre habla con él. Tiene la cabeza agachada a la altura de sus rodillas y sus brazos cruzados cubren su cara. SFX: Hay efectos de sonido para cada acto.				

Composición de los dibujos: características	Los japoneses son caricaturizados como el típico estereotipo asiático. Se diferencian por sus vestimenta: sus mandatarios bien vestidos y enternados y su pueblo (o soldados) con ropa típica de Japón (quizás Kimonos para hombre)
Nivel de escenas explícitas dentro de la serie	Los japoneses matan con unas lanzas a todo tipo de cetáceos, incluso a un equipo de futbol americano (The Dolphins). Revientan la cara de un hombre con una ballesta. Stan inicia una guerra con muchas explosiones, muertes y suicidios kamikazes.
Banda sonora	Las voces de los japoneses son pobres imitaciones a modo de burla.
Lenguaje textual	
Tema	El más astuto engaña al más ingenuo. La forma en que E.E.U.U tima a los demás países para no salir perjudicado.
Manejo de texto	El argumento final es absurdo, pero efectivo y creíble para una serie como South Park.
Manejo de expresiones	Está cargado de chistes racistas hacia los japoneses o asiáticos en general: Eje.: Cuando Kyle, Kenny y Cartman están presos en Japón, Cartman empieza a cantar lo siguiente: Estoy en una prisión japonesa, he tocado fondo Estoy en una prisión japonesa, y mis ojos son redondos Y el humor negro siempre está presente: Cuando el mandatario japonés habla sobre la bomba atómica de Hiroshima, dice lo siguiente: “Miles de familias destrozadas, nacieron niños sin brazos, sin ojos...” En el momento que dice eso Cartman comienza a reír en son de burla.
Tipo y características del vocabulario.	Coloquial, las palabras utilizadas son comunes



TABLA 5: Análisis del capítulo "La palabra con M"

Capítulo	12	Nombre	La palabra con M	Temporada	13
Sinopsis	Cuando unos motociclistas llegan a la ciudad de <i>South Park</i> , los chicos los llaman "Maricas" pero a consecuencia de esto los motociclistas lo confunden con la palabra "Gay", así que los chicos para tratar de cambiar la definición de la palabra ellos tratan de hacer un trato con el diccionario, pero los motociclistas invaden el pueblo para detenerlos. Finalmente el significado de la palabra es cambiada.				
Personajes Principales	Kenny, Stan, Kyle, Cartman, Butters, motociclistas, comunidad gay				
Lenguaje audiovisual					

Mensaje visual proyectado	<p>Al final del capítulo Kyle se acerca la cámara y rompe la cuarta pared.</p> <p>Uso constante de planos generales y enteros que duran hasta 1min o un poco más. Mayormente es utilizado en escenas de dialogo y monólogos.</p> <p>Los movimientos de cámara son escasos. Se utiliza en momentos muy puntuales. Como la reflexión final del capítulo, la redención de algún personaje o darle dinamismo cada cierto tiempo a planos o escenas muy largas y estáticas.</p>
Forma de expresión	<p>Paralingüístico: Los motoristas siempre hacen ruidos extraños con su boca (supuestamente imitan el sonido del motor de su motocicleta).</p> <p>Extralingüísticas: El líder de los Harlistas patea el suelo del desierto deprimido sin saber qué hacer.</p> <p>SFX: Hay una escena en particular que mezcla muchos efectos de sonido tales como: bocinas, sirena de policía o ambulancia, el cacareo de un gallo, una vuvuzela, y un etcétera de objetos ruidosos, incluyendo el sonido de las motos.</p>
Composición de los dibujos: características	<p>La vestimenta de los motoristas es adecuada y muy diversa.</p> <p>La comunidad gay de SP solo tiene dos personajes muy pintorescos y los demás tienen ropa estándar.</p> <p>Los oficiales del diccionario usan ternos adornados con bandas y condecoraciones.</p>
Nivel de escenas explícitas dentro de la serie	<p>Al final en los disturbios provocados por los motoristas hay muchos cuadros de violencia colectiva. Incluso agreden a transeúntes y a los miembros oficiales del diccionario.</p> <p>Hay una escena donde manchan las motos con excremento en son de protesta.</p>
Banda sonora	<p>Imitaciones estereotipadas de los gais y de los motoristas (como hombres rudos).</p>
Lenguaje textual	
Tema	<p>El uso de la palabra 'marica' como insulto despectivo</p>
Manejo de texto	<p>Utilizan diferentes connotaciones de la palabra 'marica'. Y hay varias escenas dentro del capítulo que lo demuestran:</p> <p>-Los motoristas buscando en los diccionarios y enciclopedias de la biblioteca el significado y origen de la palabra.</p> <p>-Hay una reunión masiva del colegio y hasta un juicio para hablar sobre el significado en diversos casos que cuestionan el uso correcto del término 'marica' que cambia según el contexto.</p>
Manejo de expresiones	<p>Hay un sinnúmero de diálogos y hasta mensajes escritos dentro del programa con la célebre palabra que empieza con M.</p>

Tipo y características del vocabulario.	Usan muchas palabras soeces.
---	------------------------------



TABLA 6: Análisis del capítulo "Bailando con los pitufos"

Capítulo	13	Nombre	Danza con los Pitufos	Temporada	13
Sinopsis	<p>Gordon Stoltzki, el portavoz de anuncios matutinos, es erróneamente asesinado, luego de su funeral en la escuela, buscan un nuevo portavoz para decir los anuncios. Entre ellos, Cartman trata de conseguirlo, y es elegido. Cuando habla los anuncios de la escuela, critica al comité de escuela, y sobre todo a su presidenta, Wendy Testaburger. Luego el empieza a poner las noticias en la televisión de la escuela e inventa una extraña conspiración, donde Wendy quiere "Matar a los pitufos", donde Cartman se vuelve famoso por lo que dice de Wendy, al grado que hace una película llamado "Dances With Smurfs" (Bailando con los pitufos) y un libro. Wendy decide ir al programa de Cartman y defenderse, "volteando la tortilla" y hacerlo quedar como culpable. Finalmente le cede su puesto de presidenta del comité, por lo que ya no puede ser el portavoz de noticias.</p>				
Personajes Principales	<p>Kenny, Stan, Kyle, Cartman y Wendy Testaburger</p>				
Lenguaje audiovisual					
Mensaje visual proyectado	<p>En la escena de la entrevista y clímax del capítulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wendy se queda muda, acorralada, vencida. La secuencia empieza con un plano medio de ella y poco a poco se va cerrando hasta un primer plano. - Cuando Wendy increpa a Eric la toma muestra a los dos al mismo nivel. Pero acto seguido Wendy se levanta de su silla y se coloca delante de la cámara. - Hay un plano busto de Cartman muy rápido de su rostro desencajado - Cuando Wendy toma las riendas de la entrevista la música se detiene y hay silencio por un momento (detalle importante) - Eric queda detrás del cuadro en segundo plano. - El capítulo termina con un paralelismo, pues el plano inicial es igual al 				

	último, como diciendo que las cosas vuelven a ser como antes (visual), pero sabemos que para Eric las cosas no son iguales y el mensaje final del megáfono lo deja claro (audio).
Forma de expresión	La música y sobre todo el silencio son utilizados de forma inteligente y sutil. Las expresiones de los personajes son muy reveladoras y acompañan bien a las acciones de sus personajes.
Composición de los dibujos: características	Todos los personajes tiene su aspecto típico, excepto por Eric Cartman: - El cambio de Eric Cartman a un mini-Trump. - El su maquillaje y disfraz sencillo de Pitufu.
Nivel de escenas explícitas dentro de la serie	Sexuales nulas, en cambio, se muestran como aplastan a los pitufos con una grúa de construcción, haciendo que sus órganos exploten
Banda sonora	Doblaje: Imitación de niños y adultos.
Lenguaje textual	
Tema	El aprovechamiento del cuarto poder en casos políticos
Manejo de texto	En ocasiones se expresan términos políticos, debido al tema tocado. El capítulo que hasta antes del clímax parecía una imitación del guion de 'Avatar' logra engañar y sorprender al final con un giro ingenioso y gracioso.
Manejo de expresiones	Un poco complejo debido a la terminología política empleada
Tipo y características del vocabulario.	Grosero y soez e irreverente

TABLA 7: Construcción del personaje "Stan"

Construcción de los personajes - Stan		
		
Aspecto físico	Contextura	Delgado
	Tez	Blanca
	Rasgos faciales	Ojos grandes, cara redonda (mismo molde que utilizan todos los personajes de la serie, excepto los canadienses e imitaciones de personajes famosos). Cabello oscuro.
	Condición física	En perfecto estado físico
Aspecto Social	Nivel socioeconómico	Promedio
	Tipo de familia	Nuclear (vive con sus padres y hermana)
	Relaciones interpersonales	Se lleva bien con la mayoría de personas. Es el líder de su grupo de amigos y su mejor amigo es Kyle.
	Relaciones familiares	Tiene una buena relación con sus padres, mayormente su padre le da consejos constantemente aunque Stan demuestre tener más madurez que él. Su hermana Shelly es la única que lo hace desesperarse, ya que ésta le hace la vida imposible, a pesar de ello la quiere.
	Ocupación	Estudiante
Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales	Noble, íntegro, tiene un marcado sentido de moral, sabe que cosas están bien y cuáles no. Considerado el mejor amigo que un hombre pueda tener, por sus amigos.
	Forma de pensar	Racional, aunque a veces pierde el control en algunas situaciones, logra recomponerse siempre.
	Personalidad	Uno de los más inteligentes de la serie, voz de la razón, maduro y estable emocionalmente.

TABLA 8: Construcción del personaje "Kyle"

Construcción de los personajes – Kyle



Aspecto físico	Contextura	Delgado
	Tez	Blanca
	Rasgos faciales	Ojos grandes, cara redonda (mismo molde que utilizan todos los personajes de la serie, excepto los canadienses e imitaciones de personajes famosos). Cabello pelirrojo.
	Condición física	En perfecto estado físico
Aspecto Social	Nivel socioeconómico	Promedio
	Tipo de familia	Nuclear (vive con sus padres)
	Relaciones interpersonales	Amigable con todo el mundo, excepto con Cartman que lo juzga por ser judío, a pesar de eso incluyen el mismo grupo de amigos.
	Relaciones familiares	Sus padres tienen gran confianza en él, debido a que ha demostrado madurez en distintas ocasiones.
	Ocupación	Estudiante
Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales	Optimista, sincero, idealista y esto lo hace pecar de ingenuo muchas veces.
	Forma de pensar	Piensa que todas las personas poseen un lado bueno, incluso Cartman que lo juzga por ser judío.
	Personalidad	El más listo de su grupo, aunque el más ingenuo también. Defensor de los derechos y un muy buen amigo. Obsesivo por la higiene.

Construcción de los personajes - Cartman



Aspecto físico	Contextura	Obeso
	Tez	Blanca
	Rasgos faciales	Ojos grandes, cara redonda (mismo molde que utilizan todos los personajes de la serie, excepto los canadienses e imitaciones de personajes famosos). Cabello castaño claro.
	Condición física	Debido a su obesidad, su condición física es pésima
Aspecto Social	Nivel socioeconómico	Promedio
	Tipo de familia	Monoparental (vive solo con su madre)
	Relaciones interpersonales	Debido a su egoísmo y narcisismo genera antipatía entre todas las personas, aunque su grupo de amigos (Kyle, Kenny, Stan) son los únicos que lo aguantan. Por otro lado su más fiel amigo es Butters, compañero en sus planes malévolos.
	Relaciones familiares	Tiene una pésima relación con su madre, ella es indiferente a las malas acciones que él realiza. Cartman muchas veces la insulta y humilla.
	Ocupación	Estudiante
Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales	Egoísta, egocéntrico, narcisista, discriminador, aunque hay poquísimas veces que intenta hacer lo correcto pero por conveniencia.
	Forma de pensar	Cree tener siempre la razón y que los judíos son los culpables de las desgracias que le suceden al mundo.
	Personalidad	Estratega e inteligente en cosas malévolas, antagonista de la serie, a veces muestra un lado psicópata en extremo.

TABLA 10: Construcción del personaje "Kenny"

Construcción de los personajes – Kenny



Aspecto físico	Contextura	Delgado
	Tez	Blanca
	Rasgos faciales	Ojos grandes, cara redonda (mismo molde que utilizan todos los personajes de la serie, excepto los canadienses e imitaciones de personajes famosos). Cabello rubio.
	Condición física	Debido a su pobreza, no se alimenta bien es por eso que su condición física no es muy buena.
Aspecto Social	Nivel socioeconómico	Pobre
	Tipo de familia	Disfuncional, su padre es un alcohólico y su madre solo le reclama a su esposo. Su hermano mayor es un vago y su hermana menor se ve afectada por los problemas familiares.
	Relaciones interpersonales	No se relaciona fácilmente con las personas, su grupo cercano es el de Stan, Kyle y Cartman. Además considera a Stan un buen amigo, debido que al principio solo Stan podía entender sus murmullos.
	Relaciones familiares	Para él la existencia de sus padres es casi nula, con su hermano mayor no tiene confianza, pero secretamente se viste de superhéroe para proteger a su hermana menor de cualquier mal. A pesar de todo esto, se preocupa mucho por su familia.
	Ocupación	Estudiante
Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales	Humilde, despreocupado de su apariencia, defensor de los oprimidos (posee una doble personalidad llamada Mysterion, la cual es un superhéroe), tranquilo
	Forma de pensar	Piensa que sus padres son unos irresponsables y que debe cuidar a su hermana menor.
	Personalidad	De carácter reservado, es un amante de la pornografía, compañero leal, y a pesar de sus bajos recursos, Kenny demuestra su inteligencia con su otra personalidad y audacia (Mysterion).

TABLA 11: Construcción del personaje "Butters"

Construcción de los personajes – Butters		
		
Aspecto físico	Contextura	Delgado
	Tez	Blanca
	Rasgos faciales	Ojos grandes, cara redonda (mismo molde que utilizan todos los personajes de la serie, excepto los canadienses e imitaciones de personajes famosos). Cabello rubio.
	Condición física	Promedio
Aspecto Social	Nivel socioeconómico	Promedio
	Tipo de familia	Nuclear
	Relaciones interpersonales	Debido a su timidez, sus amigos se aprovechan de él. Con el que posee un vínculo de amistad más fuerte es con Eric Cartman.
	Relaciones familiares	Las relaciones con sus padres no es muy consistente, la confianza con ellos es poca, debido a que sus padres lo sobreprotegen demasiado.
	Ocupación	Estudiante
Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales	Sumiso, tímido e ingenuo. A pesar de todo esto posee un alter ego al que hace llama "Doctor Chaos"
	Forma de pensar	Cree en todos los valores que le enseñaron sus padres exageradamente.
	Personalidad	Fácil de persuadir, debido a esto es que Cartman lo utiliza en varias ocasiones.

TABLA 12: Construcción del personaje “Randy”

Construcción de los personajes – Randy Marsh (Padre de Stan)		
		
Aspecto físico	Contextura	Normal
	Tez	Blanca
	Rasgos faciales	Ojos grandes, cara redonda (mismo molde que utilizan todos los personajes de la serie, excepto los canadienses e imitaciones de personajes famosos). Cabello negro.
	Condición física	Pésima, debido a sus vicios como el alcohol o el cigarro
Aspecto Social	Nivel socioeconómico	Promedio
	Tipo de familia	Nuclear
	Relaciones interpersonales	Fácilmente sociable, se lleva bien con la mayoría de personas
	Relaciones familiares	Intenta ser un ejemplo para su hijo y enseñarla buenas cosas, aunque no lo logra exitosamente
	Ocupación	Geólogo
Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales	Sociable, liberal, machista
	Forma de pensar	La vida es una y debes vivirla al máximo
	Personalidad	Expresa libremente sus ideas y opiniones, defendiéndolas con conceptos propios.

3.2. Análisis de la temporada de la serie *South Park*

TABLA 13: Análisis de la Temporada 13 de *South Park*

Temporada		Temporada 13
Dimensiones		
Personajes Principales		Kenny, Stan, Kyle, Cartman, Butters, Randy Marsh
Lenguaje audiovisual	Mensaje visual proyectado	Sátira a los problemas que Estados Unidos provoca a los demás países del mundo y a ellos mismos
	Forma de expresión	Hay una característica lineal, hay una homogeneidad dentro de la sociedad. Con respecto al movimiento, es estático, lo que hace parecer que los personajes carezcan de movimiento.
	Composición de los dibujos: características	Es una composición lineal organizada de manera simétrica y con un carácter repetitivo, representando la homogeneidad de una sociedad, estereotipada. Los personajes no tienen ningún rasgo sobresaliente, por excepción de ropa y peinados. Son formas circulares y elípticas salvo si hay imitaciones de personas famosas. Se utilizan colores vivos o demasiado fuertes
	Nivel de escenas explícitas dentro de la serie	El contenido sexual es característico en la serie, presentando escenas subidas de tono, como relaciones sexuales entre los personajes, sin embargo, también existen las escenas excesivamente violentas, como asesinatos, etc.
	Banda sonora	El opening de la serie da un mensaje connotativo que demuestra desde un inicio las intenciones del programa. El doblaje utilizado es una sátira hacia la sociedad norteamericana estereotipada
Lenguaje textual	Tema	Se centran en problemas sociales y políticos que tienen que ver con el país, pero también los problemas psicosociales de la sociedad misma.
	Manejo de texto	El manejo del texto va de acuerdo con la serie misma, ya que el vocabulario utilizado es violento, los personajes se atacan verbalmente entre ellos continuamente.
	Manejo de expresiones	Prima el doble sentido en las expresiones utilizadas dentro de la serie, donde apelan a la doble moral de los personajes, convirtiéndolos en seres malignos.
	Tipo y características del vocabulario.	Grosero, ya que la violencia verbal es un punto característico de la serie. Colonial, ya que se utilizan palabras creadas por la misma sociedad, un lenguaje corriente.

RESULTADOS

TABLA 14: Resultados de Encuesta

ENCUESTA SOBRE ACEPTACIÓN DE LA SERIE <i>SOUTH PARK</i>													
Variables	Dimensiones	Preguntas\Respuestas	Nunca		Pocas veces		Algunas veces		Mayoría de veces		Siempre		Total
			hi	fi	hi	fi	hi	fi	hi	fi	hi	fi	
Carácter explícito de la serie animada para adultos South Park	Lenguaje audiovisual de la serie	Mensaje visual proyectado											
		1. ¿Cree que el lenguaje audiovisual (imagen, sonido, diseño de personajes y espacios, animación, música y diálogos, etc.) son adecuados al género y contenidos de la serie animada?	20	7%	81	30%	27	10%	55	21%	85	32%	268
		2. Considerando que <i>South Park</i> es una serie animada para adultos ¿Cree que el uso del lenguaje explícito y el abordaje de temas polémicos son elementos aceptados los públicos a los que va dirigida la serie?	47	18%	54	20%	48	18%	65	24%	54	20%	268
		Forma de expresión											
		3. ¿Cree que la serie es vulgar?	38	14%	45	17%	70	26%	56	21%	59	22%	268

		4. ¿Considera que la advertencia expuesta antes del inicio de la serie influye en la sintonía de ésta?	43	16%	55	21%	57	21%	47	18%	66	25%	268
		Composición de los dibujos animados: características											
		5. ¿Considera que el diseño de los dibujos influye en la aceptación de la serie?	40	15%	46	17%	56	21%	64	24%	62	23%	268
		Nivel de escenas explícitas dentro de la serie											
		6. ¿Consideras que las escenas y lenguaje explícito está o no justificado según el contenido de cada episodio?	29	11%	57	21%	46	17%	51	19%	85	32%	268
		Banda sonora											
		7. ¿Consideras que el doblaje de las voces es pobre o no va de acuerdo con los personajes?	26	10%	34	13%	69	26%	56	21%	83	31%	268
		8. ¿Estás de acuerdo con el doblaje para cada tipo de personaje dentro de la historia?	27	10%	39	15%	68	25%	58	22%	76	28%	268
		Tema											
	Lenguaje textual de la serie	9. ¿Cree que los temas presentados en la serie son relevantes?	29	11%	28	10%	53	20%	78	29%	80	30%	268

	10. ¿Consideras que los temas tratados en la serie son representados en manera de sátira?	18	7%	39	15%	58	22%	54	20%	99	37%	268
	11. ¿Piensa que la manera en que se presentan y solucionan los problemas (sociales, políticos, culturales, ambientales, etc.) dentro de la serie es ingeniosa o innovadora?	42	16%	36	13%	63	24%	57	21%	70	26%	268
Manejo de texto												
	12. ¿Considera que los diálogos y anuncios textuales en la serie son de fácil comprensión?	27	10%	39	15%	61	23%	53	20%	88	33%	268
Manejo de expresiones												
	13. ¿Considera que los gestos, corporalidad y movilidad usados por los personajes denotan su expresividad de manera coherente?	22	8%	35	13%	69	26%	65	24%	77	29%	268
Tipo y Características de vocabulario												

		14. <i>South Park</i> es una serie animada para adultos ¿Estás de acuerdo con el vocabulario presentado en la serie?	39	15%	44	16%	65	24%	37	14%	83	31%	268	
		15. ¿Crees que la serie perdería sentido si dejara de utilizar un lenguaje explícito?	18	7%	48	18%	45	17%	86	32%	71	26%	268	
	Construcción de los personajes	Aspecto físico	Aspecto físico (contextura, tez, rasgos faciales, condición física)											
			16. ¿Consideras que las características físicas (tez, rasgos faciales, contextura, condición física) le dan una identidad única a cada personaje?	20	7%	33	12%	46	17%	95	35%	74	28%	268
			17. ¿Consideras el que los personajes están vinculados a grupos étnico-raciales determinados?	20	7%	35	13%	47	18%	88	33%	78	29%	268
			18. ¿Considera que el uso de estereotipos está justificado dentro de la línea argumental?	21	8%	51	19%	32	12%	90	34%	74	28%	268
		Aspecto social	Nivel Socioeconómico											
			19. ¿Reconoce las diferencias socioeconómicas y de clase social entre los personajes?	30	11%	41	15%	49	18%	73	27%	75	28%	268
			20. ¿Existen problemas de marginación o explotación vinculados a las características de nivel socioeconómico de los personajes?	23	9%	53	20%	50	19%	63	24%	79	29%	268

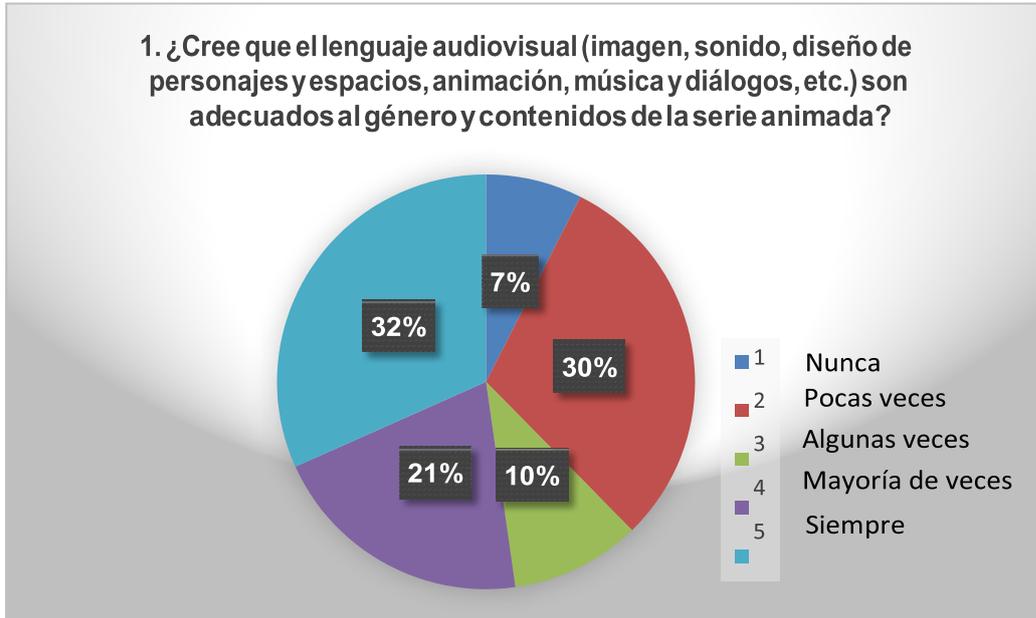
Tipo de familia											
21. ¿Las familias presentadas en la serie también representan a las familias no tradicionales?	24	9%	54	20%	52	19%	71	26%	67	25%	268
Relaciones interpersonales											
22. ¿Considera que las relaciones amicales y románticas están construidas de manera coherente dentro de la historia?	25	9%	35	13%	37	14%	93	35%	78	29%	268
23. ¿Crees que las relaciones amicales y románticas de cada uno de los personajes devela problemáticas sociales relevantes?	26	10%	56	21%	33	12%	64	24%	89	33%	268
24. ¿Los conflictos nacidos en de la relación de amistad entre Kyle, Stan, Kenny y Cartman aportan a la narrativa de la serie?	27	10%	32	12%	34	13%	95	35%	80	30%	268
Relaciones familiares											
25. ¿Considera que las relaciones familiares están construidas de manera coherente dentro de la historia?	28	10%	48	18%	35	13%	76	28%	81	30%	268

			26. ¿Crees que las relaciones familiares de cada uno de los personajes de la serie deleva problemáticas sociales relevantes?	28	10%	39	15%	56	21%	63	24%	82	31%	268	
			Ocupación												
			27. ¿Los conflictos nacidos del ámbito escolar tienen relevancia dentro de la línea argumental?	15	6%	35	13%	37	14%	98	37%	83	31%	268	
			Rasgos actitudinales												
		Aspecto psicológico	28. ¿Simpatizas con las actitudes que tienen los personajes de la serie?	21	8%	61	23%	28	10%	74	28%	84	31%	268	
			29. ¿El comportamiento de los personajes se relaciona de manera coherente con su personalidad?	18	7%	32	12%	35	13%	90	34%	93	35%	268	
			Forma de pensar												
			30. ¿Te parece que la ideología de cada personaje aporta dentro de los conflictos planteados en la línea argumental?	13	5%	23	9%	66	25%	100	37%	66	25%	268	
			Personalidad												
		31. ¿Consideras que cada personaje ha desarrollado rasgos y habilidades distintivas (Kyle, Stan, Kenny y Cartman)?	10	4%	30	11%	61	23%	95	35%	72	27%	268		

Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad	Recepción de la serie	Nivel de recordación											
		32. ¿Sabes dónde se transmite la serie televisiva?	11	4%	31	12%	62	23%	92	34%	72	27%	268
		33. ¿Recuerdas que dice la advertencia al principio de la serie?	24	9%	25	9%	42	16%	77	29%	100	37%	268
		% de críticas positivas											
		34. ¿Te gusta la serie <i>South Park</i> ?	5	2%	16	6%	43	16%	104	39%	100	37%	268
		35. ¿Verías las nuevas temporadas de la serie?	8	3%	11	4%	54	20%	105	39%	90	34%	268
		% de críticas negativas											
		36. ¿Te desagrada la serie?	93	35%	71	26%	65	24%	18	7%	21	8%	268
		37. ¿Cambiarías la forma en cómo se desarrolla la serie?	104	39%	69	26%	66	25%	17	6%	12	4%	268
		38. ¿Cambiarías la personalidad que caracteriza a los personajes?	88	33%	90	34%	67	25%	16	6%	7	3%	268
		Percepción de la serie											
		39. ¿Te parece divertida la forma en cómo se presenta la serie?	5	2%	7	3%	45	17%	99	37%	112	42%	268
		40. ¿Consideras que la serie es una fuente de entretenimiento?	2	1%	2	1%	59	22%	110	41%	95	35%	268
		% del seguimiento de la serie en televisión											

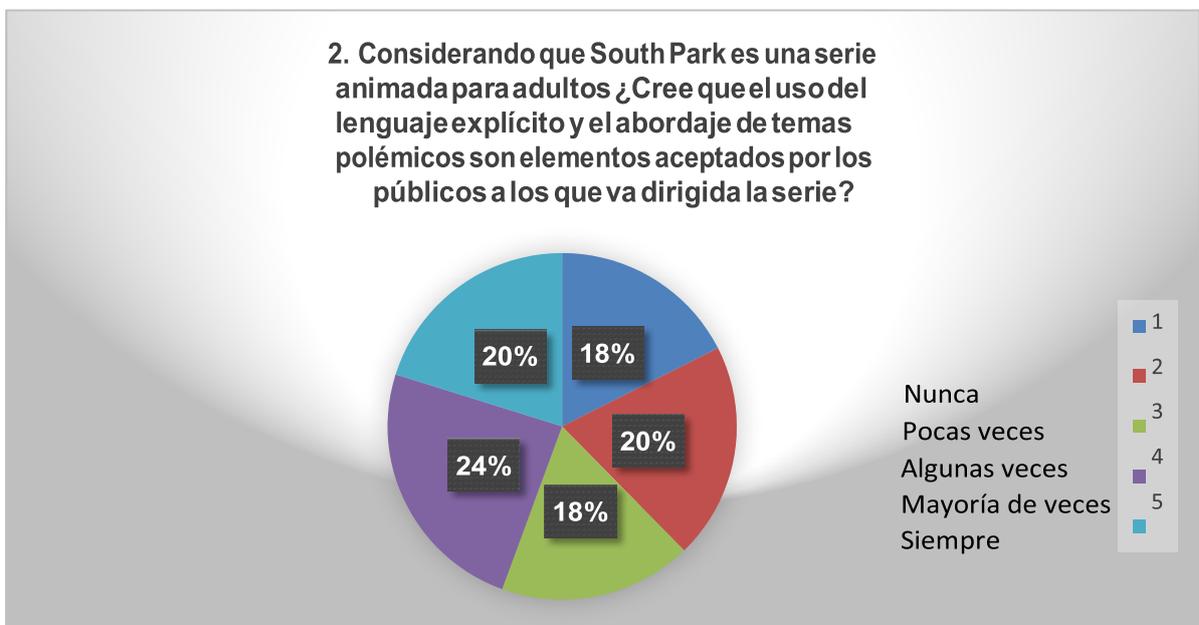
41. ¿Has seguido todas las temporadas de la serie <i>South Park</i> ?	55	21%	55	21%	68	25%	34	13%	56	21%	268
42. ¿Has visto todos los capítulos de la temporada 13 de <i>South Park</i> ?	23	9%	82	31%	31	12%	65	24%	67	25%	268
43. ¿Reconocerías la serie con solo escuchar la introducción de ésta?	15	6%	35	13%	42	16%	78	29%	98	37%	268
44. ¿Invitaría a algún compañero a ver la serie?	7	3%	16	6%	52	19%	94	35%	99	37%	268
Nivel de seguidores en las redes sociales de la serie											
45. ¿Sigues las redes oficiales de la serie?	49	18%	57	21%	70	26%	35	13%	57	21%	268
46. ¿Estaría pendiente de alguna noticia de la serie?	28	10%	48	18%	75	28%	46	17%	71	26%	268
47. ¿Compartes o has compartido contenido de la serie o relacionado a ella?	45	17%	39	15%	26	10%	106	40%	52	19%	268
Nivel de identificación con personajes de la serie											
48. ¿Consideras que los problemas y situaciones que afrontan son similares a las tuyas?	24	9%	66	25%	37	14%	68	25%	73	27%	268

Figura 1: Gráfica de porcentaje de la pregunta 1 de la encuesta



El 32% de la muestra cree que el lenguaje audiovisual (imagen, sonido, diseño de personajes y espacios, animación, música y diálogos, etc.) son adecuados al género y contenidos de la serie animada.

Figura 2: Gráfica de porcentaje de la pregunta 2 de la encuesta



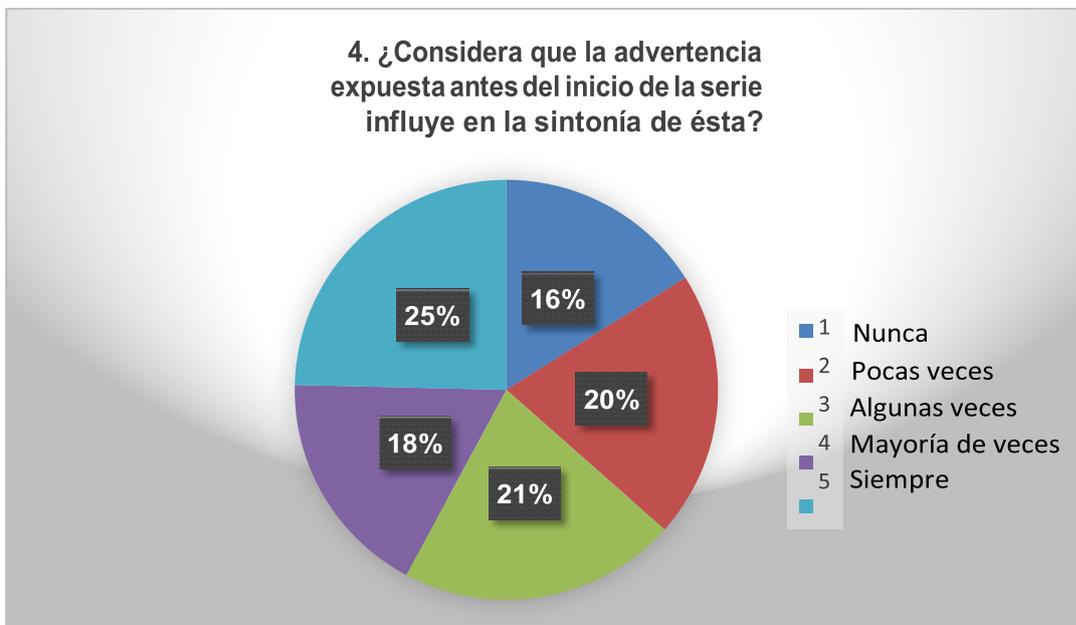
El 24% de la muestra considera que el uso del lenguaje explícito y el abordaje de temas polémicos son elementos aceptados por los públicos a los que va dirigida la serie.

Figura 3: Gráfica de porcentaje de la pregunta 3 de la encuesta



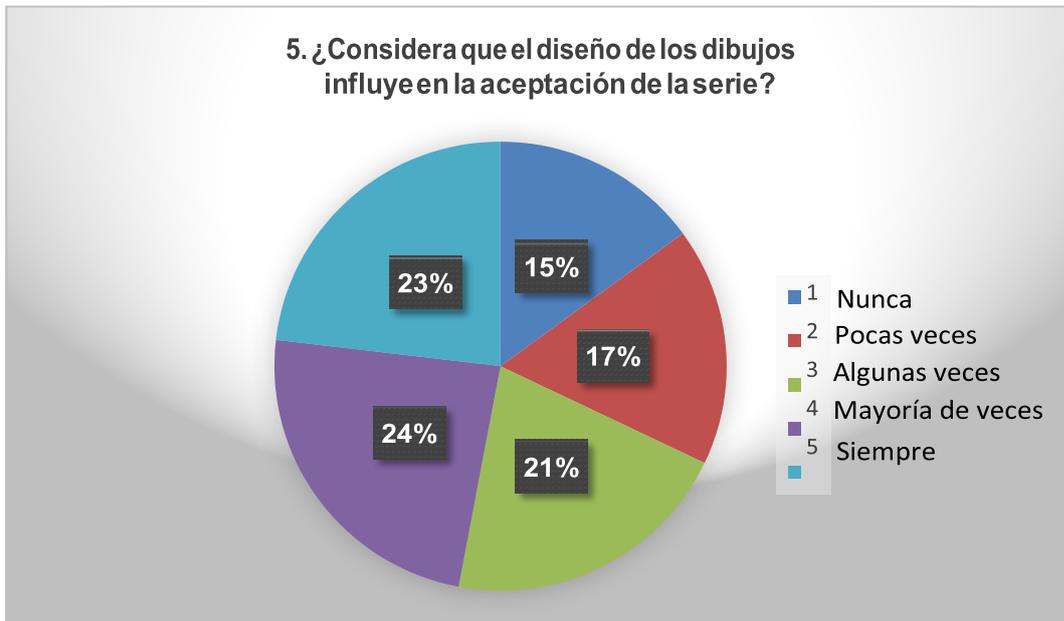
Gran parte del porcentaje de la muestra considera que la serie *South Park* es Vulgar.

Figura 4: Gráfica de porcentaje de la pregunta 4 de la encuesta



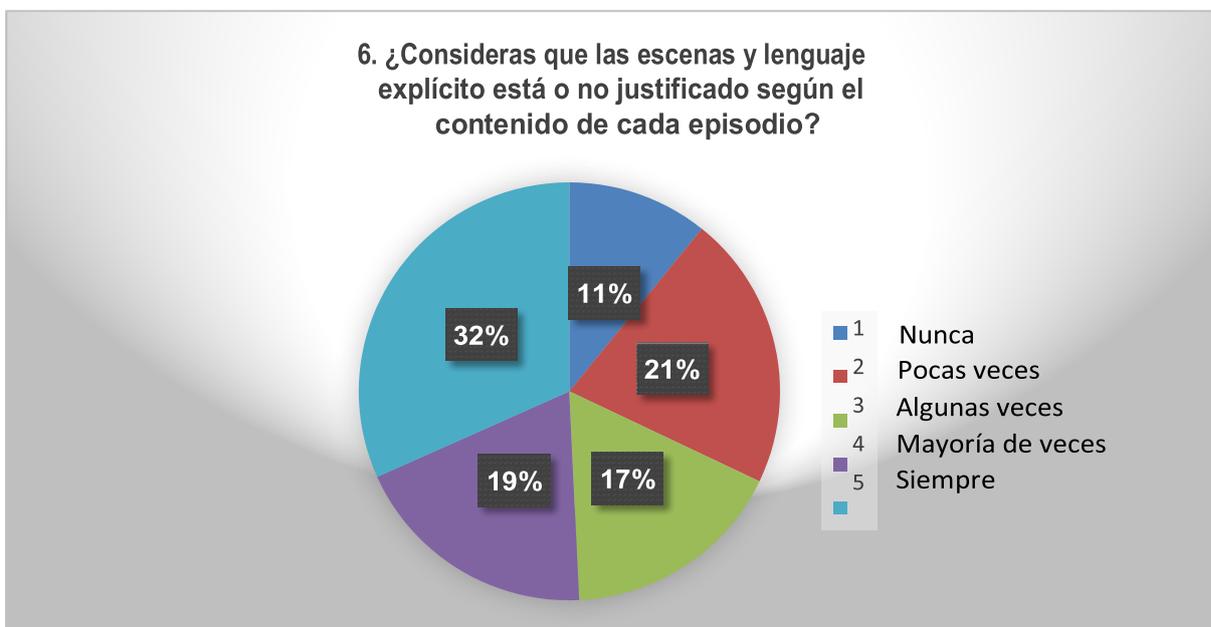
La mayoría de la muestra considera que la advertencia expuesta antes del inicio de la serie influye, efectivamente, en la sintonía de ésta.

Figura 5: Gráfica de porcentaje de la pregunta 5 de la encuesta



La mayor parte de la muestra considera que el diseño de los dibujos influye en gran medida a la aceptación de la serie.

Figura 6: Gráfica de porcentaje de la pregunta 6 de la encuesta



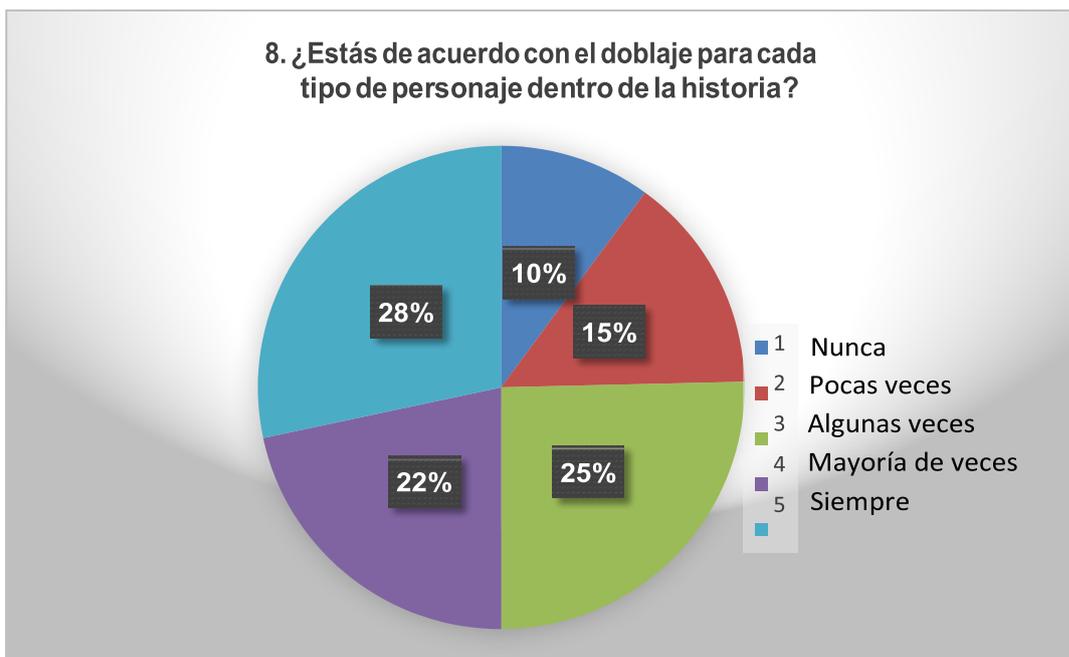
El 32 % siempre considera que las escenas y el lenguaje explícito están justificado según el contenido de cada episodio.

Figura 7: Gráfica de porcentaje de la pregunta 7 de la encuesta



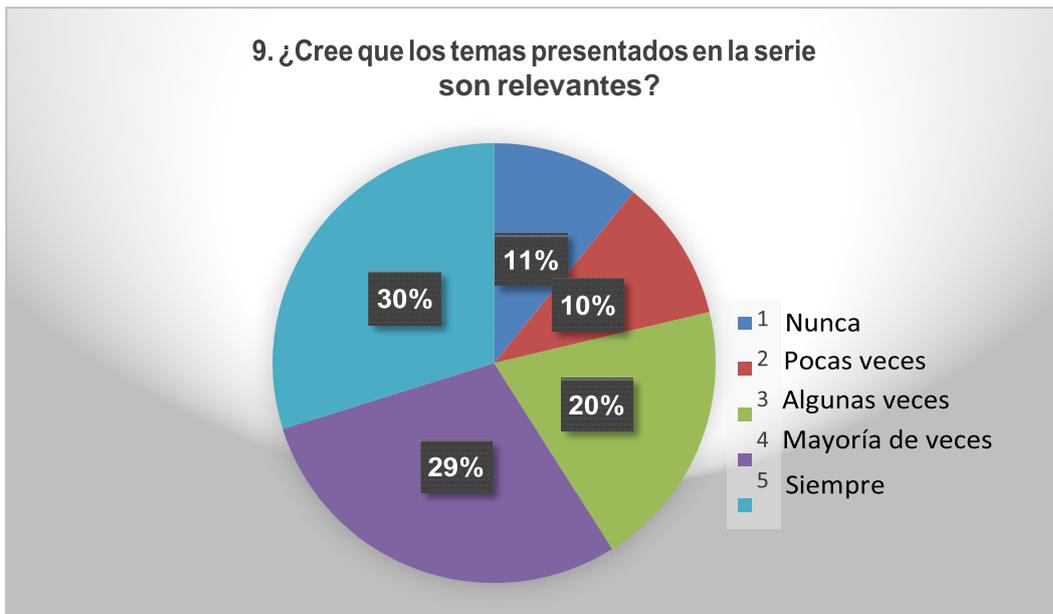
El 32% considera siempre que el doblaje de las voces es pobre o no va de acorde con los personajes.

Figura 8: Gráfica de porcentaje de la pregunta 8 de la encuesta



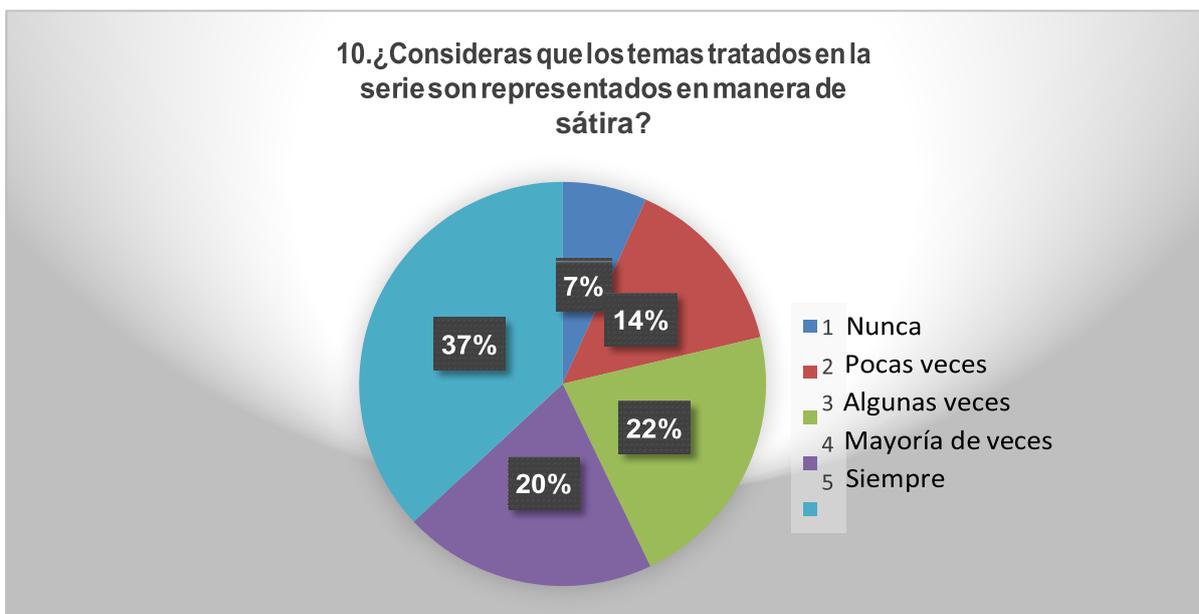
El 28% está totalmente de acuerdo con el doblaje que tiene cada tipo de personaje dentro de la historia.

Figura 9: Gráfica de porcentaje de la pregunta 9 de la encuesta



El 30% considera que los temas presentados son relevantes siempre.

Figura 10: Gráfica de porcentaje de la pregunta 10 de la encuesta



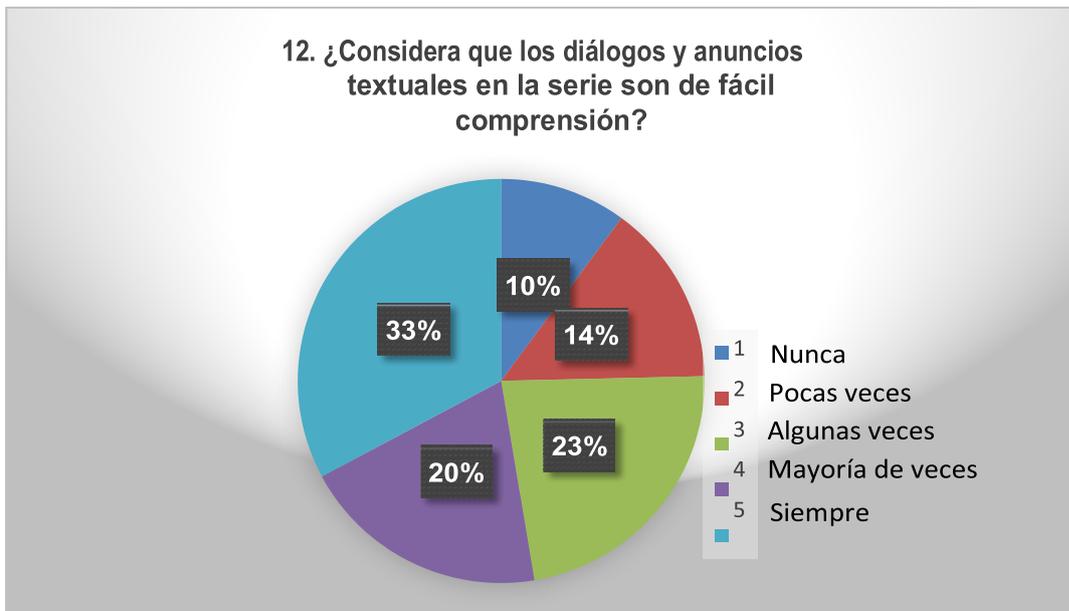
El 37% considera que los temas tratados son siempre representados en manera de sátira.

Figura 11: Gráfica de porcentaje de la pregunta 11 de la encuesta



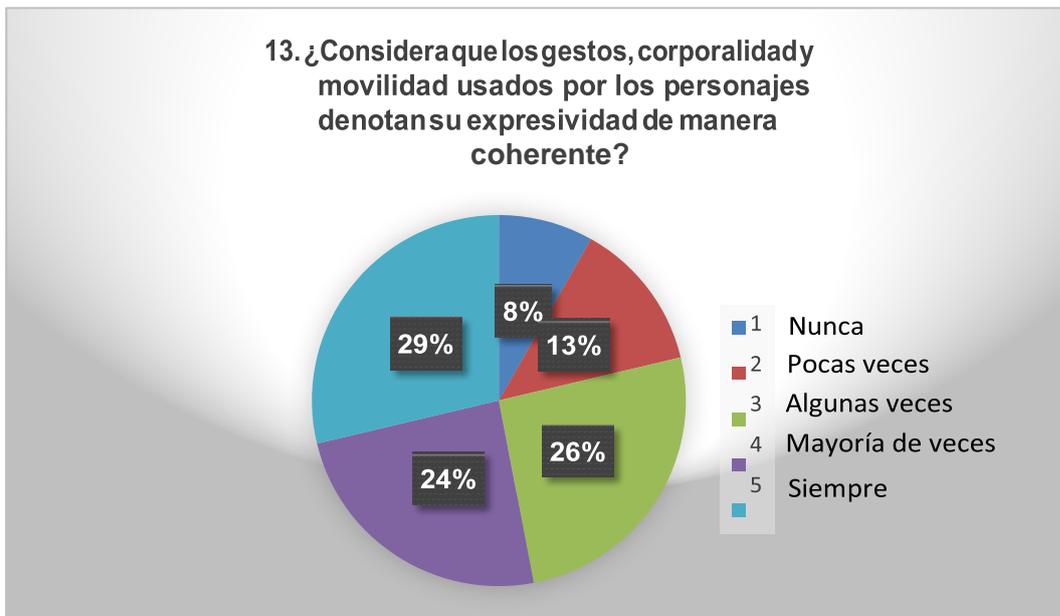
La mayor parte de la población piensa que la manera en que se presentan y solucionan problemas (sociales, políticos, culturales, ambientales, etc.) dentro de la serie es ingeniosa o innovadora.

Figura 12: Gráfica de porcentaje de la pregunta 12 de la encuesta



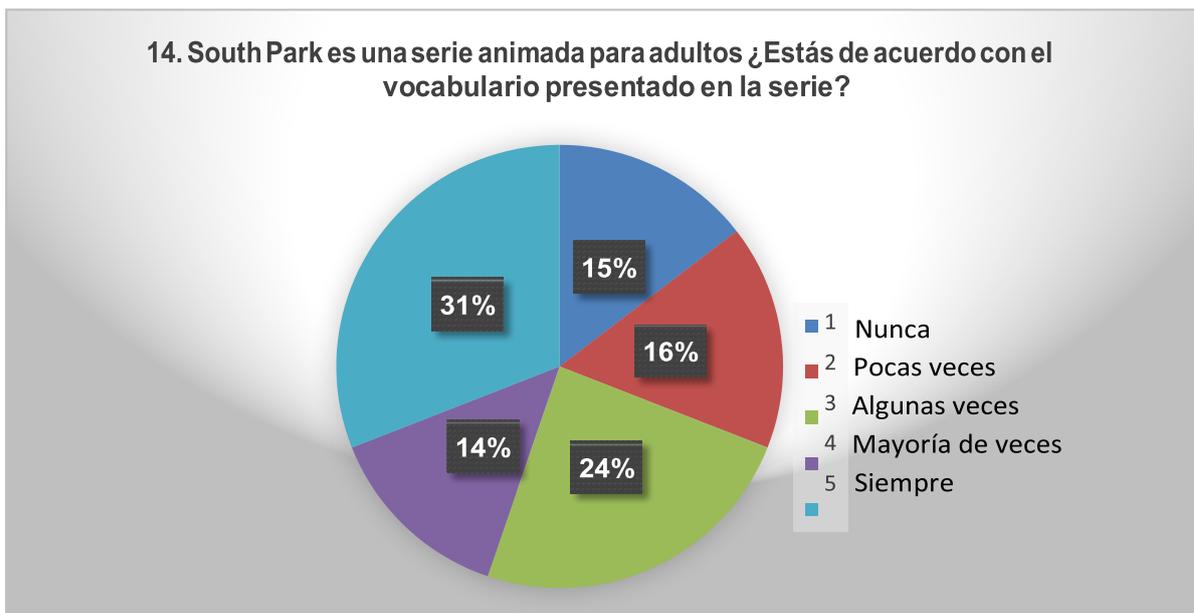
El 33% de la muestra considera que los diálogos y anuncios textuales en la serie son de fácil comprensión.

Figura 13: Gráfica de porcentaje de la pregunta 13 de la encuesta



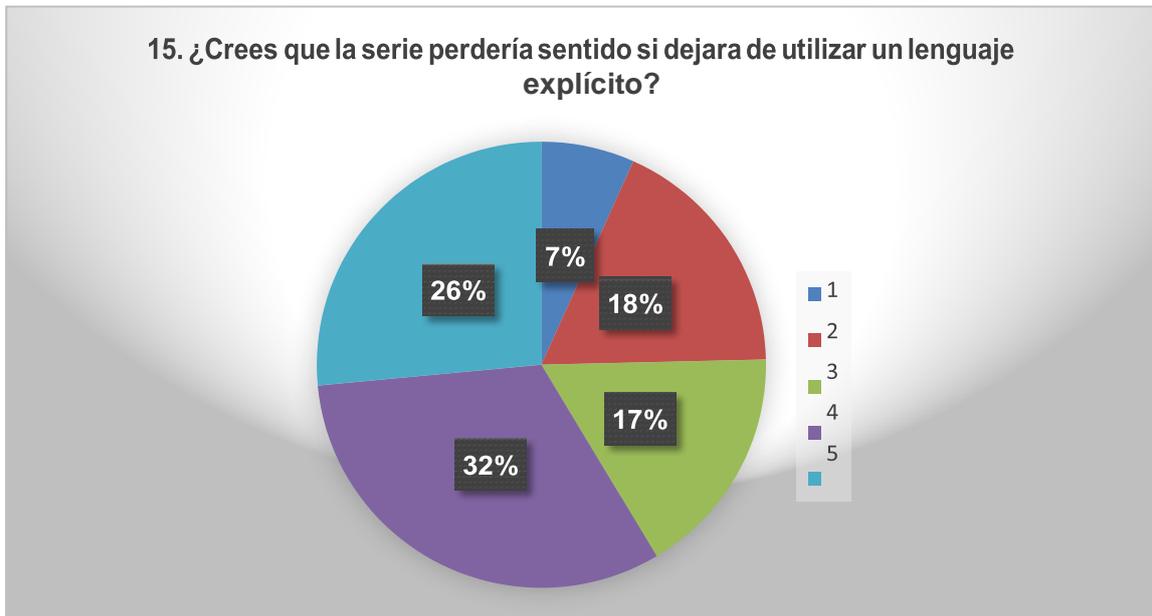
El 29% considera que los gestos, la corporalidad y movilidad usados por los personajes denotan su expresividad de manera coherente.

Figura 14: Gráfica de porcentaje de la pregunta 14 de la encuesta



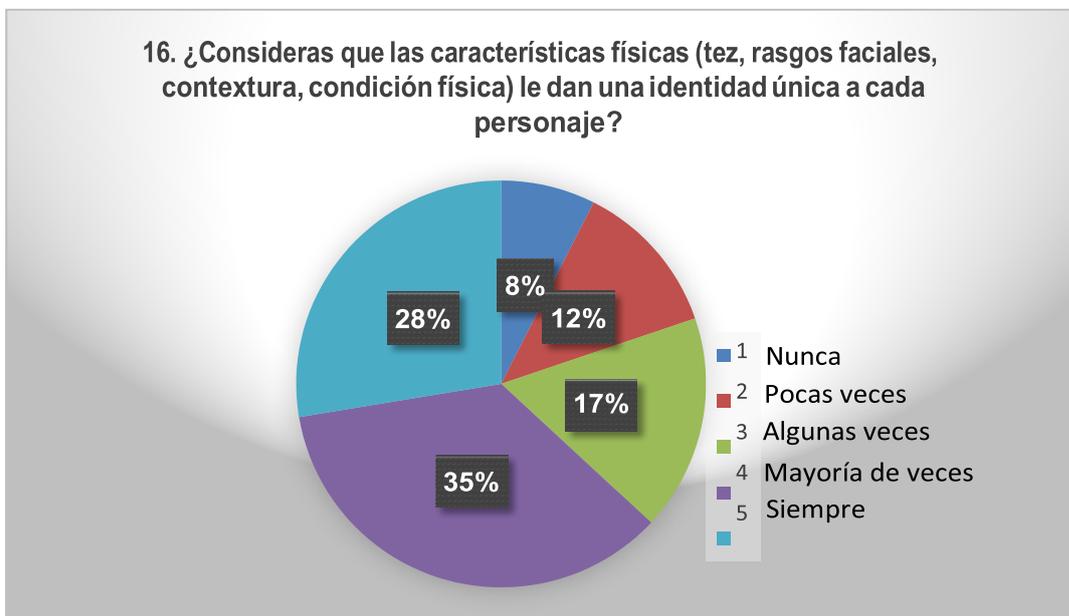
El 31% está totalmente de acuerdo con el vocabulario presentado en la serie.

Figura 15: Gráfica de porcentaje de la pregunta 15 de la encuesta



El 32% considera que la sería perdería sentido si dejara de utilizar un lenguaje explícito.

Figura 16: Gráfica de porcentaje de la pregunta 16 de la encuesta



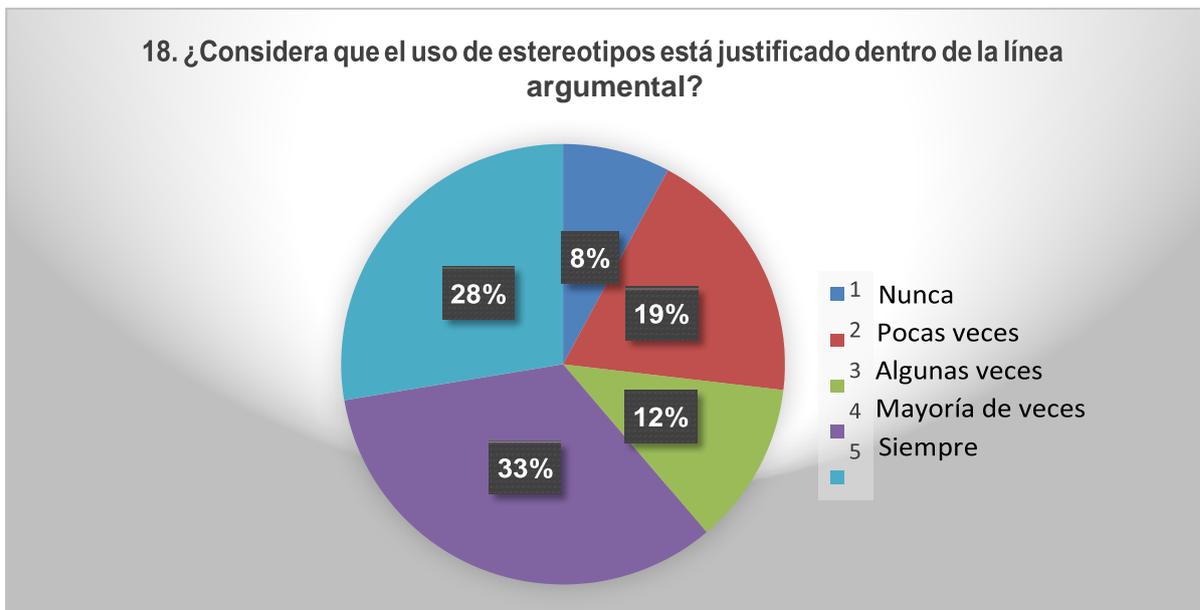
La mayor parte de la muestra considera que las características físicas (tez, rasgos faciales, contextura, condición física) le dan una identidad única a cada personaje.

Figura 17: Gráfica de porcentaje de la pregunta 17 de la encuesta



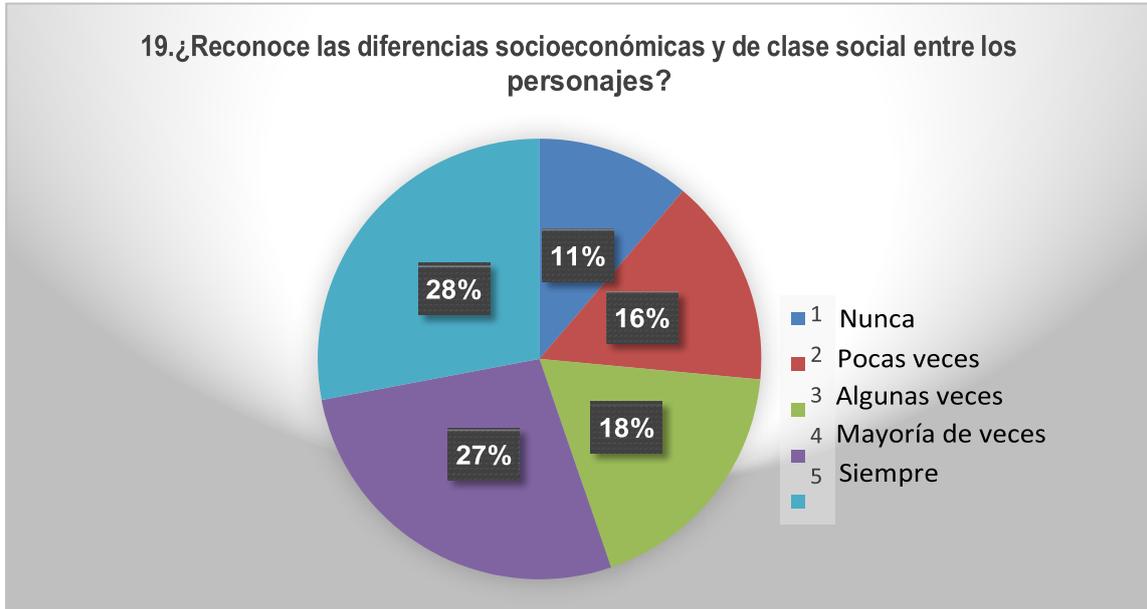
La mayor parte de la muestra considera que los personajes están vinculados a grupos étnico-raciales determinados.

Figura 18: Gráfica de porcentaje de la pregunta 18 de la encuesta



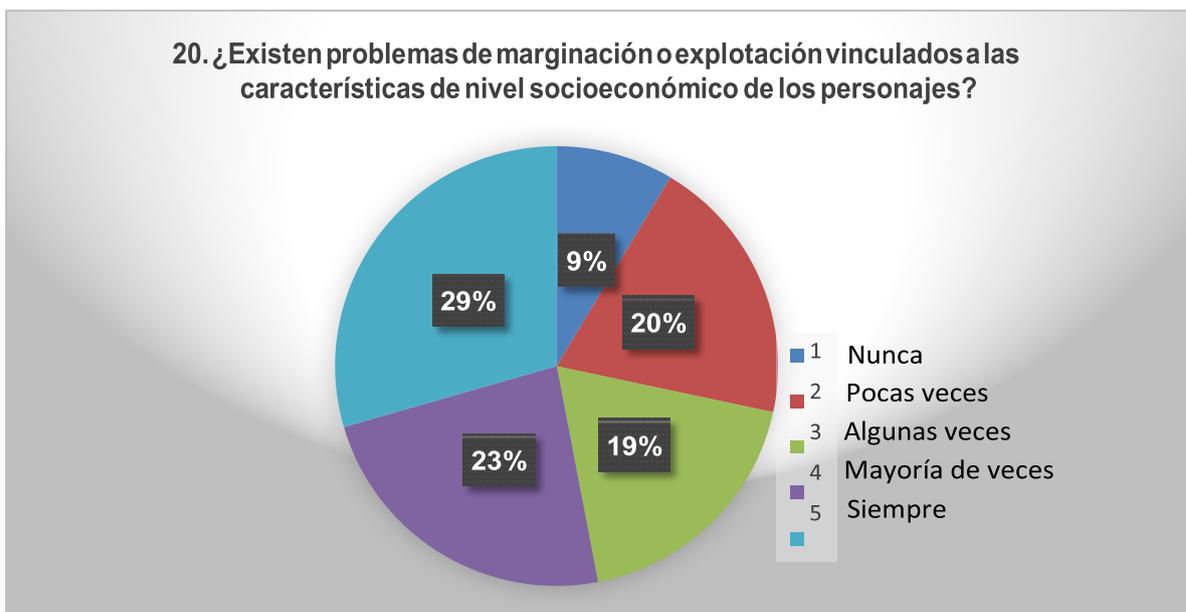
La mayor parte de la muestra considera que el uso de estereotipos está justificado dentro de la línea argumental.

Figura 19: Gráfica de porcentaje de la pregunta 19 de la encuesta



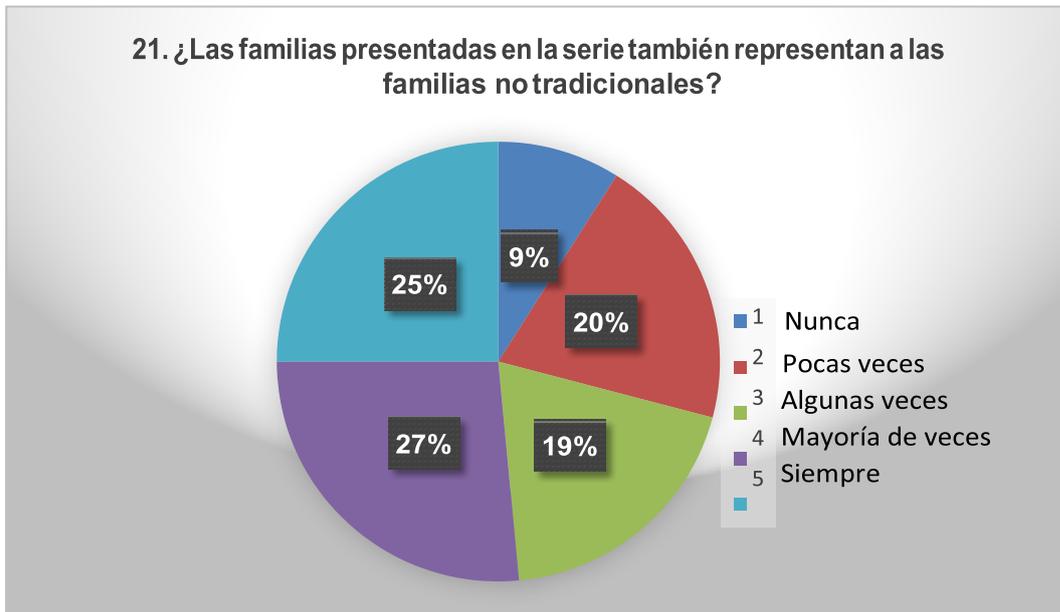
El 28% reconoce las diferencias socioeconómicas y de clase social entre los personajes.

Figura 20: Gráfica de porcentaje de la pregunta 20 de la encuesta



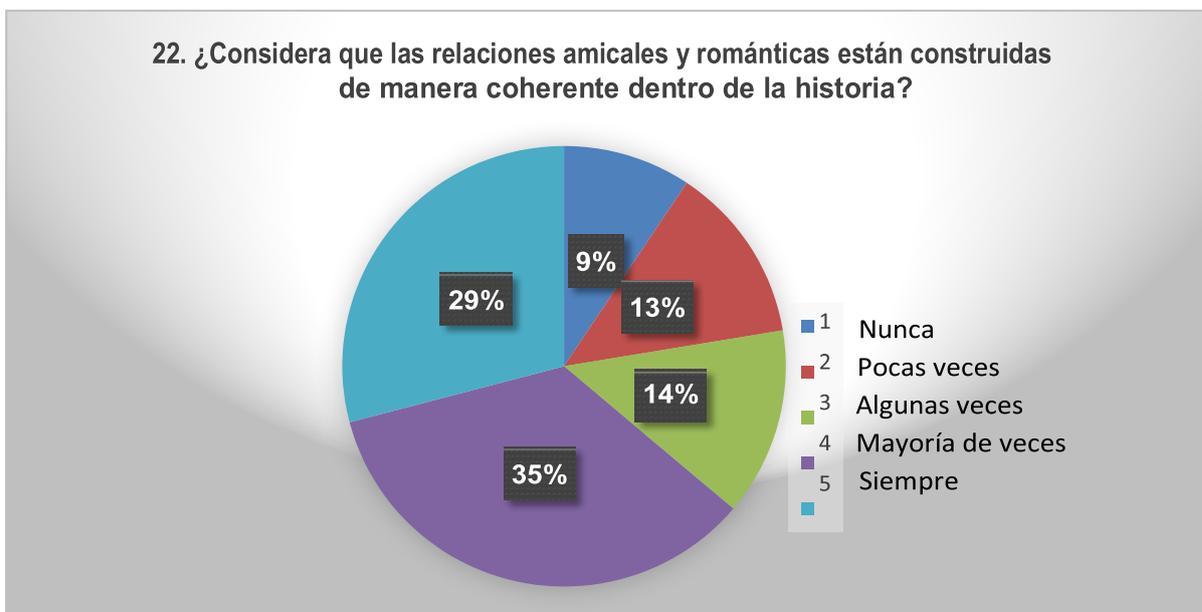
El 29% considera que existen, efectivamente, problemas de marginación o explotación vinculados a las características de nivel socioeconómico de los personajes.

Figura 21: Gráfica de porcentaje de la pregunta 21 de la encuesta



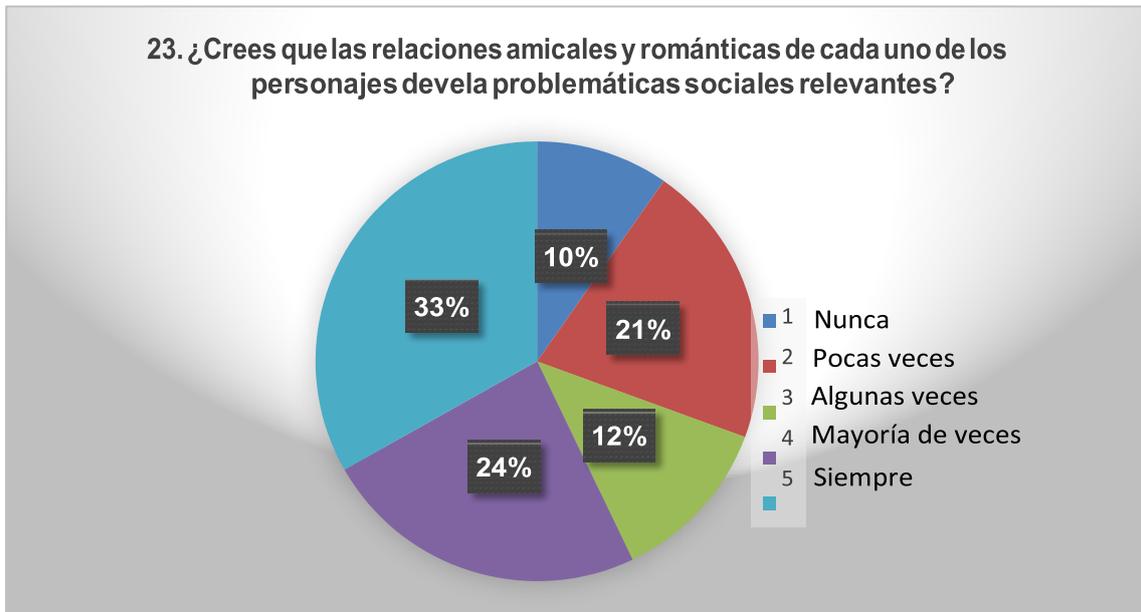
El 25% de la muestra considera siempre que las familias presentadas en la serie también representan a las familias no tradicionales.

Figura 22: Gráfica de porcentaje de la pregunta 22 de la encuesta



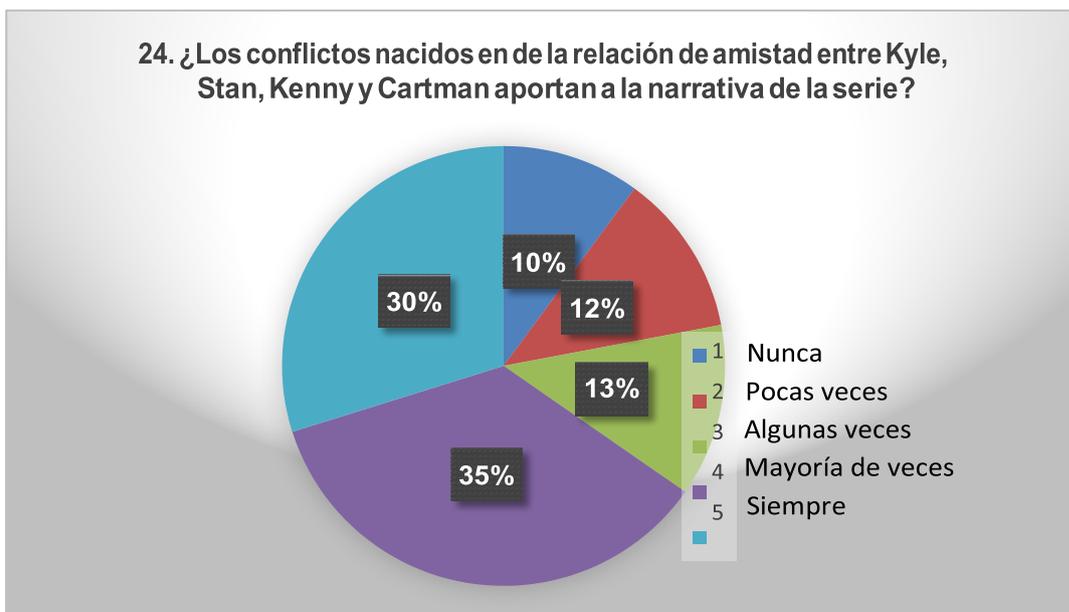
El 35% considera, mayormente, que las relaciones amicales románticas están construidas de manera coherente dentro de la historia.

Figura 23: Gráfica de porcentaje de la pregunta 23 de la encuesta



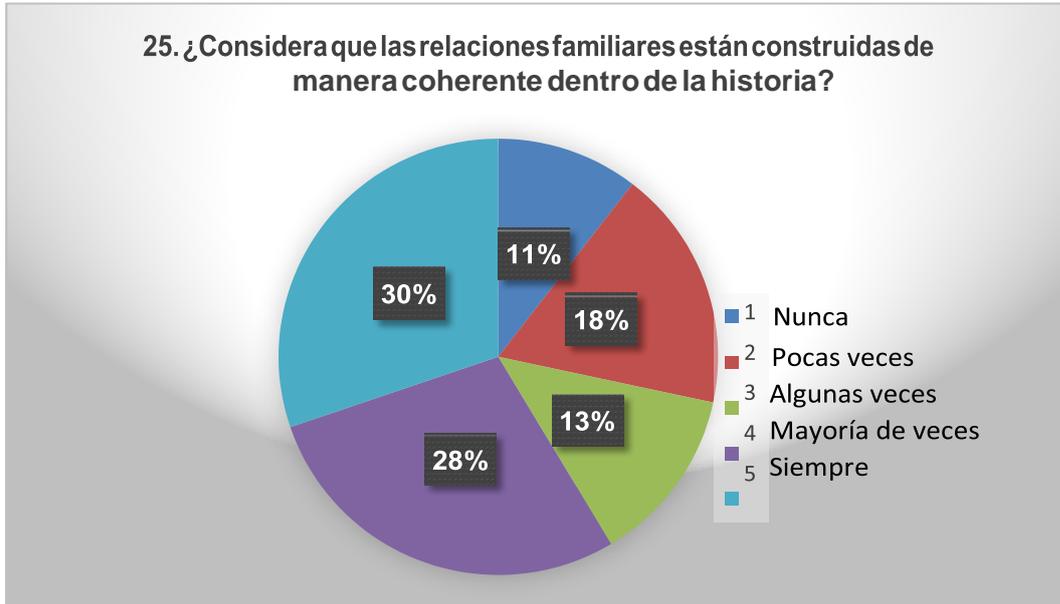
El 33% cree que las relaciones amicales y románticas de cada uno de los personajes de la serie de la película de la problemáticas sociales relevantes.

Figura 24: Gráfica de porcentaje de la pregunta 24 de la encuesta



Más del 60% considera que los conflictos nacidos en la relación de amistad entre Kyle, Stan, Kenny y Cartman aportan a la narrativa de la serie.

Figura 25: Gráfica de porcentaje de la pregunta 25 de la encuesta



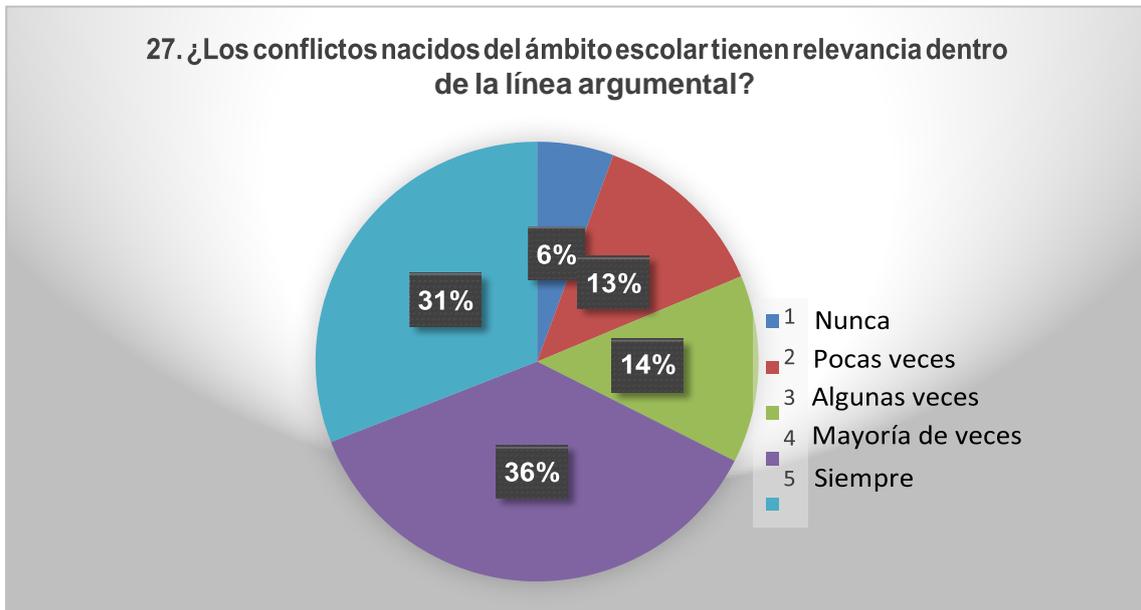
El 30% considera que las relaciones familiares siempre están construidas de manera coherente dentro de la historia.

Figura 26: Gráfica de porcentaje de la pregunta 26 de la encuesta



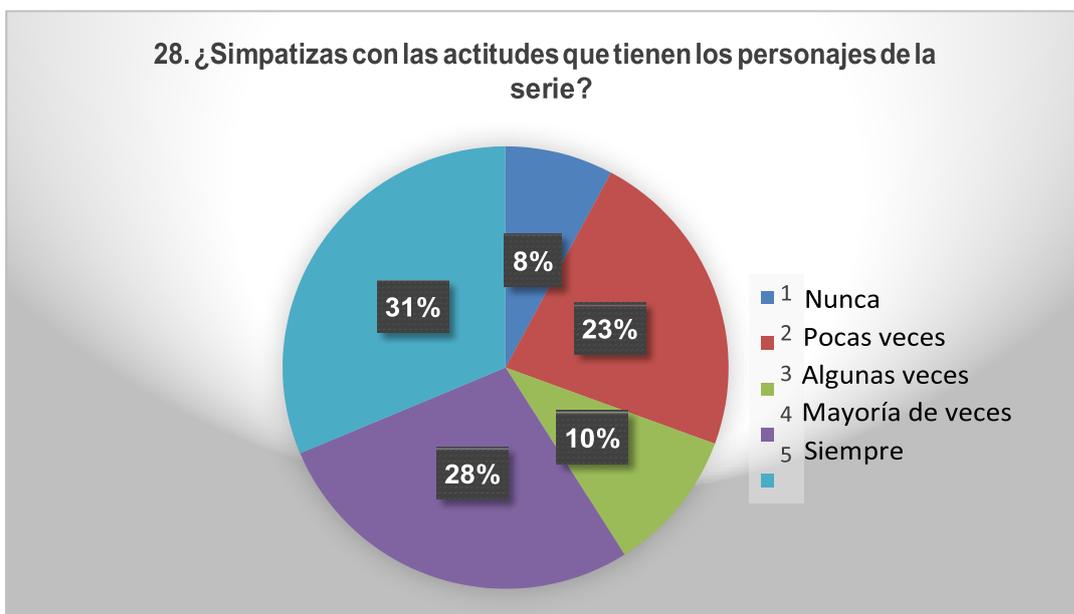
El 31% cree que las relaciones familiares de cada uno de los personajes devala, siempre, problemáticas sociales relevantes.

Figura 27: Gráfica de porcentaje de la pregunta 27 de la encuesta



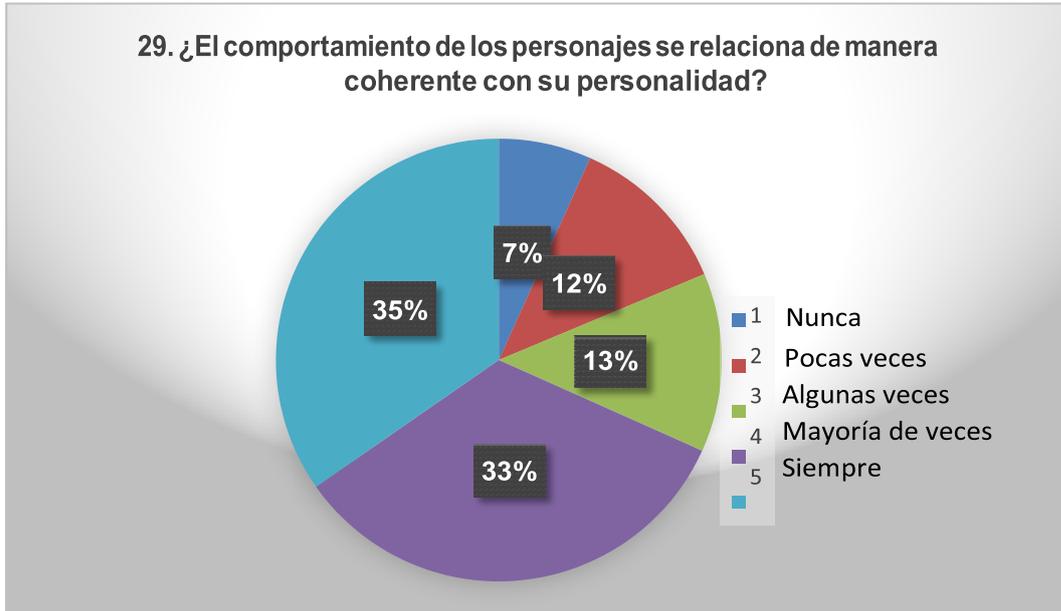
El 31% considera que los conflictos nacidos del ámbito escolar, siempre, tienen relevancia dentro de la línea argumental.

Figura 28: Gráfica de porcentaje de la pregunta 28 de la encuesta



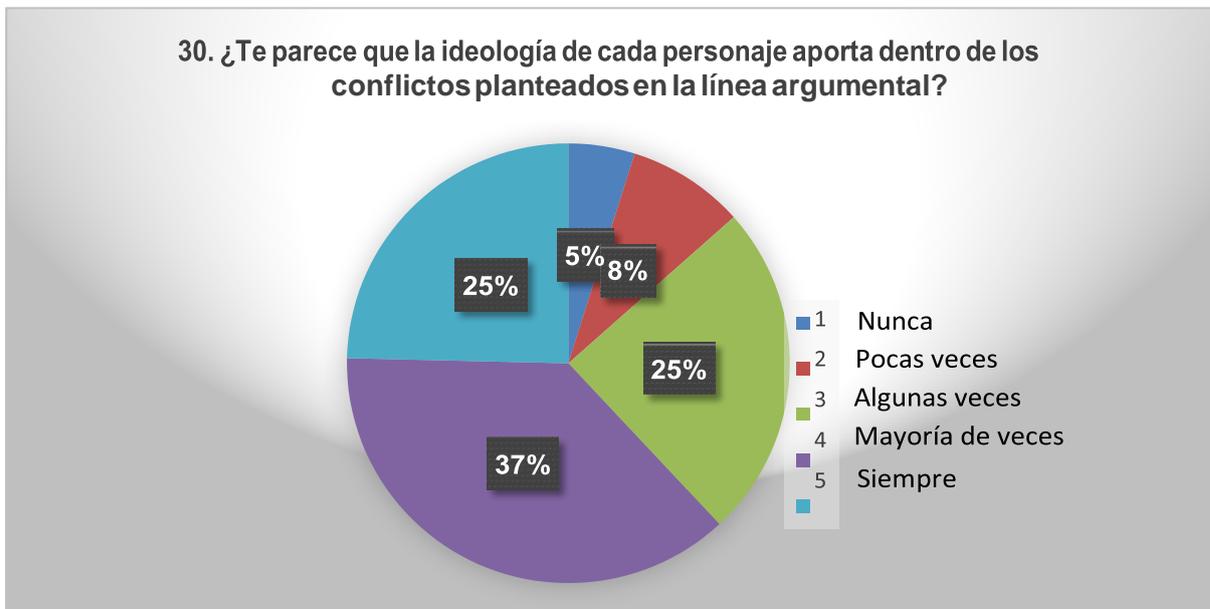
El 31% simpatiza, totalmente, con las actitudes que tienen los personajes de la serie.

Figura 29: Gráfica de porcentaje de la pregunta 29 de la encuesta



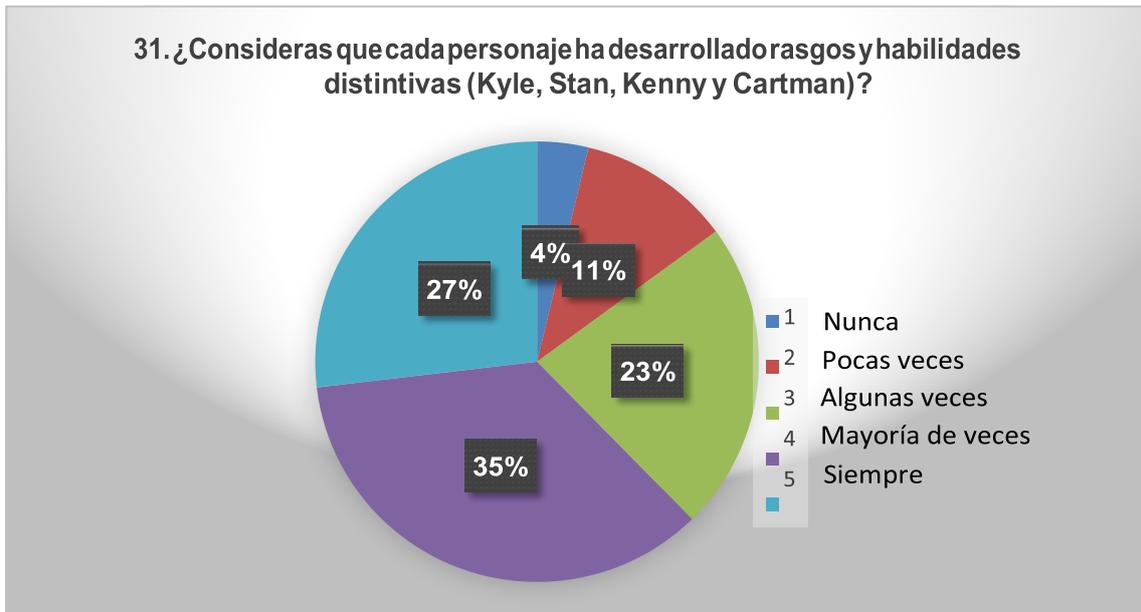
El 35% de la muestra considera que el comportamiento de los personajes siempre se relaciona de manera coherente con su personalidad

Figura 30: Gráfica de porcentaje de la pregunta 30 de la encuesta



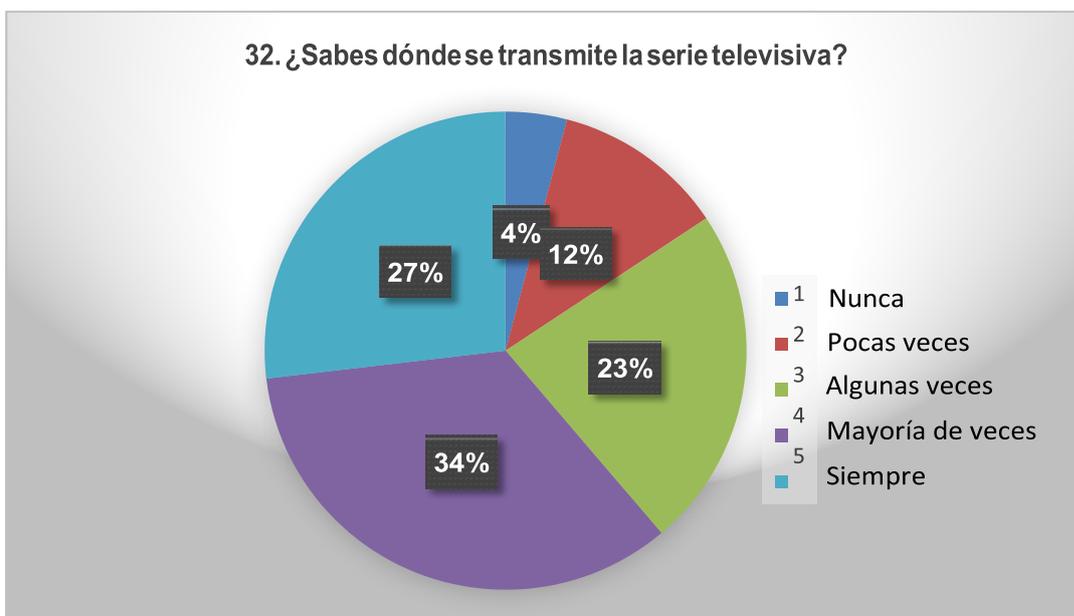
La mayor parte de la muestra considera que la ideología de cada personaje aporta dentro de los conflictos planteados en la línea argumental.

Figura 31: Gráfica de porcentaje de la pregunta 31 de la encuesta



La mayor parte de la muestra considera que cada personaje, efectivamente, ha desarrollado rasgos y habilidades distintivas.

Figura 32: Gráfica de porcentaje de la pregunta 32 de la encuesta



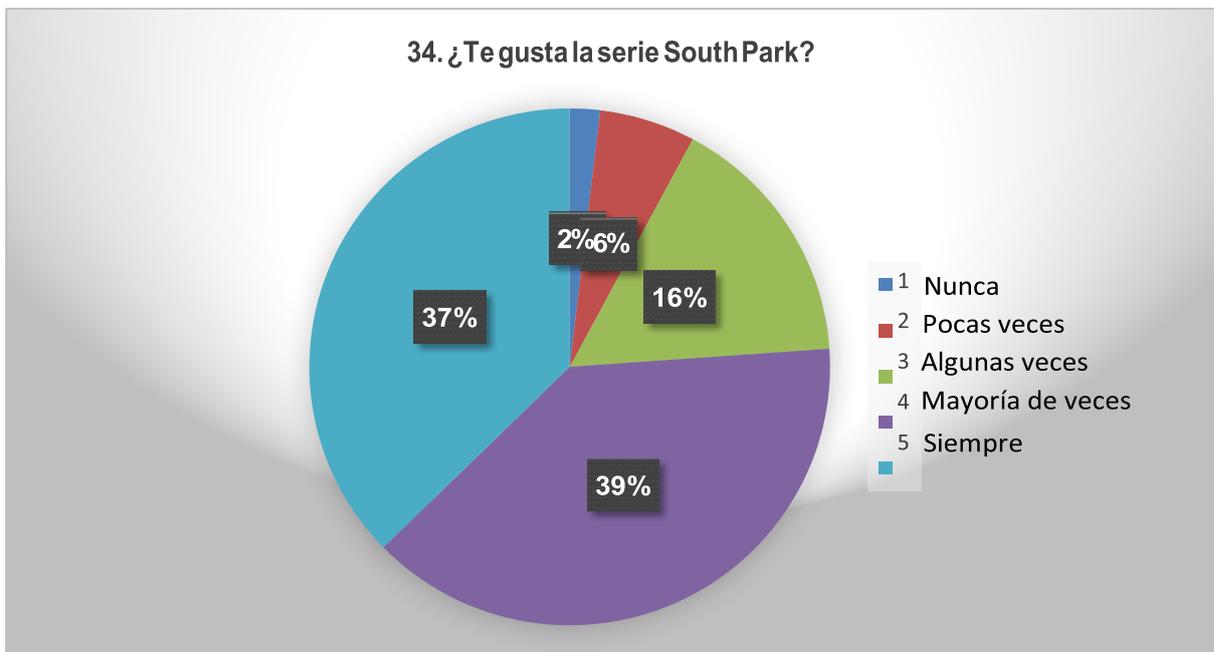
Gran parte de la muestra sabe dónde se transmite la serie televisiva.

Figura 33: Gráfica de porcentaje de la pregunta 33 de la encuesta



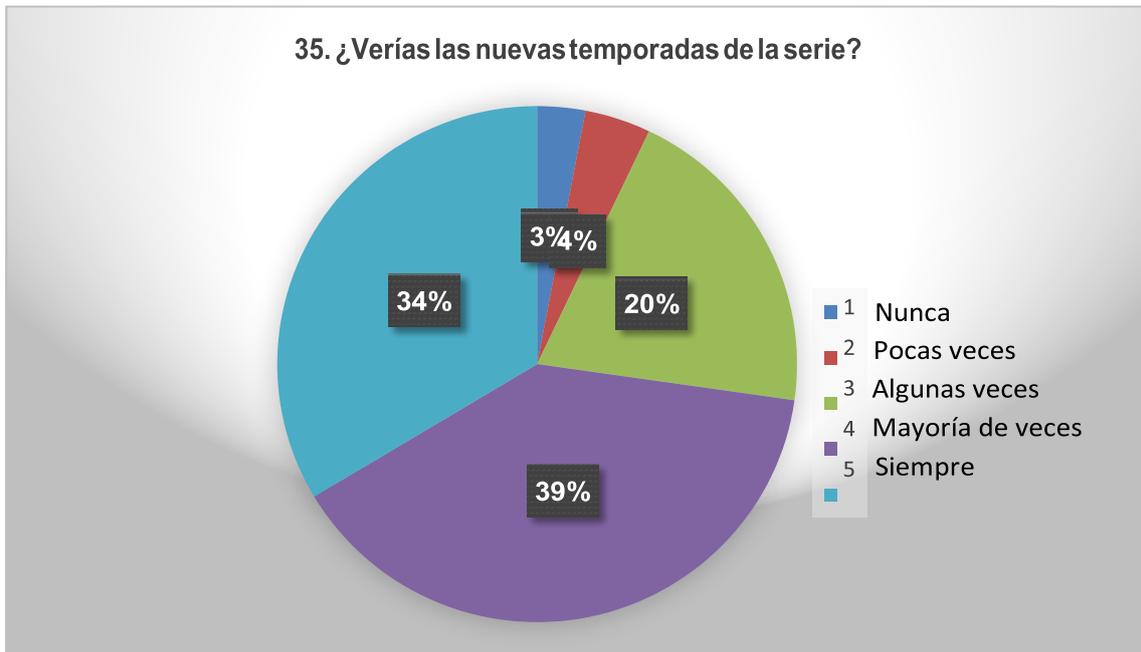
Más de la mitad del porcentaje de la muestra recuerda la advertencia presentada al principio de la serie.

Figura 34: Gráfica de porcentaje de la pregunta 34 de la encuesta



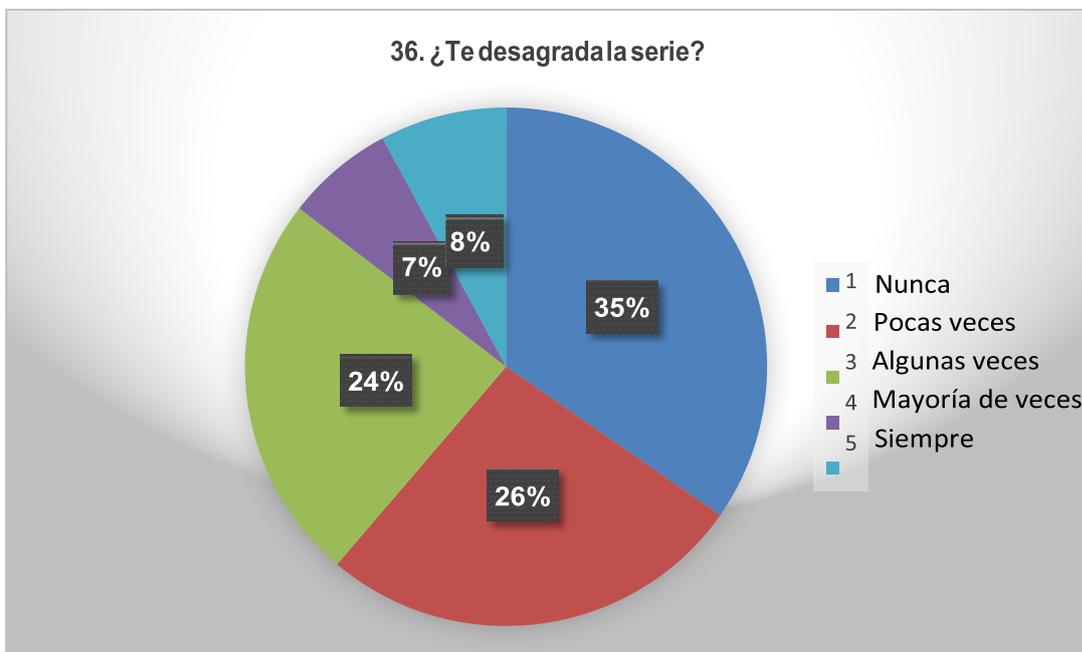
A más del 70% de la población le gusta la serie *South Park*.

Figura 35: Gráfica de porcentaje de la pregunta 35 de la encuesta



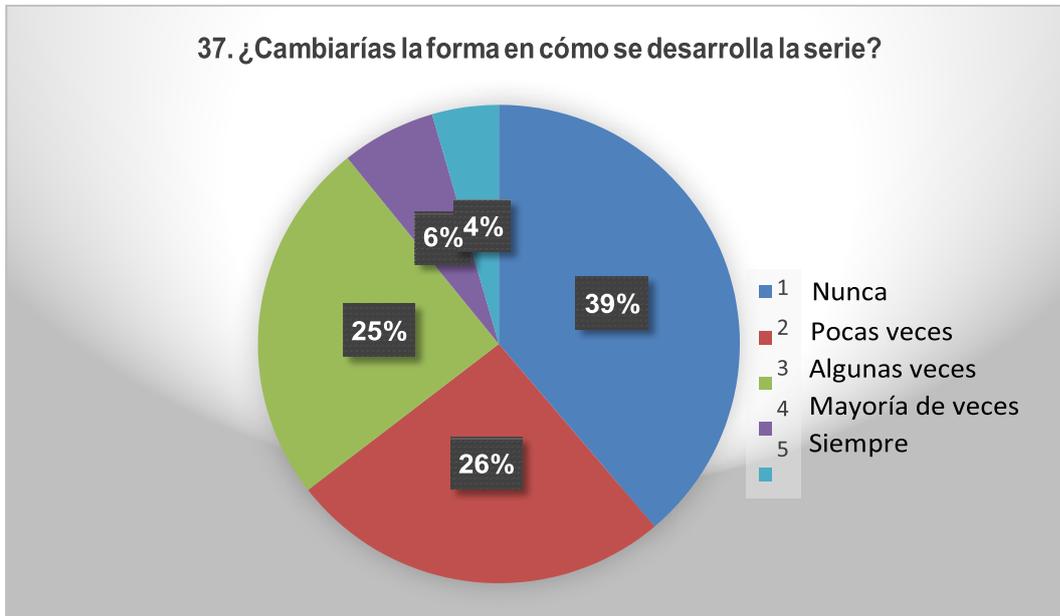
El 34% de la muestra vería las nuevas temporadas de la serie.

Figura 36: Gráfica de porcentaje de la pregunta 36 de la encuesta



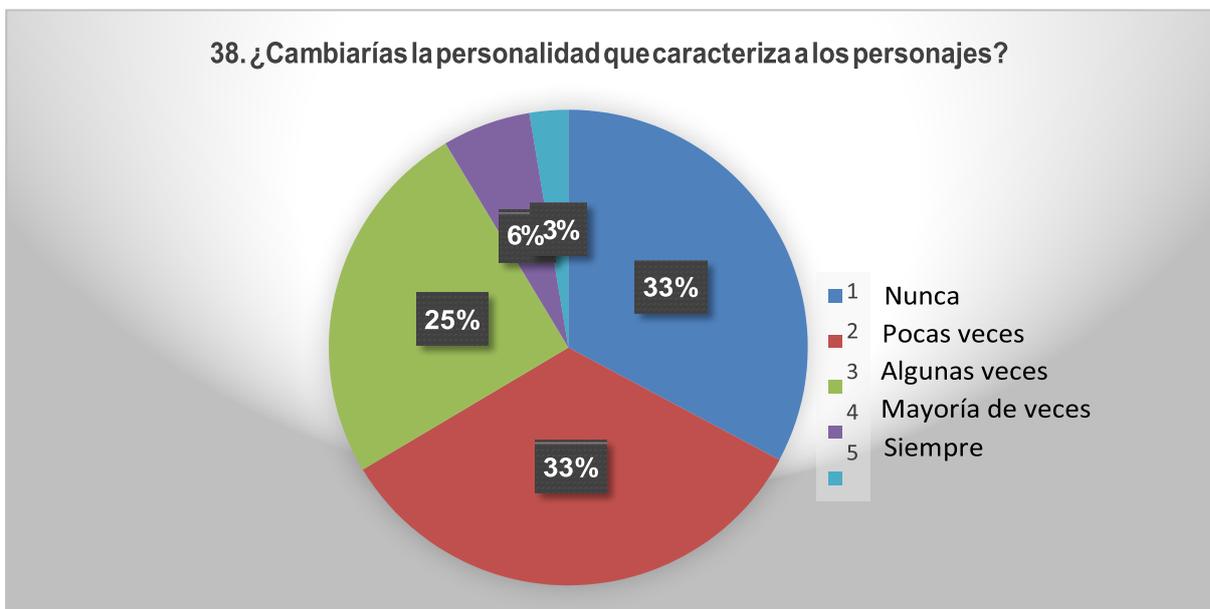
El 35% nunca le desagrada la serie *South Park*.

Figura 37: Gráfica de porcentaje de la pregunta 37 de la encuesta



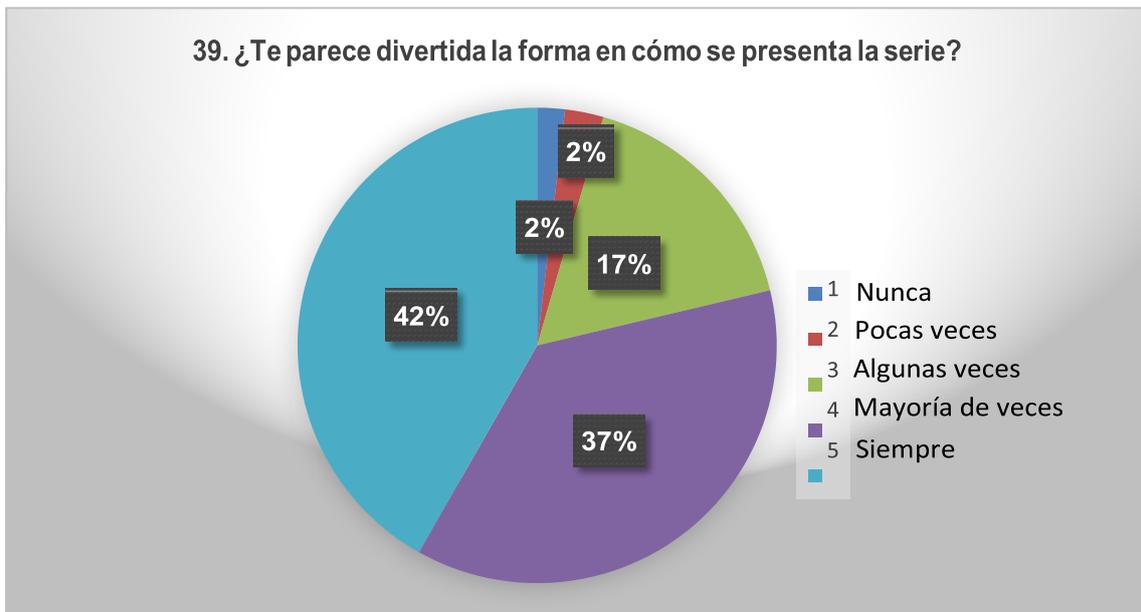
El 39% de la muestra nunca cambiaría la forma en cómo se desarrolla la serie.

Figura 38: Gráfica de porcentaje de la pregunta 38 de la encuesta



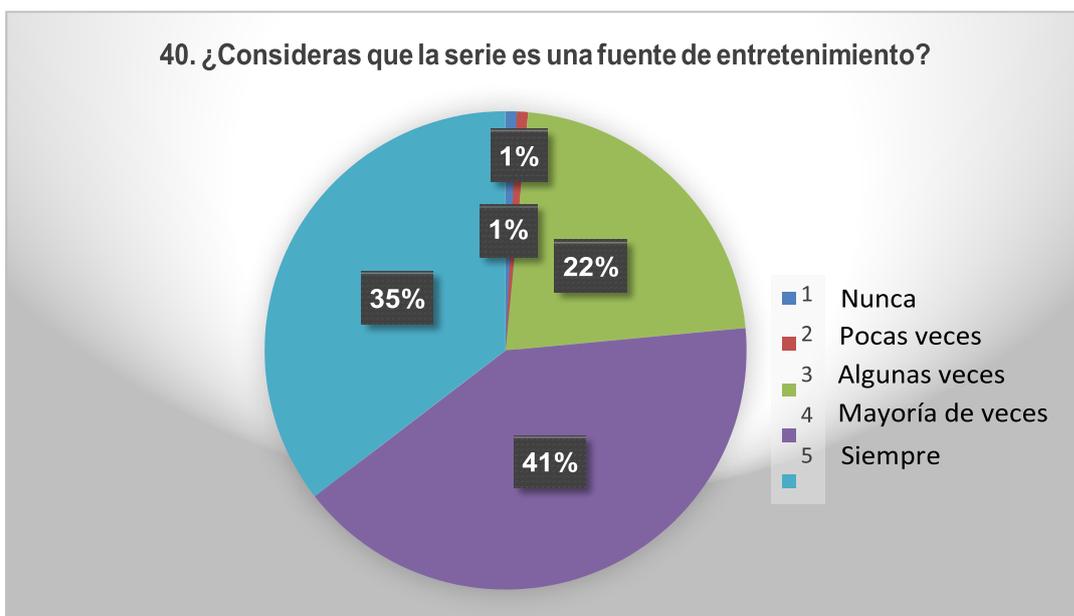
El 33 % de la muestra nunca cambiaría la personalidad que caracteriza a los personajes.

Figura 39: Gráfica de porcentaje de la pregunta 39 de la encuesta



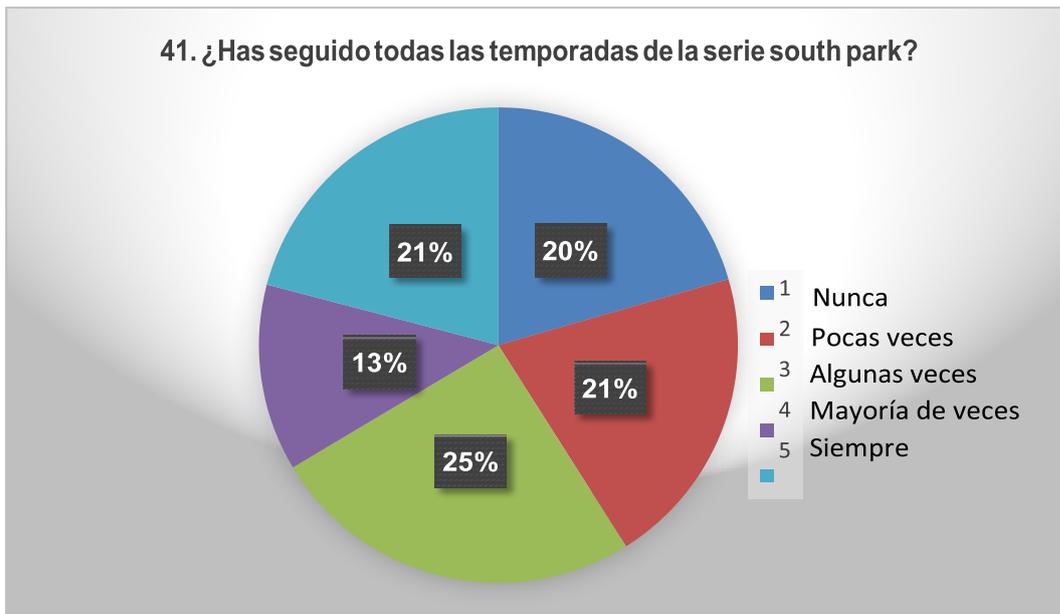
Al 42% de la muestra le parece divertida la forma en cómo se presenta la serie.

Figura 40: Gráfica de porcentaje de la pregunta 40 de la encuesta



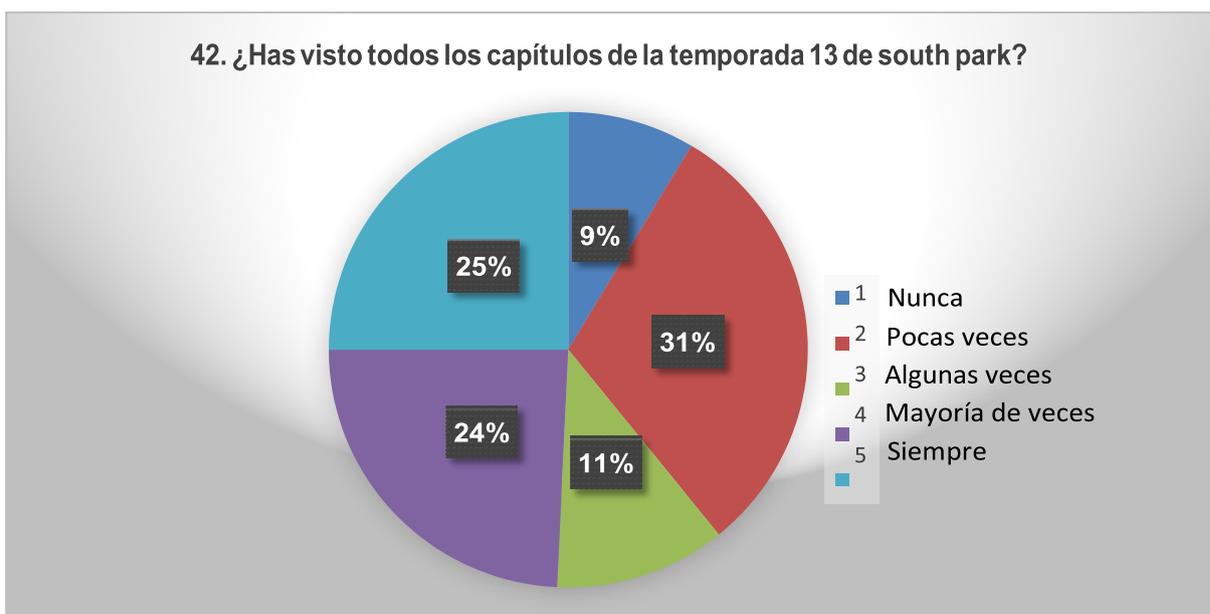
Más del 70% de la muestra considera que la serie es una fuente de entretenimiento.

Figura 41: Gráfica de porcentaje de la pregunta 41 de la encuesta



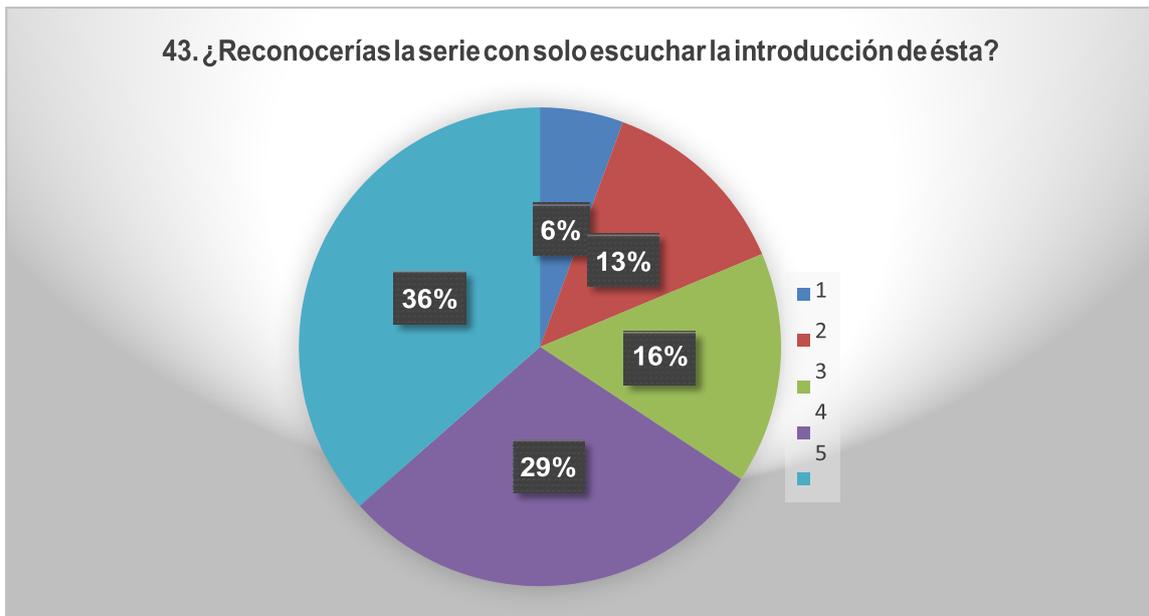
Más del 40% ha seguido, de manera casi continua, la serie *South Park*.

Figura 42: Gráfica de porcentaje de la pregunta 42 de la encuesta



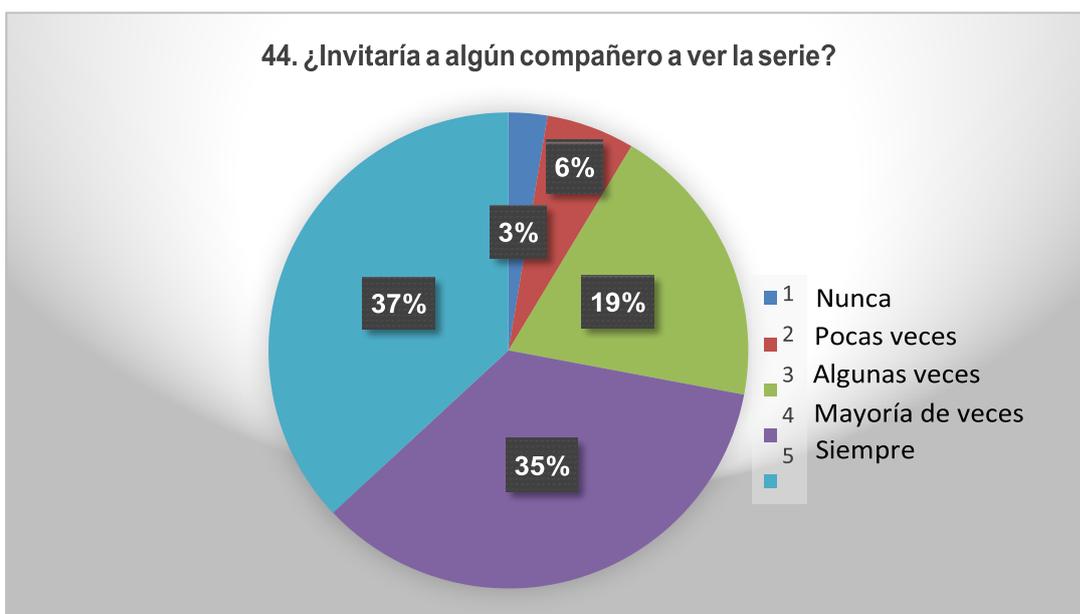
Casi el 50% ha visto la mayoría de capítulos de la temporada 13 de *South Park*.

Figura 43: Gráfica de porcentaje de la pregunta 43 de la encuesta



Más del 50% reconocería la serie con solo escuchar a introducción de ésta.

Figura 44: Gráfica de porcentaje de la pregunta 44 de la encuesta



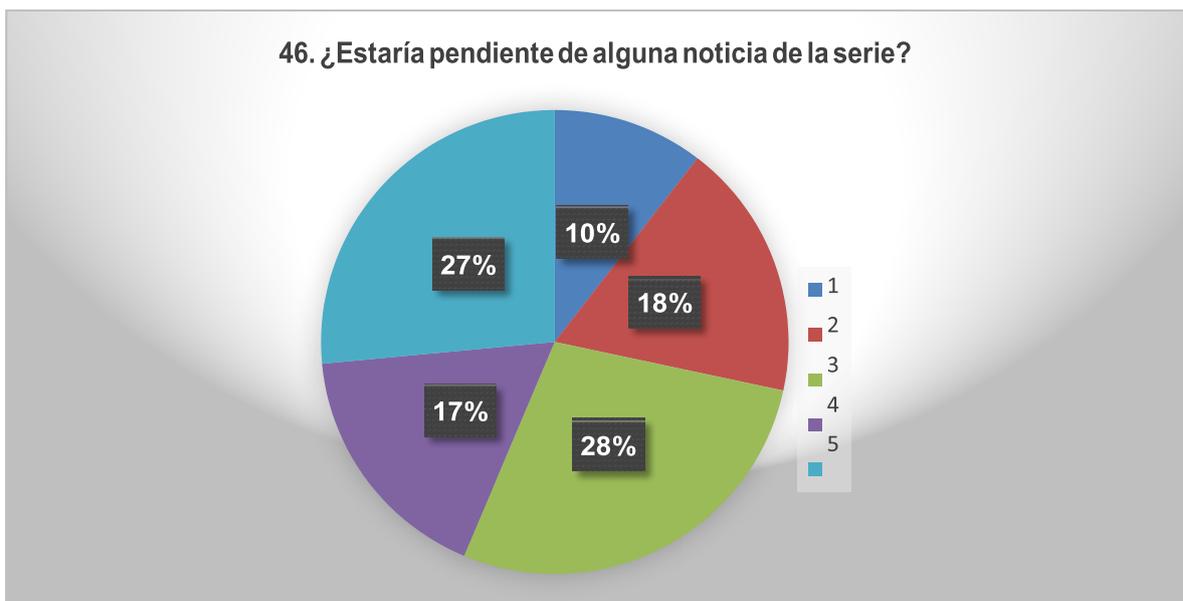
Más del 70% invitaría a algún compañero a ver la serie.

Figura 45: Gráfica de porcentaje de la pregunta 45 de la encuesta



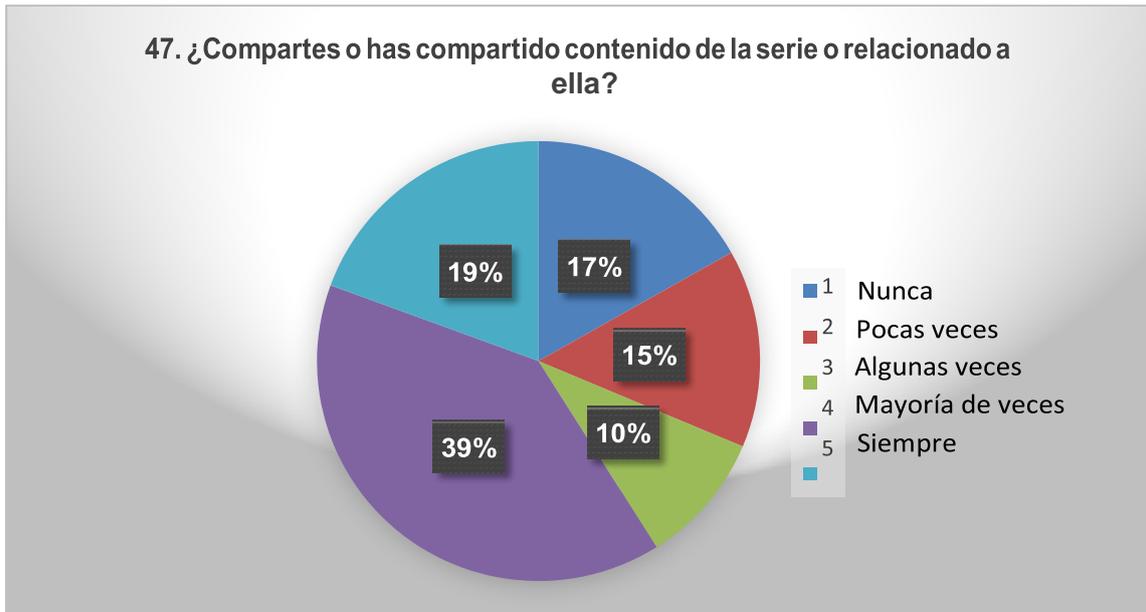
El 21% de la muestra sigue, fielmente, las redes sociales de la serie.

Figura 46: Gráfica de porcentaje de la pregunta 46 de la encuesta



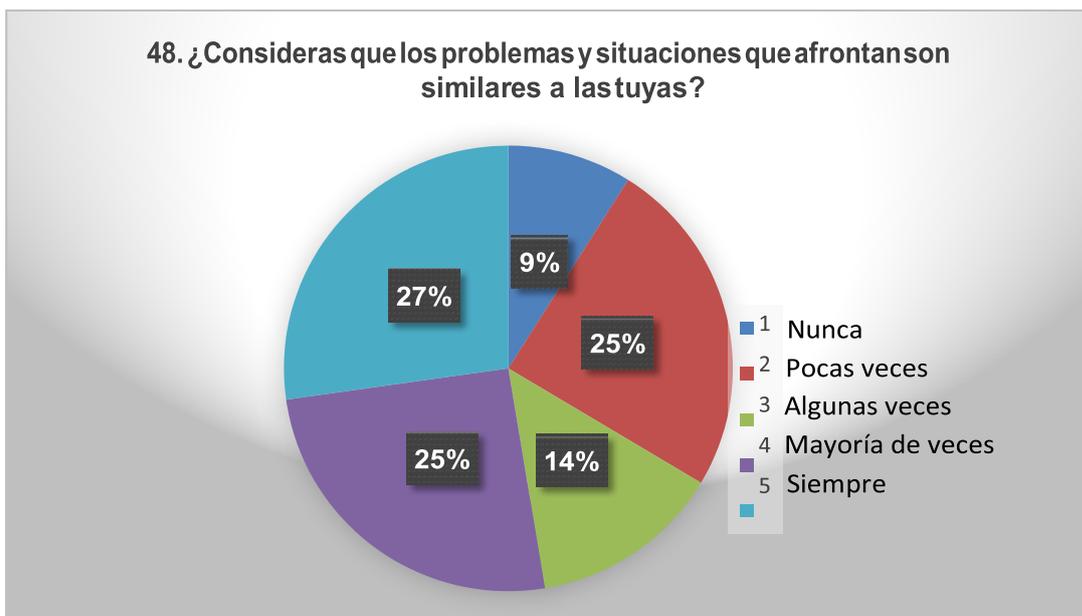
Más del 30% estaría pendiente de alguna noticia de la serie.

Figura 47: Gráfica de porcentaje de la pregunta 47 de la encuesta



Más del 50% de la muestra ha compartido contenido de la serie o relacionado a ella.

Figura 48: Gráfica de porcentaje de la pregunta 48 de la encuesta



El 27% considera siempre que los problemas y situaciones que afrontan son similares a las tuyas.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1. De las encuestas

Tabla 2

El Carácter explícito de la serie animada para adultos South Park y su relación con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

CORRELACIÓN Rho DE SPEARMAN	Carácter explícito de la serie animada para adultos <i>South Park</i>
Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad	
Coefficiente de correlación Rho de Spearman	0,807**
Sig. (bilateral)	0,000
N	200

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

** La relación altamente significativa al 1% (0.01).

Descripción.

En la Tabla 2 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.807$ (existiendo una muy alta relación directa) con nivel de significancia $p = 0.000$ siendo esto menor al 1% ($p < 0.01$) la cual quiere decir que el Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad, Trujillo 2019.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

Hipótesis alterna (H_1): El Lenguaje audiovisual de la serie se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

Hipótesis nula (H_0): El Lenguaje audiovisual de la serie no se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

Tabla 3

El Lenguaje audiovisual de la serie y su relación con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

CORRELACIÓN Rho DE SPEARMAN	Lenguaje audiovisual de la serie
-----------------------------	----------------------------------

Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años

Coefficiente de correlación Rho de Spearman	0,805**
Sig. (bilateral)	0,000
N	200

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

** La relación altamente significativa al 1% (0.01).

Descripción.

En la Tabla 3 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.805$ (existiendo una muy alta relación directa) con nivel de significancia $p = 0.000$ siendo esto menor al 1% ($p < 0.01$) la cual quiere decir que el lenguaje audiovisual de la serie se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

Hipótesis alterna (H_1): El Lenguaje textual de la serie se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

Hipótesis nula (H_0): El Lenguaje textual de la serie no se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

Tabla 4

El Lenguaje textual de la serie y su relación con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

CORRELACIÓN Rho DE SPEARMAN	Lenguaje textual de la serie
Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad	
Coefficiente de correlación Rho de Spearman	0,806**
Sig. (bilateral)	0,000
N	200

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

** La relación altamente significativa al 1% (0.01).

Descripción.

En la Tabla 4 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.806$ (existiendo una muy alta relación directa) con nivel de significancia $p = 0.000$ siendo esto menor al 1% ($p < 0.01$) la cual quiere decir que el lenguaje textual de la serie se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

Hipótesis alterna (H_1): La Construcción de los personajes se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

Hipótesis nula (H_0): La Construcción de los personajes no se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

Tabla 5

La Construcción de los personajes y su relación con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

CORRELACIÓN Rho DE SPEARMAN	Construcción de los personajes
Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad	
Coeficiente de correlación Rho de Spearman	0,807**
Sig. (bilateral)	0,000
N	200

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

** La relación altamente significativa al 1% (0.01).

Descripción.

En la Tabla 5 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.807$ (existiendo una muy alta relación directa) con nivel de significancia $p = 0.000$ siendo esto menor al 1% ($p < 0.01$) la cual quiere decir que la construcción de los personajes se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

4.2. Del Análisis de los Capítulos

El análisis de los capítulos de la serie *South Park* evidencia los siguientes aspectos:

En relación con la dimensión del Lenguaje audiovisual, los resultados sugieren que el lenguaje audiovisual de la serie animada *South Park* es violento, brusco y directo, ya que no se restringe nada y demuestra lo que piensa. El contenido sexual es característico en la serie, presentando escenas subidas de tono, como relaciones sexuales entre los personajes. A esto se añaden escenas en extremo violentas o por completo vulgares y hasta obscenas. La serie se produce en un ritmo casi estático, como si careciera de movimiento, El movimiento que existe es por completo lineal y predecible. Esto es enfatizado por el carácter amorfo de los personajes, que se ubican siempre en una composición lineal organizada de manera simétrica y con un carácter repetitivo, representando la homogeneidad de una sociedad estereotipada. Concluimos que el lenguaje audiovisual de la serie es de carácter violento, obsceno y vulgar; sin embargo, Grandío Pérez (2008) afirma que los dibujos animados son unos atractivos vehículos de transmisión de mensajes y enseñanzas, a través de los cuáles la audiencia puede identificarse con los personajes ofrecidos por la historia. Por lo tanto, está afirmación queda inválida frente a la serie analizada, debido a que los personajes presentados mayormente revelan antivalores y comportamientos inadecuados de una sociedad que ha caído en la monotonía, como es *South Park*.

Por otro lado, para lograr entender las características explícitas e implícitas del lenguaje audiovisual de la serie animada, *South Park*, se requiere un amplio proceso de decodificación. Esto es expresado por Castro y Sánchez (1999), y reafirmado por los autores del estudio, ya que, si la audiencia no tiene un conocimiento previo sobre el idioma ni de los modismos utilizados, las palabras que han sido utilizadas para parodiar no cumplirían su función.

Con respecto al Lenguaje Textual de la serie, puede observarse de manera explícita un desinhibido manejo del doble sentido de las palabras y la utilización constante de jergas y lenguaje escatológico mientras que el vocabulario utilizado es grosero y soez, utilizando expresiones racistas y clasistas en su mayoría. Es por esto que Salazar (2015), en “La parodia de la política a través de narrativas de las series de televisión: *Los Simpson* y *South Park*”, enfatiza la importancia que se le debe del contexto de la producción y también del contexto social para que las palabras que han sido utilizadas como burla cobren sentido dentro de la serie. Esto quiere decir, que, si en el entorno de los televidentes no se encuentran este tipo de vocabulario o lenguaje escatológico, la serie perdería sentido.

También Salazar (2015) asegura que los receptores, o sea la audiencia, deberían pasar del nivel de análisis denotativo y avanzar al análisis connotativo, pues es aquí donde se puede descubrir las verdaderas intenciones de los emisores, en este caso los creadores de la serie. En otras palabras, los televidentes deben ser capaces de analizar connotativamente para poder entender las acciones, expresiones y lenguaje con doble sentido dentro de la serie.

En relación con la dimensión de Construcción de Personajes, encontramos que los personajes de la serie carecen de ningún rasgo físico sobresaliente, por excepción de ropa y peinados, ya que se conforman por formas circulares y elípticas, lo que genera un carácter repetitivo dentro de la serie. Sin embargo, hay excepciones, cuando hay imitaciones de personas famosas, en ese caso hacen una burda imitación del rostro del sujeto señalado. Dentro de la tonalidad de la serie, la paleta de colores por la que optan son colores vivos o demasiado fuertes.

Según Castro y Sánchez (1999), la caricatura es la acentuación y exageración de los rasgos físicos de un ser vivo. Sin embargo, en *South Park* percibimos completamente lo contrario, los trazos de las gráficas son discordantes y el precario diseño de los personajes no reflejaría la exageración de los seres humanos, en el caso de la serie en estudio, sino una ridiculización de la vanidad de la sociedad en sí.

Por otro lado, dentro de lo actitudinal, mucho de los personajes representan algún tipo de violencia dentro de la serie, sin embargo, en la mayoría de casos, ninguno de los personajes es sancionado por este comportamiento, este punto confirma lo opinado por Bringas y Rodríguez en su estudio: "Violencia en Televisión: Análisis de una serie popular de dibujos animados", para la Universidad de Oviedo (2004), donde explica que cualquier tipo de violencia puede ser divertida e, incluso, premiada ya que no existe algún tipo de consecuencia negativa hacia el agresor. Debido a esto, es que la serie animada para adultos, *South Park*, inserta estos rasgos violentos dentro de sus personajes, justificando su violencia extrema y su actitud vulgar.

En cuanto a la dimensión de Recordación de la serie, podemos afirmar que la mayoría de las personas ha escuchado sobre la serie animada *South Park* y menos de la cuarta parte no ha visto la serie. También se puede alegar que más del 40% de la población son seguidores de la serie, mientras que más de un cuarto de la población la sigue esporádicamente. Afirmando lo dicho por Echevarría, la televisión se ha incorporado en un grado tan grande en la vida de las personas que el mundo en el que se vive parece haberse convertido en una "telépolis". En este caso se puede observar, que el programa televisivo, o sea, la serie animada *South Park*, se ha introducido en la vida de los televidentes, que la siguen constantemente y son la mayor parte de la población, según lo encuestado.

Esto también se relaciona con las afirmaciones de Pérez Rodríguez (2005), al explicar que la televisión recluta cada vez creyentes más devotos y fanáticos, debido a que, en el medio audiovisual, la televisión es una diosa. Esto se puede demostrar según un análisis estadístico, donde el canal de televisión MTV anunció un crecimiento de 'rating' del 17% en el 2010 durante la emisión de la temporada 13 de la serie animada, *South Park*, esto significa que sus seguidores siguieron creciendo.

Con respecto a la dimensión de Críticas de la serie, se ha logrado deducir que lo que más le agrada de la serie a la audiencia son los personajes y sus actitudes, otro aspecto que es agradable es la sátira que utiliza la serie, y la mayoría de la población indica que la serie es vulgar, sin embargo, la gente cree que la serie es divertida. Por otra parte, las personas creen que la serie perdería sentido si no utilizará el mismo lenguaje, ya que éste es la esencia de la serie, es por eso que están de acuerdo que la serie utilice este tipo de vocabulario. Así como, también, aceptan lo que transmite la serie audiovisualmente, con esto nos referimos a las escenas de contenido fuerte, ya sea sexual o violento. Es por lo que tomamos en cuenta lo dicho por Castro y Sánchez (1999), mencionado anteriormente, donde se explica que se necesita un amplio proceso de decodificación para entender las características explícitas e implícitas de una serie.

Además, este tinte de violencia en los dibujos empieza en la década de los 90, donde se empieza a ser más característico y notorio. Un claro ejemplo, según Steinberg y Kinchelos (2000), es la serie animada par adolescentes, *Buvis and Butt-head*, la cual provocó una intensa polémica sobre sus mensajes y efectos e incluso fue rechazada por el Senado de E.E.U.U. por promover la violencia y la conducta estúpida. Sin embargo, frente a *South Park* no vemos tal reacción, a pesar de la violencia impregnada en la serie y la conducta inmoral, obscena y vulgar que se prolifera en cada uno de los personajes.

Siguiendo con esta dimensión, de acuerdo con la percepción que el público tiene de la serie, la mayor parte de la población cree que las escenas explícitas de la serie suman al contenido de la misma, ya que es por este tipo de escenas mostradas sin tapujos ni vergüenza que la serie es reconocida. Asimismo, más del 50 % de la población cree que los temas presentados dentro de la serie son temas relevantes, ya que siempre están renovando y sus temas que se actualizan constantemente. Por otra parte, la mayor parte de las personas cree que el mensaje que nos muestra la serie es el adecuado, a pesar de la violencia recreada en ella, porque representa a brusquedad de la serie, y, al mismo tiempo, quiere representar la insensibilidad de la sociedad

frente a esto. Esto vuelve a reafirmar lo que indica Salazar, ya que, si la serie no es concordante con el contexto de la sociedad que está representando satíricamente, los mensajes que se den en la serie, el lenguaje y las acciones de los personajes perderían el sentido y la audiencia quedaría descontenta por ello.

Finalizando con la dimensión Fidelidad del Público, conviene subrayar que dentro de los personajes que más agrade de la serie, el que encabeza la lista es Eric Cartman, ya que su personalidad explosiva, manipuladora y decir lo que piensa sin miedo, es lo que capta la atención de la audiencia. Siguiendo la lista, se encuentra Kenny, éste personaje a pesar que mayormente no habla dentro de la serie, su actitud humilde, bondadosa, pero a la vez dispuesta a cometer cualquier tipo de perversiones (ver pornografía, etc.) es lo que lo coloca en uno de los primeros puestos de ésta lista. Según Bringas y Rodríguez (2004), hay una clara explicación para estas elecciones, puesto que estos dibujos, tachados como violentos, plantean una violencia justificada, ya que se utiliza por las razones adecuadas, y por ello es recompensada, su conducta es aceptada.

A pesar de esto, la mayor parte de la población está de acuerdo con la personalidad de Stan y Kyle y logran identificarse con ellos. El primero porque es el líder del grupo, siempre actuando de buena voluntad y buscando hacer lo correcto, y el segundo porque es la voz de la razón del grupo, siempre luchando contra las injusticias y por los más necesitados. Lo que caería en una contrariedad, ya que la audiencia aprueba la violencia presentada en la serie, sin embargo, rescata algunos de los valores exhibidos dentro de ésta.

Al mismo tiempo se afirma que el diseño de los dibujos influye en la aceptación de la serie, puesto que es lo que representa a la serie, las formas geométricas de sus gráficos y su vocabulario. También se considera que la advertencia expuesta antes del inicio de la serie es un factor influyente en la sintonía. Sin embargo, Requena (1985) indica que las bases de apoyo de la televisión recaen en lo icónico, es decir, la comunicación por imágenes en movimiento y utilizando un lenguaje oral, improvisado, directo, generando jergas especializadas.

Por un lado, caemos en la contrariedad, ya que hemos afirmado que el movimiento de la serie es estático, por lo que es difícil percibir movimiento, parece que no lo hubiera, a pesar de que una de las bases de la televisión, en este caso el programa televisivo *South Park*, en la comunicación por imágenes en movimiento. Y por el otro lado, la otra base que Requena presenta sobre la generación de jergas especializadas avala el lenguaje que se presenta en la serie, el cual mayormente es de doble sentido.

Queda confirmado que el mayor porcentaje de la población sería seguidora de la serie. Mientras que más de la mitad de la población seguiría siendo espectadora de las nuevas temporadas de la serie *South Park* y un mínimo de la población no invitaría a mirar la serie, debido a su contenido y humor picante y negro, mientras que la otra parte de la población invitaría a disfrutar a algún compañero de la serie.

Concluyendo, gran parte de las personas piensan que *South Park* es una serie animada nada más, hay otra parte de la población que indica que *South Park* es una muestra de la sociedad norteamericana, y que intenta mostrar los problemas de su nación de una manera satírica e irónica.

CONCLUSIONES

Existe un grado de fidelización significativa por parte del público hacia la serie animada para adultos *South Park*. Visto que la audiencia acepta la serie, su violencia y contenido vulgar, a tal punto que la considera graciosa, inclusive logran identificarse con algunos de los personajes de esta. Esto queda demostrado en la tabla 2 del análisis del coeficiente de correlación de Spearman, el resultado es $Rho = 0.806$, el cual nos indica que la relación directa es muy alta.

Dentro de la dimensión del lenguaje audiovisual, podemos observar que la serie marcha a un ritmo estático, por lo que es difícil percibir el movimiento de los personajes. Incluso muchos de ellos, solo se deslizan en vez de caminar. Otro rasgo característico es el contenido sexual y la violencia que siempre está presente dentro de la serie. A pesar de estas características, en base a los estudios realizados, se puede evidenciar una correlación positiva entre la asimilación del lenguaje audiovisual y la recepción de la serie. Esto queda demostrado en la tabla 3 del análisis del coeficiente de correlación de Spearman, el resultado es $Rho = 0.805$, el cual nos indica que la relación directa es muy alta.

Por otro lado, dentro del lenguaje textual, se puede observar que prima un lenguaje escatológico, los modismos y las jergas especializadas. Esto queda demostrado en la tabla 4 del análisis del coeficiente de correlación de Spearman, el resultado es $Rho = 0.806$, el cual nos indica que la relación directa es muy alta.

Mientras que, en la construcción de personajes, vemos a seres amorfos, ubicados simétricamente en una composición lineal, donde reinan las figuras geométricas, los colores fuertes y vivos, y los trazos discordantes de los personajes. Sin embargo, pese a esta pobreza en el diseño de los personajes, existe una correlación positiva entre la aceptación de los personajes con la recepción de la serie. Esto queda demostrado en la tabla 5 del análisis del coeficiente de correlación de Spearman, el resultado es $Rho = 0.807$, el cual nos indica que la relación directa es muy alta.

RECOMENDACIONES

Luego de haber realizado este estudio, los autores consideran importante señalar algunos puntos establecidos a partir de los resultados de los análisis realizados y las conclusiones deducidas de las encuestas hechas, para realizar una investigación más profunda de la serie para adultos, *South Park*.

- El presente trabajo, también es un precedente para el estudio del carácter explícito de la comunicación audiovisual. En este sentido, servirá como un apoyo de los métodos, técnicas y procedimientos e instrumentos utilizados dentro del abordaje de una investigación cuantitativa, que aplica tanto el trabajo de campo, como el documental.
- El presente trabajo, también es un precedente para el estudio del carácter explícito de la comunicación audiovisual. En este sentido, servirá como un apoyo de los métodos, técnicas y procedimientos e instrumentos utilizados dentro del abordaje de una investigación cuantitativa, que aplica tanto el trabajo de campo, como el documental.
- Se recomienda a los investigadores sociales, que abarquen un tema similar, implementar nuevos instrumentos de estudio como un focus group o un análisis observacional, mientras se visualizan los capítulos de *South Park*.

Estos puntos podrían ser de utilidad para futuros estudios relacionados a la serie animada para adultos, *South Park*, como también a distintas series relacionadas a ésta. Además, serviría para lograr una mayor comprensión del carácter explícito de ciertas series, y la importancia que éste tiene en la aceptación de su público objetivo.

REFERENCIAS

- Arp, R. (2007). *South Park and Philosophy*. Malden: Blackwell Publishing.
- EC, R. (10 de Abril de 2019). *INEI: Esta es la situación de pobreza por departamentos en el Perú*. Obtenido de El Comercio: <https://elcomercio.pe/economia/peru/inei-situacion-pobreza-departamentos-peru-ecpm-noticia-625350-noticia/>
- Enric-Francesc, O. (2016). Comunicación verbal y no verbal, diferencias y bases. marzo 2018, de grupo p&a Sitio web: <http://blog.grupo-pya.com/comunicacion-verbal-no-verbal-diferencias-bases/>
- Inzunza, B. (2011). Recepción de series norteamericanas de televisión en México: lecturas de aceptación y rechazo de la serie "Lost" entre jóvenes que habitan en Monterrey. *Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*. Monterrey, México.
- Castañeda-Lozano, Y. (2016). Family Guy y South Park: Perfiles de los actuales estilos de vida. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. (15), 71-84.
- Castells, P. y Bofarull, L. (2002). *Enganchados a las pantallas*. Barcelona, España: Planeta.
- Castro, K., & Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos animados y animación: historia y compilación de técnicas de producción*. Quito, Ecuador: Ciespal.
- Darkuri. (6 de Abril de 2017). *Tipos de Fans*. [Mensaje de un Blog]. Obtenido de https://aminoapps.com/c/wattpadaminoespanol/page/blog/tipos-de-fans/X02b_q4GUguyEP1bEWwwXzDI5j3J0dNa7QV
- Fiske, J. (1999). *Television Culture*. Londres, Inglaterra: Methuen & Co. Ltd.
- Bringas, C., Rodríguez, F., & Clemente, M. (2004). *Violencia en televisión: análisis de una serie popular de dibujos animados*. Oviedo, España: Universidad de Oviedo.
- Cobos, T. L. (mayo de 2010). *Animación japonesa y Globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. Razón y Palabra*. Obtenido de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Gabler, N. (2006). *Walt Disney The triumph of american imagination*. New York, USA: Alfred A. Knopf.
- Gimeno, G. & Peralta, M. (2008). *El lenguaje de las noticias de televisión*. Barcelona, España: UOC.
- Grandío, M. (2008). *Series para ¿menores? La realidad que transmite la ficción. Análisis de "Los Simpsons"*. *Sphera Publica*. Obtenido de <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/74/86>
- Gregori-Signes, C. (2005). Descortesía en el discurso televisivo de los dibujos animados: La serie South Park. In María Luisa Carrió Pastor (ed.) *Perspectivas interdisciplinarias de la lingüística aplicada* Vol. 2, 2005, ISBN 84-609-6062-5, p.117-126.
- Gustems, J. (2012). *Música y sonido en los audiovisuales*. Barcelona, España: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Horcas, J. (2009). *Lenguaje y Comunicación, en Contribución a las Ciencias Sociales*. *Revista Universidad de Málaga*. Obtenido de www.eumed.net/rev/cccss/03/jmhv7.htm
- Koltun, K. (2018). *Rick, Morty, and Absurdism: The Millennial Allure of Dark Humor*. *Journal of History*. Retrieved from <https://digitalcommons.calpoly.edu/forum/vol10/iss1/12>
- Marimón Llorca, C. (2016). De la "pasión" a la "emoción" La construcción verbal (y social) de las emociones en español. *Dialnet*. (29), 131-156.
- Manzo, M. & Reyes, E. (2009). *La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil*. Morelia, México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- NTX. (22 de diciembre de 2010). *MTV registra este año aumento de "rating"*. *Informador.mx*. Obtenido de <http://www.informador.com.mx/entretenimiento/2010/258568/6/mtv-regista-este-ano-aumento-de-rating.htm>
- Ochoa, V. (29 de abril de 2018). *Tiempo de peruanos que navegan en Internet es similar al que*

- destinan a TV. Gestión.* Obtenido de <https://gestion.pe/economia/peruanos-navegan-internet-similar-destinan-tv-232556-noticia/>
- Pérez Rodríguez, M. A. (22 de julio de 2005). El Discurso Televisivo: un lenguaje seductor que cuenta un mundo virtual. *Revista Científica de Comunicación y Educación.* (25), 197-202.
- Requena, J. (1985). *Un mundo descorporeizado. Para una caracterización semiótica del discurso televisivo.* Madrid, España: Contracampo.
- Sánchez Navarro,, J. (2006). *Narrativa Audiovisual.* Barcelona, España: UOC.
- Steinberg, S., & Kincheloe, J. (2000). *Cultura Infantil y Multinacionales.* Madrid, España: Morata.
- Solís López, A.P. (2014). Recuperado por [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5876/SOLIS LOPEZ AUGUSTO CARRERA RESISTENCIAS.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5876/SOLIS_LOPEZ_AUGUSTO_CARRERA_RESISTENCIAS.pdf?sequence=3&isAllowed=y). La escritura creativa en la ficción televisiva peruana narrada por 5 guionistas.
- SUNEDU. (2016). *SUNEDU.* Obtenido de <https://www.sunedu.gob.pe:https://www.sunedu.gob.pe/sibe/>
- UPAO. (2016). Obtenido de <http://www.upao.edu.pe/transparencia/PDF/NÚMERO%20DE%20ESTUDIANTES%20POR%20FACULTADES%20Y%20PROGRAMAS%20DE%20ESTUDIO.pdf>
- UCV. (2016). Obtenido de https://www.ucv.edu.pe/datafiles/TRANSPARENCIA/MEMORIA_ANUAL_2016_INSTITUCIONAL.pdf

ANEXOS

Anexo n°1 Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES		INDICADORES		
Carácter explícito de la serie animada para adultos <i>South Park</i>	Según los autores, y de acuerdo a la información analizada, determinamos que el carácter explícito son las características bruscas (presentación), irreverentes (tema y lenguaje), pobres (diseño audiovisual) y extravagantes (personajes) que se expresan en la serie animada para adultos <i>South Park</i> .	Lenguaje audiovisual de la serie		Mensaje visual proyectado		
				Forma de expresión		
				Composición de los dibujos: características		
				Nivel de escenas explícitas dentro de la serie		
				Banda Sonora		
		Lenguaje textual de la serie		Tema		
				Manejo de texto		
				Manejo de expresiones		
				Tipo y características del vocabulario.		
		Construcción de los personajes		Aspecto físico		Contextura
						Tez
						Rasgos faciales
						Condición física
				Aspecto Social		Nivel socioeconómico
						Tipo de familia
		Relaciones interpersonales				
		Relaciones familiares				
		Ocupación				

			Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales
				Forma de pensar
				Personalidad

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Aceptación del público universitario trujillano entre 18 y 25 años de edad.	La respuesta positiva de los televidentes jóvenes entre las edades de 18 a 25 años frente a la serie animada para adultos <i>South Park</i>	Recepción de la serie (recordación y aceptación de la serie, fidelidad de público)	Nivel de recordación
			% de críticas positivas
			% de críticas negativas
			Percepción de la serie
			% del seguimiento de la serie en televisión
			Nivel de seguidores en las redes sociales de la serie
			Nivel de identificación con personajes de la serie

Anexo n° 2 Tabla de análisis de capítulos

Capítulo	Nombre	Temporada
Lenguaje audiovisual		
Mensaje visual proyectado		
Forma de expresión		
Composición de los dibujos: características		

Nivel de escenas explícitas dentro de la serie		
Doblaje de voces		
Lenguaje textual		
Tema		
Manejo de texto		
Manejo de expresiones		
Tipo y características del vocabulario.		
Construcción de los personajes		
Aspecto físico	Contextura	
	Tez	
	Rasgos faciales	
	Condición física	
Aspecto Social	Nivel socioeconómico	
	Tipo de familia	
	Relaciones interpersonales	
	Relaciones familiares	
	Ocupación	
Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales	
	Forma de pensar	
	Personalidad	

Anexo n° 3 Cuadro de análisis de los capítulos

Dimensiones		Capítulo	Cap.	Cap.	Cap.	Cap.
Lenguaje audiovisual		Mensaje visual proyectado				
		Forma de expresión				
		Composición de los dibujos: características				
		Nivel de escenas explícitas dentro de la serie				
		Doblaje de voces				
Lenguaje textual		Tema				
		Manejo de texto				
		Manejo de expresiones				
		Tipo y características del vocabulario.				
Construcción de los personajes	Aspecto físico	Contextura				
		Tez				
		Rasgos faciales				
		Condición física				
	Aspecto Social	Nivel socioeconómico				
		Tipo de familia				
		Relaciones interpersonales				
		Relaciones familiares				
		Ocupación				

	Aspecto psicológico	Rasgos actitudinales				
		Forma de pensar				
		Personalidad				

Anexo n° 4

ENCUESTA SOBRE ACEPTACIÓN DE LA SERIE SOUTH PARK

Sexo

Edad

Universidad

1. ¿Cree que el lenguaje audiovisual (imagen, sonido, diseño de personajes y espacios, animación, música y diálogos, etc.) son adecuados al género y contenidos de la serie animada?
2. Considerando que South Park es una serie animada para adultos ¿Cree que el uso del lenguaje explícito y el abordaje de temas polémicos son elementos aceptados por los públicos a los que va dirigida la serie?
3. ¿Cree que la serie es vulgar?
4. ¿Considera que la advertencia expuesta antes del inicio de la serie influye en la sintonía de ésta?
5. ¿Considera que el diseño de los dibujos influye en la aceptación de la serie?
6. ¿Consideras que las escenas y lenguaje explícito está o no justificado según el contenido de cada episodio?
7. ¿Consideras que el doblaje de las voces es pobre o no va de acuerdo con los personajes?
8. ¿Estás de acuerdo con el doblaje para cada tipo de personaje dentro de la historia?
9. ¿Cree que los temas presentados en la serie son relevantes?
10. ¿Consideras que los temas tratados en la serie son representados en manera de sátira?

11. ¿Piensa que la manera en que se presentan y solucionan los problemas sociales, políticos, culturales, ambientales, etc.) dentro de la serie es ingeniosa o innovadora?
12. ¿Considera que los diálogos y anuncios textuales en la serie son de fácil comprensión?
13. ¿Considera que los gestos, corporalidad y movilidad usados por los personajes denotan su expresividad de manera coherente?
14. South Park es una serie animada para adultos ¿Estás de acuerdo con el vocabulario presentado en la serie?
15. ¿Crees que la serie perdería sentido si dejara de utilizar un lenguaje explícito?
16. ¿Consideras que las características físicas (tez, rasgos faciales, contextura, condición física) le dan una identidad única a cada personaje?
17. ¿Consideras el que los personajes están vinculados a grupos étnico-raciales determinados?
18. ¿Considera que el uso de estereotipos está justificado dentro de la línea argumental?
19. ¿Reconoce las diferencias socioeconómicas y de clase social entre los personajes?
20. ¿Existen problemas de marginación o explotación vinculados a las características de nivel socioeconómico de los personajes?
21. ¿Las familias presentadas en la serie también representan a las familias no tradicionales?
22. ¿Considera que las relaciones amicales y románticas están construidas de manera coherente dentro de la historia?

23. ¿Crees que las relaciones amicales y románticas de cada uno de los personajes devela problemáticas sociales relevantes?
24. ¿Los conflictos nacidos en de la relación de amistad entre Kyle, Stan, Kenny y Cartman aportan a la narrativa de la serie?
25. ¿Considera que las relaciones familiares están construidas de manera coherente dentro de la historia?
26. ¿Crees que las relaciones familiares de cada uno de los personajes devela problemáticas sociales relevantes?
27. ¿Los conflictos nacidos del ámbito escolar tienen relevancia dentro de la línea argumental?
28. ¿Simpatizas con las actitudes que tienen los personajes de la serie?
29. ¿El comportamiento de los personajes se relaciona de manera coherente con su personalidad?
30. ¿Te parece que la ideología de cada personaje aporta dentro de los conflictos planteados en la línea argumental?
31. ¿Consideras que cada personaje ha desarrollado rasgos y habilidades distintivas (Kyle, Stan, Kenny y Cartman)?
32. ¿Sabes dónde se transmite la serie televisiva?
33. ¿Recuerdas que dice la advertencia al principio de la serie?
34. ¿Te gusta la serie South Park?
35. ¿Verías las nuevas temporadas de la serie?
36. ¿Te desagrada la serie?
37. ¿Cambiarías la forma en cómo se desarrolla la serie?
38. ¿Cambiarías la personalidad que caracteriza a los personajes?

39. ¿Te parece divertida la forma en cómo se presenta la serie?
40. ¿Consideras que la serie es una fuente de entretenimiento?
41. ¿Has seguido todas las temporadas de la serie South Park?
42. ¿Has visto todos los capítulos de la temporada 13 de South Park?
43. ¿Reconocerías la serie con solo escuchar la introducción de ésta?
44. ¿Invitaría a algún compañero a ver la serie?
45. ¿Sigues las redes oficiales de la serie?
46. ¿Estaría pendiente de alguna noticia de la serie?
47. ¿Compartes o has compartido contenido de la serie o relacionado a ella?
48. ¿Consideras que los problemas y situaciones que afrontan son similares a las tuyas?

Anexo n° 5

Análisis de las correlaciones

PRUEBA DE NORMALIDAD

Tabla 1

Prueba de Normalidad de Kolmogorov Smirnov del Carácter explícito de la serie animada para adultos South Park y la Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

PRUEBA DE NORMALIDAD			
VARIABLES / DIMENSIONES	Kolmogorv Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Carácter explícito de la serie animada para adultos <i>South Park</i>	0.107	200	0.000
Lenguaje audiovisual de la serie	0.155	200	0.000
Lenguaje textual de la serie	0.086	200	0.001
Construcción de los personajes	0.078	200	0.005
Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad	0.080	200	0.003

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

Descripción.

En la Tabla 1 se observa que la prueba de Kolmogorov Smirnov para muestras mayores a 50 ($n > 50$) que prueba la normalidad de los datos de variables en estudio, donde se muestra que los niveles de significancia para las variables y sus respectivas dimensiones son menores al 5% ($p < 0.05$), demostrándose que los datos se distribuyen de manera no normal; por lo cual es necesario utilizar la prueba no paramétrica correlación de Spearman, para determinar la relación entre las variables de estudio.

CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

Hipótesis alterna (H_1): El Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo, Trujillo 2019.

Hipótesis nula (H_0): El Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* no evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo, Trujillo 2019.

Tabla 2

El Carácter explícito de la serie animada para adultos South Park y su relación con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

CORRELACIÓN Rho DE SPEARMAN	Carácter explícito de la serie animada para adultos <i>South Park</i>
Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad	
Coefficiente de correlación Rho de Spearman	0,807**
Sig. (bilateral)	0,000
N	200

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

** La relación altamente significativa al 1% (0.01).

Descripción.

En la Tabla 2 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.807$ (existiendo una muy alta relación directa) con nivel de significancia $p = 0.000$ siendo esto menor al 1% ($p < 0.01$) la cual quiere decir que el Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad, Trujillo 2019.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

Hipótesis alterna (H_1): El Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo, Trujillo 2019.

Hipótesis nula (H_0): El Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* no evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo, Trujillo 2019.

Tabla 3

El Lenguaje audiovisual de la serie y su relación con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

CORRELACIÓN Rho DE SPEARMAN	Lenguaje audiovisual de la serie
Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años	
Coefficiente de correlación Rho de Spearman	0,805**
Sig. (bilateral)	0,000
N	200

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

** La relación altamente significativa al 1% (0.01).

Descripción.

En la Tabla 3 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.805$ (existiendo una muy alta relación directa) con nivel de significancia $p = 0.000$ siendo esto menor al 1% ($p < 0.01$) la cual quiere decir que el lenguaje audiovisual de la serie se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

Hipótesis alterna (H_1): El Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo, Trujillo 2019.

Hipótesis nula (H_0): El Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* no evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo, Trujillo 2019.

Tabla 4

El Lenguaje textual de la serie y su relación con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

CORRELACIÓN Rho DE SPEARMAN	Lenguaje textual de la serie
Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad	
Coeficiente de correlación Rho de Spearman	0,806**
Sig. (bilateral)	0,000
N	200

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

** La relación altamente significativa al 1% (0.01).

Descripción.

En la Tabla 4 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.806$ (existiendo una muy alta relación directa) con nivel de significancia $p = 0.000$ siendo esto menor al 1% ($p < 0.01$) la cual quiere decir que el lenguaje textual de la serie se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

Hipótesis alterna (H_1): El Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo, Trujillo 2019.

Hipótesis nula (H_0): El Carácter explícito de la serie animada para adultos *South Park* no evidencia una relación efectiva con una aceptación del público universitario entre los 18 y 25 años de edad de la ciudad de Trujillo, Trujillo 2019.

Tabla 5

La Construcción de los personajes y su relación con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.

CORRELACIÓN Rho DE SPEARMAN	Construcción de los personajes
Aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años de edad	
Coefficiente de correlación Rho de Spearman	0,807**
Sig. (bilateral)	0,000
N	200

Fuente: Aplicación de los cuestionarios de investigación, Trujillo - 2019.

** La relación altamente significativa al 1% (0.01).

Descripción.

En la Tabla 5 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.807$ (existiendo una muy alta relación directa) con nivel de significancia $p = 0.000$ siendo esto menor al 1% ($p < 0.01$) la cual quiere decir que la construcción de los personajes se relaciona de manera positiva y significativa con la aceptación del público de los jóvenes de Trujillo entre 18 y 25 años, Trujillo 2019.